

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang mewujudkan kegiatan pembelajaran, pengetahuan serta ketrampilan dari satu generasi ke generasi yang lain. Dalam pengertian lain yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati satu sama lain, murid yang disebut siswa bukan disebut manusia mesin yang bisa diatur semaunya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu di bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju masa kedewasaan sehingga dapat membentuk insan yang swantrata, berfikir kritis dan memiliki akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak hanya membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyatap dan meneguk, berpakaian serta memiliki tempat tinggal, hal ini yang di sebut dengan isitilah memanusiakan manusia.¹

Bedasarkan hasil wawancara yang lakukan di MI Jami'atut Tholibin terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan memahami materi secara abstrak, dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mengakibatkan

¹ Ab Marisyah, "Pemikiran Ki Hajar Dewantara Terhadap Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, VOL 3, No 3 (2019).

pembelajaran di MI Jami'atut Tholibin terkesan monoton sehingga peserta didik merasa bosan, dan didapati bahwasanya anak – anak kurang dekat dengan budaya, selain itu peneliti juga mendapati bahwa kurangnya hasil belajar siswa mengenai materi rantai makanan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang berbasis budaya, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi rantai makanan.

Materi rantai makanan merupakan salah satu topik pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tingkat dasar, akan tetapi konsep – konsep pada rantai makanan bisa sulit di fahami oleh peserta didik kelas 5 MI Jami'atut Tholibin yang masih memiliki pemahaman konsep yang terbatas. Oleh karena itu, di perlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi ini. ²

Tidak hanya itu masalah yang ada pada guru di MI Jami'atut Tholibin yakni model dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajarannya yang lebih efektif untuk membantu proses pembelajaran, dan materi pembelajaran kurang beragam dalam proses membantu pembelajaran, sehingga ketika proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran di MI ini masih menggunakan metode ceramah, yang mana guru hanya menjelaskan materi yang diajarkan kepada siswanya, sehingga kurangnya metode yang menarik bagi siswa

² Taufiq, *Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014)

ketika pembelajaran berlangsung, tidak hanya itu metode yang digunakan membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan cepat merasa bosan.

Metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru di depan siswa dan di muka kelas. Dalam metode ini, seorang guru sangat mendominasi dan menjadi subjek sebuah pembelajaran, sementara siswa adalah sebagai objek pasif menerima apa yang di sampaikan oleh guru. Namun dalam hal ini metode ceramah memiliki kelemahan, adapun kelemahan dari metode ceramah yang bisa di analisis oleh para ahli yang bisa di kumpulkan adalah sebagai berikut
minimnya kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah dan mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, proses penyerapan pengetahuan kurang di karenakan bertumpu pada satu arah, kurang memberi ruang bagi para siswa untuk mengembangkan aktivitas, guru yang kurang kreatifitas akan mengakibatkan sistuasi kelas yang monoton, kurangnya kemampuan guru dalam berorasi yang baik akan membuat peserta didik cepat bosan, sangat sulit mendeteksi sejauh mana tingkat pemahaman seluruh siswa, siswa mudah lupa atas apa yang sudah di sampaikan, tidak merangsang siswa untuk membaca, pembelajaran kurang terlihat abstrak.

Bedasarkan teori perkembangan kognitif piaget peserta didik kelas 5 sudah memasuki tahap operational konkret dimana siswa sudah cukup matang untuk berfikir menggunakan logika atau operasi, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, siswa telah hilang kecenderunganya terhadap animisme dan articialisme. sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif jika di bantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kempaun belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. media pembelajaran adalah suatu pelantara yang menghubungkan penyampai pesan dengan penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan progam pendidikan. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran manipulatif wayang sebagai perantara penyampain isi materi untuk meningkat hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh dari kegiatan belajar, kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor. Sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, efektif, dan psikomotor dengan penilaian yang sesuai pada kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.³

Media manipulatif itu sendiri suatu benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemui peserta didik dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembeljaran yang lebih kontekstul. Media manipulatif sepatutnya disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan kematangan peserta didik pada rentang usianya, sehingga dapat dimanipulasikan dan bervariasai sehingga peneliti memilih media

³ Adi Nugraha, Sobron., Titik Sudiatmi., Mediawati Suswandari, "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV", *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2020

manipulatif dalam bentuk wayang untuk dijadikan media pembelajaran yang sudah di sesuaikan dengan materi dan usia peserta didik⁴.

Bedasarkan hasil penelusuran oleh peneliti Wayang secara etimologis berarti bayangan (bahasa Jawa: *ayang-ayang*), penamaan ini mungkin karena wayang dinikmati melalui bayangannya. Bangsa Indonesia memiliki warisan seni budaya yang tinggi nilainya, yaitu berupa wayang. Cerita wayang dan pewayangan sebagaimana yang dikenal orang dewasa ini merupakan sebuah warisan budaya nenek moyang yang telah bereksistensi sejak zaman prasejarah. Wayang telah melewati beberapa peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia khususnya Jawa. Usia yang dimiliki panjang dan kenyataan bahwa hingga dewasa ini masih banyak orang menggemarnya betapa tinggi nilai dan pentingnya wayang bagi kehidupan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwasanya wayang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan dimanipulasikan sesuai dengan materi yang dipakai, sehingga peneliti memilih media manipulatif wayang sebagai sarana pembelajaran yang lebih konkret serta dapat mengatasi rasa bosan pada peserta didik, sebagaimana peneliti juga melihat dari keuntungan penggunaan media pembelajaran manipulatif wayang.⁵

Penggunaan media pembelajaran manipulatif wayang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan konkret bagi siswa. Sehingga dalam penggunaan media ini, siswa dapat melihat dan memanipulasi model yang dipresentasikan terkait konsep – konsep rantai makanan secara nyata. Mereka dapat

⁴ Ety Mukhlesi Yeni, “Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar diakses”, *jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2 diakses pada 10 Mei 2019

⁵ Burhan Nurgiantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. (Yogyakarta: BPFE, 2013)

memainkan model wayang dan mengamati bagaimana keterkaitan antara tumbuhan dengan hewan dan keterkaitan antara hewan satu dengan hewan lainnya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep – konsep yang abstrak dan memperkuat pemahaman siswa untuk memperoleh hasil belajar yang di inginkan.⁶

Media manipulatif wayang dapat merangsang rasa keingintahuan dan eksplorasi siswa. Dengan mencoba dan mengamati materi yang disajikan dalam bentuk media manipulatif wayang, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan terampilan motorik halus. Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan logika saat merencanakan langkah – langkah untuk mencoba dan memahami. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran serta membantu dalam memahami konsep hubungan antara hewan dan tumbuhan serta hewan satu dengan hewan lainnya. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang mana dapat diartikan sebagaimana peserta didik menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman belajar, teori ini juga dapat diartikan dengan membangun suatu pengetahuan baru atas dasar pengetahuan sebelumnya.⁷

Media pembelajaran manipulatif wayang dapat menjadikan siswa memahami bagaimana konsep tahapan rantai makanan untuk bertahan hidup. Hal ini juga dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, penggunaan media ajar ini juga memberikan kemudahan bagi guru untuk mempresentasikan materi secara detail materi yang di ajarkan. Media

⁶ J. Sutarso and B. Murtiyoso, *Wayang Sebagai Sumber dan Materi Pembelajaran Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Budaya Lokal*, (Yogyakarta: ultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS , 2008)

⁷ Nurfatihmah Sugrah, “Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains”, Vol 19 No 2, (September 2019)

pembelajaran manipulatif juga dapat memperluas wawasan siswa tentang sistem hubungan ketergantungan hewan dan lingkungannya dimana materinya mencakup rantai makan yang berawal dari produsen 1 dan selanjutnya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep tahapan rantai makanan.

Pada era saat ini dimana banyak teknologi yang berkembang tentunya akan lebih berkembang lagi, siswa semakin terpapar pada berbagai bentuk media pembelajaran, pengembangan media ajar yang akurat dan menarik tentunya sangat di butuhkan. Melalui proposal ini, saya berharap dapat menajadikan pembelajaran di MI Jami'atut Tholibin yang lebih dianamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, kompleks secara lebih nyata dan menarik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Manipulatif Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di MI Jami'atut Tholibin Materi Konsep Rantai Makanan terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran Manipulatif Wayang pada materi konsep rantai makanan terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Manipulatif Wayang dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosep rantai makanan pada kelas 5 MI Jami'atut Tholibin di bandingkan media pembelajaran konvesional?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Prosedur Pengembangan Media Manipulatif Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di MI Jami'atut Tholibin Materi Konsep Tahapan Rantai Makanan terhadap hasil belajar siswa.
2. Dapat mengetahui kelayakan Media pembelajaran Manipulatif Wayang pada materi konsep tahapan rantai makanan terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Manipulatif Wayang dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosep tahapan rantai makanan pada kelas 5 MI Jami'atut Tholibin di bandingkan media pembelajaran konvesional.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin.

D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan Oleh Peneliti.

1. Bahan yang di perlukan yaitu: triplek, rotan, cat, kayu, bener, paku, ensgel, pengait.
2. Ukuran media: tinggi wayang 15 cm – 30 cm dan luas 10 cm – 30 cm sesuai dengan objek yang di bentuk.
3. Penyangga atau tongkat wayang kurang lebih 50 cm.
4. Wadah atau tempat wayang berbentuk balok dengan ukuran panjang 100 cm, lebar 40 cm dan tinggi 20 cm.
5. Background wayang berbentuk pesergi panjang dengan ukuran panjang 90 cm, lebar 70 cm.

6. Media wayang ini di bentuk menyerupai objek hewan yang terdiri dari 3 kelompok yaitu:
 - a. Produsen (rumput).
 - b. Konsumen 1 (Ulat), Konsumen 2 (ular), Konsumen 3 (elang).
 - c. Pengurai (jamur),
7. Komposisi wayang dikemas dalam bentuk cerita, yang di kemas dalam naskah dengan dalang sebagai pengatur jalannya cerita, lalu wadah atau tempat wayang dapat dibuka hingga 180 derajat dan pada bagian tengah pembatas wadah atau tempat diberi lubang untk menancapkan *background* wayang, sedangkan bagian tepi akan diberi lubang sebagai penempatan wayang ketika akan digunakan.
8. Materi yang dipakai yakni Rantai Makanan yang disampaikan melalui cerita perwayangan serta pada materi ini menggunakan kurikulum merdeka belajar.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas 5 MI Jami'atut Tholibin melalui pengembangan media manipulatif wayang.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media manipulatif wayang diharapkan dapat memberikan sumbungan pemikiran dan ilmu pengetahuan. Serta menumbuhkan kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat sebagai:

a. Bagi Peneliti

Menerapkan pengetahuan yang di dapat selama menempuh perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Menambah wawasan yang dapat di jadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya, serta untuk mengetahui kelayakan media dan hasil pebelajaran manipulatif wayang berbasis cerita dongeng pada kemampuan kognitif peserta didik.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran IPAS.
- 2) Mampu membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta di harapkan dapat memahami dan mempermudah untuk pembelajaran materi pada pembelajaran IPAS.
- 2) Peserta didik di harapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada pembelajaran IPAS.
- 3) Peserta didik di harapkan dapat meningkan hasil belejar dengan di bantu media manipulatif wayang pada pembelajaran IPAS.

d. Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan kualitas pendidik dan lulusan di MI Jami'atut Tholibin, serta mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran inovatif.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media manipulatif wayang adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.
 - a. Media manipulatif wayang ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi rantai makanan.
 - b. Media manipulatif wayang juga dapat di praktikan oleh siswa secara kelompok.
 - c. Pengembangan dilakukan berdasarkan prosedur utama dalam penelitian pengembangan seperti adanya potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk awal, validasi dan revisi.
 - d. Dalam penelitian ini siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin diasumsikan pada usia yang sama (homogen).

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.
 - a. Media manipulatif wayang hanya berfokus pada materi rantai makanan kelas 5 MI Jami'atut Tholibin.

- b. Responden yang di jadikan sampel penelitian ini ya itu uji validasi, para ahli, responden siswa dan hasil belajar siswa kelas 5 MI Jami'atut Tholibin.
- c. Keterbatasan sumber daya, seperti anggaran dan waktu, sehingga dapat membatasi kualitas produk yang di hasilkan dari penelitian dan pengembangan ini.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran pada penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jadi media yang dibuat dalam penelitian ini berupa media pembelajaran manipulatif wayang.
2. Media pembelajaran wayang yang di buat peneliti dalam bentuk potongan triplek yang di kaitakan dengan sebuah batang atau tongkat, dimana setiap wayang memiliki penokohan dan pemeranan sesuai dengan tingkatan materi rantai makanan yang di sampaikan pada saat penjelasan materi melalui pendongengan oleh pendidik, setelah pendongengan selesai pendidik mengajak peserta didik untuk mendongeng bersama dengan cara berkelompok diamana setiap anggota kelompok dapat memerankan perannya masing sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik

untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi rantai makanan kelas 5.

3. Hasil belajar dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk dari ketercapainya suatu tujuan pembelajaran yang di inginkan pendidik. Dimana kemampuan peserta didik yang di peroleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat di artikan kompetensi atau kemampuan tertentu yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor.⁸
4. Materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS masuk dalam salah satu materi yang di pelajari oleh kelas 5, sedangkan pengertian dari rantai makan adalah peristiwa makan dan dimakan. Contohnya padi dimakan kelinci, kemudian kelinci dimakan ular, dilanjut ular dimakan elang, akhirnya elang mati di makan pengurai. Dalam hal ini rantai makan memiliki tingkatan tersendiri dimana padi berperan sebagai produsen di karenakan padi memiliki zat hijau daun untuk berfotosintesis. kelinci disebut konsumen tingkat I karena memakan produsen. Ular memakan kelinci disebut konsumen tingkat II. elang yang memakan ular disebut konsumen tingkat III. Pengurai yang memakan elang mati disebut pengurai atau bakteri. Kesimpulannya adalah tingkat pertama ditempati oleh produsen, tingkat kedua ditempati oleh herbivora (hewan pemakan tumbuhan), rantai makanan tingkat ketiga dan keempat oleh karnivora (hewan pemakan daging) dimana tingkat keempat sebagai tingkatan puncak yang di makan oleh pengurai jika sudah mati.⁹

⁸ Sobron Adi Nugraha dan Titik Sudiatmi, "Studi Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV'. *Jurnal Inovasi penelitian*, Vol.1, (2020)

⁹ Sulami M.D Wijayanti, *Sains 4: Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*, (Pustaka Perbukuan, 2009)

H. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Peneliti Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, dan Vit Ardhyantama	Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik ¹⁰	Penggunaan media wayang	Prosedur pengembangan model 4-D, materi yang diambil tematik, memakai kurikulum 2013	Hasil efektivitas yang diperoleh dari posttest 78,57% lebih dari 75% siswa tuntas dalam pembelajaran. Ahli materi memperoleh skor keseluruhan 4,00. Ahli media memperoleh skor 4,69. Ahli pembelajaran memperoleh skor 4,70.
2.	Eka Sumaryanti, Tahmid Sabri dan Rosnita	Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di	Penggunaan media wayang, penelitian sabagai peningkatan hasil belajar	Penilitan menggunakan metode PTK, menggunakan kurikulum 2013	Hasil analisis data dari kemampuan guru menggunakan media wayang mendapatkan skor

¹⁰ Madinatul Mukholifah, *Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik*, (Pacitan: 2020), Vol 1

		Sekolah Dasar ¹¹			3,54, hasil presentase ketuntasaan belajar setelah penggunaan media mengalami peningkatan 18,75% yaitu dari 56,25% menjadi 75%
3.	Nurul Mahruzah Yulia dan Dewi Niswatul Fithriyah	Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MIN 3 Jombang ¹²	Penggunaan media wayang, medel ADDIE	Mata pelajaran PPKN, kelas rendah (kelas 1)	Hasil uji validasi materi sebesar 90%, hasil validasi desain sebesar 95%, hasil uji coba lapangan sebesar 90%, hasil pretest mengalami kenaikan sebesar 60,4 dan pos-test sebesar 85,6
4.	Dini Maulida, Meiliana Nurfitriani, dan Yopa Taufik Saleh.	Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Wayang Panggung Cerita Terhadap Hasil Belajar	Menggunakan media wayang, meneliti hasil belajar, menggunakan	Penelitian dilakukan pada kelas rendah (kelas 2), Menggunakan teknik sampling jenuh.	Hasil T hitung sebesar 3351 dengan probabilitas signifikansi 0,00 karena

¹¹ Eka Sumaryanti, Tahmid, *Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, 2022.

¹² Nurul Mahruzah Yulia, *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim Pada Materi Pembelajaran Kewarganegaraan di MIN 3 Jombang*, Vol 2 No2, 2022.

		Siswa Pada Materi Toleransi Terhadap Teman Beda Suku/Asal Daerah. ¹³	Pretest dan posttest.		siknifikasi kurang dari setengah A (0,05), maka HO ditolak dan HA di terima.
5.	Ismed Priyaputra Nuryadi, Henry Januar Saputra dan Mira Azizah	Pengembangan Media pembelajaran Wayang Hewan Untuk Materi Dongeng Kelas 3 di Kota Semarang ¹⁴	Menggunakan media pembelajaran yang berbentuk hewan, menggunakan model penelitian ADDIE	Peneliti mengambil kelas rendah (kelas 3)	Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98%, hasil validasi ahli materi sebesar 98%
6.	Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi dan Heri Setiawan.	Pengembangan Media Wayang Kartu Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas 3 SDN 2 Sape. ¹⁵	Model penelitian menggunakan ADDIE, Media yang digunakan media wayang,	Kelas yang diambil kelas rendah (kelas 2)	Hasil penelitian ini adalah pada tahap pertama rata-rata hasil oleh ahli media 80%, rata-rata validasi ahli materi 92,5%, tahap kedua rata-rata hasil ahli media 97,91%, dan rata-rata respon

¹³ Dini Maulida, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh, "Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Wayang Panggung Cerita Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Toleransi Terhadap Teman Beda Suku/Asal Daerah", *Jurnal of law education and bussnis*, (Taksikmalaya: 2023)

¹⁴ Ismed Priyaputra Nuryadi, Henry Januar Saputra, *Pengembangan Media Pembelajaran Hewan Untuk Materi Dongeng Kelas 3 Sekolah Dasar di Kota Semarang*, Vol 9 No 2, 2023.

¹⁵ Sukmawati, "Pengembangan Media Wayang Kartun Brbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Klas 3 SDN 2 Sape", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (Mataram: Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, 2022).

					guru 77,76%, serta respon siswa terhadap wayang kartun rata-rata 91,94%.
7.	Ni Putu Gita Oktapiani, Nice Maylani Asril dan Dewa Gede Firstia Wirabarta.	Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dengan media wayang melalui video pembelajaran ¹⁶	Menggunakan model penelitian ADDIE, media yang digunakan berupa wayang.	Bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris.	Subjek penelitiannya 2 orang ahli media pembelajaran, dan 2 orang materi, hasil penelitian yaitu uji dari ahli materi dan media mendapatkan 1,00 sehingga mendapat kualifikasi sangat tinggi.
8.	Eny widyarti dan Martadi	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Dikelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasingan Lembah Putih	Penggunaan media wayang	Model yang digunakan adalah board and gall, subyek penelitiannya dilakukan terhadap siswa TK, media bertujuan untuk meningkatkan	Hasil efektifitas media dan respon siswa yaitu 82% untuk aktifitas siswa dan 88% untuk aktifitas guru

¹⁶ Ni Putu Gita Oktapiani, "Upaya Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Ngawi: STKIP Modern, 2021)

		Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik ¹⁷		an minat belajar.	
9.	Anggit Sinta Devi dan Siti Maisaroh	Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas 5 SD	Sama-sama menggunakan media wayang, kelas yang ditempuh kelas 5 (tinggi)	Model yang digunakan adalah board and gall	Hasil dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,05 dan ahli materi dengan rata-rata 4,50, respon siswa dengan skor 93,33% dan respon guru dengan skor rata-rata 4,50% Peningkatan dilihat dari ketuntasan belajar yaitu 45.45% sebelum menggunakan media, setelah menggunakan media ketuntasan belajar menjadi 81,81%.
10.	Ela Ponna	Pengembangan Media Wayang	Media yang digunakan	Subjek yang di ambil	Hasil validasi ahli meteri

¹⁷ Eny Wiyarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik", *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, (Gresik: 2016)

		Panel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Kelas 2 Sd Negeri 72 Banda Aceh ¹⁸	n berupa wayang, penelitian untuk meningkatkan hasil, dan menggunakan model penelitian ADDIE.	kelas 2 (rendah), Mata pelajaran yang diambil PKN.	sebesar 81,25%, validasi ahli media sebesar 74,26%, dan validasi angket guru sebesar 86%
11.	Herza Safira dan Filia Prima Artharina	Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar ¹⁹	Menggunakan media wayang	Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall, subyek penelitian menggunakan siswa kelas 4	Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 80%, Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 86,2%. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90,5%, Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh

¹⁸ Ela Ponna, *Pengembangan Media Wayang Panel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Kelas 2 Sd Negeri 72 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021)

¹⁹ Herza Safira dan Filia Prima Artharina, "Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Refleksi Edukatika*, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan/Universitas PGRI Semarang, 2017)

					h rata-rata 90,5%.
12.	Ananda Putri Meiliani H1, Dyah Lyesmaya, dan Irna Khaleda Nurmeta.	Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar ²⁰	Model yang digunakan adalah model ADDIE, medianya wayang.	Subjek penelitiannya dilakukan pada siswa kelas 3	Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator bahwa media wayang sukuraga yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, dari respon siswa sebagai validator audiens wayang sukuraga dikategorikan “cukup efektif” dan penguasaan kosakata dibuktikan dari gain score yang menunjukkan peningkatan 0,70.
13.	Medeylin Panggabean, Guslinda,	Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk	Model yang digunakan adalah ADDIE,	Mata pelajaran yang digunakan adalah IPS	rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi

²⁰ Ananda Putri Meiliani H1, Dyah Lyesmaya, dan Irna Khaleda Nurmeta, “Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, (Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2023)

	dan Otang Kurniama.	Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar ²¹	media wayang.		oleh ahli media terhadap wayang kartun adalah 76,04% dengan kategori. Media wayang kartun sudah dikatakan layak oleh ahli media untuk uji coba namun dengan ketentuan melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan.
14.	Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, Vit Ardhyantama	Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik ²²	Media yang digunakan adalah wayang	pengembangan 4D, subyek yang digunakan adalah kelas 4.	hasil 78,57% dan lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar, hasil pengembangan media pembelajaran wayang pada

²¹ Medeylin Panggabean, "Guslinda, Dan Otang Kurniama, Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Aquinas*, (Riau: 2022)

²² Madinatul Mukholifah, Urip Tisngati, Vit Ardhyantama, "Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik", *jurnal inovasi penelitian*, (Pacitan :Prodi PGSD, STKIP PGRI Pacitan,2020)

					penilaian ahli materi dengan skor rata-rata keseluruhan 4,00. Penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan penilaian ahli pembelajaran dengan skor rata-rata 4,70.
15.	Himmah Taulany, dan Swantyka Ilham Prahesti	Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun ²³	Sama-sama menggunakan model ADDIE, dan media yang digunakan adalah wayang	Mata pelajaran yang digunakan adalah bahasa Inggris	Hasil pencapaian perkembangan dengan media wayang huruf sebelum dilaksanakan pretes memiliki rata-rata kemampuan berhitung sebesar 18,75 poin. Setelah dilaksanakan perlakuan menggunakan media wayang

²³ Himmah Taulany, Dan Swantyka Ilham Prahesti, “Media Pembelajaran Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun”, *jurnal dunia anak usia dini*, (semarang: Universitas Ngudi Waluyo, 2019)

					huruf, kelompok eksperimen 1 memiliki rata-rata sebesar 35,55 poin.
--	--	--	--	--	---

Jadi kesimpulannya media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan seperti wayang yang dikembangkan oleh peneliti terbuat dari triplek dan rotan sehingga lebih kokoh dan dibentuk dengan pola menyerupai organisme dalam materi rantai makanan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada kelas 5. Selain itu media yang dikembangkan peneliti dilengkapi dengan *background* yang disesuaikan serta *box* sebagai alas dan wadah penyimpanan wayang.