



**PENGEMBANGAN MEDIA “WAYANG SI DUPAN”
UNTUK PEMBELAJARAN SIKLUS HIDUP HEWAN
DI SEKOLAH DASAR**

Desy Herawati

Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Kota Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: heradewati1984@gmail.com

Received: July 26, 2023

Accepted: February 17, 2023

Published: July 30, 2024

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1319>

Abstract

Each student has a different character. Therefore, teachers are required to be able to create learning that can meet students' diverse learning needs. When studying Animal Life Cycles, the teacher used video learning media, but at that time only children with visual and auditory learning styles were able to follow the lesson well, while children with kinesthetic learning styles felt bored and ended up making noise and disturbing other friends. Based on this problem, the teacher finally developed his learning media by creating Wayang Si Dupan media. This development research aims to test the validity and effectiveness of the Wayang Si Dupan media in learning animal life cycles in class 4 at SDN Mangunharjo 7, Probolinggo City. This research uses a 4D model, namely define, design, development, and dissemination. Material expert validation results for Wayang Si Dupan media obtained an average of 87% and validation results from design experts obtained an average of 91%. Students' learning outcomes in the Animal Life Cycle material increased by 78% after they used the Wayang Si Dupan media. This shows that Si Dupan Wayang Media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning media, Learning need; Wayang Si Dupan.

Abstrak

Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang juga beragam. Pada saat pembelajaran Siklus Hidup Hewan, guru menggunakan media pembelajaran video, namun pada saat itu hanya anak dengan gaya belajar visual dan auditori yang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, sedangkan anak dengan gaya belajar kinestetik merasa bosan dan akhirnya membuat gaduh dan mengganggu teman lainnya. Berdasarkan masalah tersebut guru akhirnya melakukan pengembangan media pembelajarannya dengan membuat media Wayang Si Dupan. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menguji kevalidan dan kewektifan media Wayang Si Dupan dalam pembelajaran siklus hidup hewan pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Mangunharjo 7 Kota Probolinggo. Penelitian ini menggunakan model 4D, yaitu define, design, development, dan dissemination. Hasil validasi ahli materi terhadap media Wayang Si Dupan memperoleh rata-rata sebesar 87% dan hasil validasi dari ahli desain diperoleh rata-rata sebesar 91%. Hasil belajar peserta didik dalam materi Siklus Hidup Hewan mengalami peningkatan 78% setelah mereka menggunakan media Wayang Si Dupan. Hal ini menunjukkan bahwa Media Wayang Si Dupan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Kebutuhan Belajar; Media Pembelajaran; Wayang Si Dupan.*

A. Pendahuluan

Bentuk pembelajaran dalam Kurikulum Kerdeka yaitu pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah segala daya upaya yang dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar dan harapan peserta didik (Pitaloka & Arsanti, 2022). Dalam pembelajaran berdiferensiasi semua kebutuhan peserta didik harus terpenuhi oleh guru. Dengan kondisi masing-masing peserta didik yang berbeda satu sama lain (berbeda karakter, gaya belajar, dan kecerdasan), maka guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang bisa mewadahi seluruh peserta didik. Pada awal tahun pembelajaran 2022/2023 guru melakukan tes diagnostik nonkognitif khususnya pada gaya belajar peserta didik. Gaya belajar adalah suatu cara untuk memahami informasi yang diperoleh dalam pembelajaran (Isnanto, 2022). Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Menurut DePorter & Hernacki (dalam Sufianti, 2022), ada tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual (belajar dengan cara melihat), gaya belajar auditori (belajar dengan cara mendengar) dan gaya belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

Setiap anak tidak hanya memiliki satu gaya belajar saja namun merupakan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut (Alhafiz, 2022). Begitu juga pada peserta didik kelas 4 SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo, setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan tidak mutlak hanya memiliki satu gaya belajar saja namun merupakan kombinasi dari ketiganya.

Untuk mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik, maka guru melakukan tes diagnostik nonkognitif pada awal pembelajaran. Dari hasil tes diagnostik nonkognitif terhadap 62 orang peserta didik kelas 4 SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo, diperoleh hasil 20 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditori, 28 peserta didik memiliki gaya belajar visual dan 14 orang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Gaya belajar yang diperoleh dari tes tersebut merupakan gaya belajar yang dominan keluar saat dilakukan tes.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran berdiferensiasi adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus memfasilitasi semua peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda dalam belajar (Amin et al., 2023). Peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda tentunya penggunaan media pembelajarannya pun berbeda (Fauziah, 2015). Guru tidak bisa hanya menggunakan gambar saja atau audio saja dalam pembelajaran namun harus bisa menemukan media belajar yang bisa memfasilitasi ketiga gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Jika guru hanya menggunakan media gambar, yang bisa menerima informasi pembelajaran hanya peserta didik dengan gaya visual. Begitu juga jika guru hanya menggunakan media audio, maka yang bisa menerima informasi pembelajaran hanya peserta didik dengan gaya belajar auditori (Safitri, A., & Kabiba, K, 2020). Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik kurang bisa menyerap informasi pembelajaran jika guru menggunakan media gambar atau audio. Untuk memfasilitasi ketiga gaya belajar yang dimiliki peserta didik kelas 4 SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo, guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar seluruh peserta didik dapat memperoleh informasi pembelajaran dengan baik.

Dalam mengatasi masalah di atas maka dirancanglah media pembelajaran yang memfasilitasi ketiga gaya belajar peserta didik berupa wayang siklus hidup hewan. Media tersebut peneliti beri nama "Wayang Si Dupan". Wayang yang digunakan di sini berupa gambar hewan yang ditempel pada kardus bekas kemudian diberi kayu agar bisa digerakkan. Gambar hewan dibuat dengan *full color* dengan tujuan agar anak dengan gaya belajar visual dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran. Guru mempersiapkan rancangan cerita tentang siklus hidup hewan yang nantinya akan dibacakan agar anak dengan gaya belajar auditori dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Untuk memfasilitasi anak dengan gaya belajar kinestetik (Bire et al, 2014), guru memasang kayu pada gambar agar gambar tersebut dapat digerakkan seperti saat seorang dalang menggerakkan wayang.

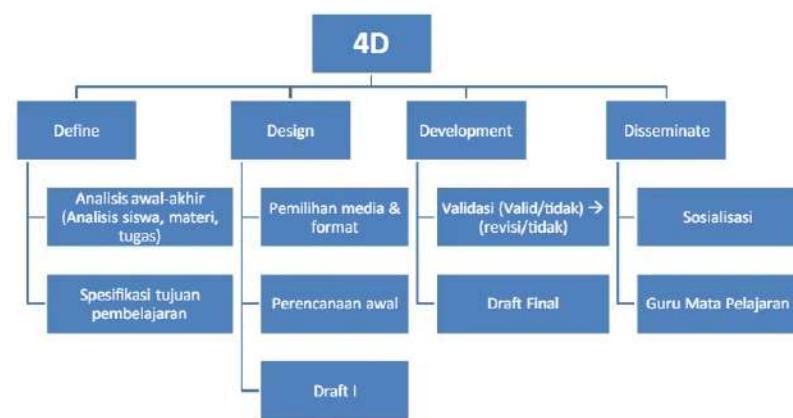
Penelitian Muthohharoh et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan wayang kardus mampu meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik di sekolah dasar. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Mukholifah, et al., (2020) menunjukkan bahwa keeektifan penggunaan wayang karakter dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media "Wayang Si Dupan" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda dalam materi siklus hidup hewan. Dengan menggunakan media wayang Si Dupan ini maka peserta didik dengan gaya belajar auditori, visual dan kinestetik dapat memperoleh informasi pembelajaran dengan baik dan hasil belajar meningkat dalam materi siklus hidup hewan.

Untuk mengetahui keeektifan penggunaan media wayang Si Dupan dan peningkatan hasil belajar materi siklus hidup hewan, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul *Pengembangan Media "Wayang Si Dupan" Untuk Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Di Sekolah Dasar*.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (*R&D*). Prosedur yang digunakan adalah prosedur 4D dengan melakukan *Define, Design, Development* dan *Diseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan.



Gambar 1. Model 4D oleh Thiaragajan

Pada tahap *Define* peneliti melakukan analisis peserta didik dan analisis konsep. Pada analisis peserta didik dilakukan dengan melakukan tes diagnostik baik diagnostik nonkognitif untuk mengetahui gaya belajar masing-masing peserta didik maupun tes diagnostik kognitif untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang siklus hidup hewan. Pada tes diagnostik nonkognitif, instrument yang digunakan berupa angket dengan 14 pertanyaan tentang gaya belajar peserta didik. Pada tes diagnostik kognitif, instrument yang digunakan berupa angket dengan 10 pertanyaan tentang materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup. Pada analisis konsep pembelajaran, peneliti menelaah Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan gaya belajar peserta didik untuk menentukan jenis media pembelajaran.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran dimana media pembelajaran ini nantinya harus dapat memfasilitasi gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti merancang wayang dengan mencetak gambar tahapan hidup hewan dari internet, kemudian menempelkannya pada kardus yang sudah dipotong sesuai dengan bentuk gambar dan memasangkan kayu sebagai pegangan. Setelah itu, peneliti membuat gambar anak panah yang menunjukkan siklus hidup hewan yang berulang pada selembar kertas manila dan menempelkannya pada kardus bekas yang sudah dipotong.

Peneliti juga membuat lubang pada kertas manila sebagai tempat meletakkan wayang hewan sesuai dengan urutannya.

Tahap *Development*, dalam tahap ini peneliti melakukan validasi ahli dan uji coba pada peserta didik. Untuk evaluasi terhadap media pembelajaran, peneliti meminta saran dan pendapat kepada validator ahli dengan menggunakan lembar validasi ahli. Untuk uji coba, peneliti melakukan ujicoba skala kecil dan skala besar.

Tahap *Diseminate*, peneliti mendiseminaskan hasil penelitian kepada teman sejawat baik dalam lingkup satu sekolah maupun sekolah lain dalam kegiatan KKG.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 4 SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo tahun ajan 2022/2023 sebanyak 62 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi dan angket. Aket digunakan pada saat analisis peserta didik dan saat uji kevalidan media oleh ahli. Sedangkan observasi digunakan saat analisis konsep.

Analisis data secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa data deskriptif. Hasil dari data kualitatif digunakan untuk revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dengan mengubah data kualitatif menggunakan skala likert di mana skala 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (baik sekali). Kemudian persentase kelayakan dan kevalidan dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Sumber : (Arikunto, 2010)

Keterangan : P = persentase yang di cari

Σx = Jumlah nilai jawaban responden

Σx_i = jumlah nilai ideal

Setelah persentase kelayakan diperoleh, kemudian ditentukan kriteria kelayakan dan kevalidan dengan mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak dan tidak perlu direvisi
2	61-80%	Baik	Layak dan tidak perlu direvisi
3	41-60%	Cukup	Kurang layak dan perlu direvisi
4	21-40%	Kurang	Tidak layak dan perlu direvisi
5	<20%	Sangat Kurang	Sangat tidak layak dan perlu direvisi

Sumber: (Arikunto, 2010)

Analisi data dari angket diperoleh dari evaluasi peserta didik yang berupa skor yang dilakukan dengan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Sumber : (Arikunto, 2010)

Keterangan : P = persentase yang di cari

$\sum x$ = Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKTP

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal

Penentuan keeektifan media wayang Si Dupan menggunakan skala lingkert dengan 5 skala seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Tingkat Efektivitas

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Baik	Sangat efektif diterapkan dan tidak perlu direvisi
2.	61-80%	Baik	Efektif diterapkan dan tidak perlu direvisi
3.	41-60%	Cukup	Kurang efektif diterapkan dan perlu direvisi
4.	21-40%	Kurang	Tidak efektif diterapkan dan perlu direvisi
5.	<20%	Sangat Kurang	Sangat tidak efektif diterapkan dan perlu direvisi

Sumber: (Arikunto, 2010)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pada tahapan *define* peneliti melakukan analisis peserta didik dan analisis konsep. Pada analisis peserta didik, peneliti melakukan 2 tes diagnostik yaitu tes diagnostik nonkognitif dan tes diagnostik kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo. Peneliti menelaah gaya belajar dan kemampuan awal peserta didik pada materi perkembangan dan pertumbuhan hewan. Hasil dari kedua tes ini diperoleh bahwa 20 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditori, 28 peserta didik memiliki gaya belajar visual dan 14 orang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Untuk tes diagnostik kognitif diperoleh hasil hanya 30% peserta didik yang menguasai materi perkembangan dan pertumbuhan hewan sebagai pengetahuan awal. Pada tahap analisis konsep, peneliti menelaah Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan gaya belajar peserta didik untuk menentukan jenis media pembelajaran. Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yaitu peserta didik mampu menjelaskan siklus hidup hewan.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik dan analisis konsep di atas, maka peneliti merancang agar peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda dapat menjelaskan siklus hidup hewan dengan benar. Adapun langkah-langkah membuat media pembelajaran sebagai berikut. (1) Peserta didik mencari gambar tahapan hidup hewan di internet kemudian mencetaknya. Gambar tahapan hidup hewan sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun. Gambar hewan dibuat dengan *full color* dengan tujuan agar anak dengan gaya belajar visual dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran; (2) Peserta didik memotong kardus bekas sesuai bentuk gambar yang dicetak kemudian menempelkan gambar ke kardus yang sudah di potong; (3) Peserta didik memasang pegangan kayu pada gambar yang sudah ditempel di kardus. Untuk memfasilitasi anak dengan gaya belajar kinestetik, guru memasang kayu pada gambar agar gambar tersebut dapat digerakkan seperti saat seorang dalang menggerakkan wayang; (4) Peserta didik membuat gambar anak panah pada kertas manila sesuai dengan urutan

siklus hidup hewan dan menempatkannya pada kardus bekas; (5) Peserta didik melubangi kertas manila untuk tempat peletakan wayang sesuai dengan urutan; dan (6) Guru menyusun cerita tentang siklus hidup hewan. Guru mempersiapkan rancangan cerita tentang siklus hidup hewan yang nantinya akan dibacakan agar anak dengan gaya belajar auditori dapat mengikuti pelajaran dengan baik.



Gambar 2. Desain Gambar Wayang



Gambar 3. Wayang Hewan

Pada tahap *development*, peneliti meminta validasi ahli serta uji coba skala kecil dan skala besar. Dari validasi ahli design disarankan agar media pembelajaran ini diperbesar pada segi gambar tahapan hidup hewan pada wayang. Tujuannya agar gambar dapat terlihat oleh peserta didik yang duduknya berada di posisi paling belakang. Selain itu, tulisan pada kertas manila perlu diperbesar dan diberi hiasan di tepi kertas manila agar lebih menarik. Hiasan disesuaikan dengan siklus hewan, misalkan siklus hidup katak, bisa ditambahkan hiasan kolam tempat tinggal katak. Hiasan pada siklus ini tentunya akan menarik perhatian anak dengan gaya belajar visual untuk memperhatikan saat wayang si

dupan ini diperagakan. Ahli materi menyarankan agar cerita tentang siklus hidup hewan ini menggunakan bahasa yang lebih sederhana disesuaikan dengan kemampuan berbahasa peserta didik kelas 4 pada umumnya. Penggunaan bahasa yang lebih sederhana akan membantu peserta didik untuk memahami materi tentang berbagai siklus hidup hewan yang harus mereka ketahui.

Hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	
	Ahli 1	Ahli 2
Relevansi	24	26
Keakuratan	16	16
Konsep Dasar Materi	4	4
Kelengkapan Sajian	4	5
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berdiferensiasi	20	20
Total Nilai	68	71
Persentase	85%	88,7%

Berdasarkan rumus yang disampaikan Arikunto, maka persentase kelayakan dan kevalidan media Wayang Si Dupan dapat kita hitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Ahli materi I nilai Persentase} &= \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Total Nilai keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{68}{80} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ahli materi II nilai persentase} &= \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Total Nilai keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{71}{80} \times 100\% \\ &= 88,7\% \end{aligned}$$

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	
	Ahli 1	Ahli 2
Tampilan Umum	26	29
Tampilan Khusus	15	11
Penyajian Media	19	18
Total Nilai	60	58
Persentase	92,3%	89,2%

Berdasarkan rumus yang disampaikan Arikunto, maka persentase kelayakan dan kevalidan media Wayang Si Dupan dapat kita hitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Ahli Media I nilai Persentase} &= \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Total Nilai keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{60}{65} \times 100\% \\ &= 92,3\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ahli Media II nilai persentase} &= \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Total Nilai keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{65} \times 100\% \\ &= 89,2\% \end{aligned}$$

Dari hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 85% dari ahli pertama dan sebesar 88,7% dari ahli kedua dengan rata-rata 87%. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 92,3% dari ahli pertama dan sebesar 89,2% dari ahli kedua dengan rata-rata 91%.

Pada kegiatan uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu (1) uji coba skala kecil kepada 12 orang peserta didik dengan 4 orang peserta didik pada masing-masing gaya belajar.

Tabel 5. Hasil Ujicoba Skala Kecil

Peserta didik dengan Gaya Belajar	Senang	Kurang senang
Peserta didik Visual	3	1
Peserta didik Kinestetik	4	-
Peserta didik Auditori	3	1

Hasil dari uji coba kecil ini terlihat peserta didik antusias dan bersemangat saat menggunakan media pembelajaran ini. Mereka sangat antusias mengikuti langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ini. Mereka terlihat sangat senang saat guru menerapkan penggunaan media wayang Si Dupan. Namun ada sedikit kendala yaitu peserta didik masih malu saat diminta untuk maju menggunakan media pembelajaran. Mereka masih merasa takut salah saat menggunakan media tersebut. Beberapa dari mereka masih kurang percaya diri dalam menceritakan siklus hidup hewan sesuai dengan arahan guru. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media Wayang Si Dupan adalah (1) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (2) Guru memberikan contoh penggunaan media wayang si dupan kepada peserta didik mulai dari cara bercerita dan cara menggerakkan media wayang tersebut; (3) Guru menyampaikan kepada peserta didik siapa yang ingin mencoba menggunakan media pembelajaran di depan kelas; (4) Peserta didik secara bergantian maju untuk menggunakan media pembelajaran sedangkan peserta didik yang lain menyimak penampilan temannya; (5) peserta didik mengerjakan LKPD sesuai dengan materi; (6) peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya; (7) guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan; (8) guru menutup pembelajaran.

(2) Pada uji coba skala besar, peneliti berusaha mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan saat uji coba skala kecil yaitu menemukan cara agar peserta didik berani untuk maju menggunakan media pembelajaran. Solusi yang digunakan yaitu dengan memberikan reward atau hadiah bagi peserta didik yang mau maju untuk menggunakan media tersebut dengan percaya diri. Dari 62 peserta didik ada 10 peserta didik yang berani maju untuk menggunakan media dan sebagian besar di dominasi dari peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Anak dengan gaya belajar kinestetik mampu memahami materi pelajaran dengan cara bergerak. Setelah menggunakan media ini guru memberikan LKPD tentang siklus hidup hewan. Hasil analisis LKPD yang diperoleh mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan media, peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP hanya 30%, setelah

menggunakan media ini menjadi 78% yang memperoleh nilai di atas KKTP. Peserta didik dianggap tuntas jika sudah memperoleh nilai > 60.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Rentang Nilai	Sebelum Menggunakan Media	Sesudah Menggunakan Media
1	≤ 20	-	-
2	21 - 40	10	4
3	41 - 60	33	10
4	61 - 80	15	28
5	81 - 100	4	20
Total yang tuntas		19	48
Persentase yang tuntas		30%	78%

Berdasarkan rumus yang disampaikan Arikunto, persentase keefektifan media Wayang Si Dupan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total peserta didik yang tuntas}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$
$$= \frac{48}{62} \times 100\%$$
$$= 78\%$$

2. Pembahasan

Data kevalidan dan kelayakan media Wayang Si Dupan ini, diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media. Dari tabel 3 dapat kita lihat bahwa ahli pertama dan ahli kedua, media wayang si dupan ini memperoleh nilai validasi pada rentang 81-100%. Berdasarkan tabel 1 kriteria diatas berada pada baris pertama yang memiliki arti bahwa media wayang si dupan yang di kembangkan sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran Siklus Hidup Hewan.

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa dari ahli pertama dan ahli kedua diperoleh nilai validasi pada rentang 81-100%. Berdasarkan tabel 1 kriteria diatas berada pada baris pertama yang memiliki arti bahwa media Wayang Si Dupan yang di kembangkan sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran Siklus Hidup Hewan.

Kevalidan dan kelayakan sebuah media pembelajaran menjadi kunci sukses dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Zulfah, 2022). Dalam penelitiannya, Zulfah mengatakan bahwa media wayang golek mampu meningkatkan prestasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Begitu juga Media Wayang Si Dupan ini, terbukti valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang berdiferensiasi sehingga diharapkan mampu untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu memahami siklus hidup hewan.

Media Wayang Si Dupan ini mampu mewadahi atau memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di kelas 4 SDN Mangunharjo 7 yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil terlihat semua anak dengan gaya belajar kinestetik yang menjadi sampling uji coba skala kecil semuanya sangat senang sekali menggunakan media wayang si dupan ini. Untuk anak dengan gaya belajar visual dan auditori hampir semua yang menjadi sampling ujicoba skala kecil merasa senang menggunakan media Wayang Si Dupan ini.

Penggunaan media wayang si dupan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi dimana media ini mampu menyesuaikan profil belajar peserta didik yang berbeda terutama dalam gaya belajar mereka. Media ini juga secara tidak langsung membuat peserta didik menjadi kreatif dalam menceritakan tentang siklus hidup hewan menggunakan Bahasa mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Herwina bahwa melalui pembelajaran berdiferensiasi semua kebutuhan belajar peserta didik terpenuhi sesuai minat atau profil belajar mereka. Herwina juga mengatakan bahwa proses pembelajaran berdiferensiasi juga dapat memberikan ruang yang luas kepada peserta didik untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil kerja mereka sesuai dengan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari sehingga pembelajaran berdiferensiasi secara tidak langsung mendorong kreativitas peserta didik (Herwina, 2021).

Seorang guru harus menyusun materi pelajaran, merancang media pembelajaran, menyusun rancangan kegiatan, menyusun LKPD berdasarkan

kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, minat atau hal apa yang disukai peserta didik dalam belajar, dan cara menyampaikan pelajaran yang sesuai dengan profil belajar peserta didik yang diajarnya (Wahyuningsari et al., 2022). Oleh karena itu, guru harus terus melakukan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran berdiferensiasi. Perancangan media pembelajaran Wayang Si Dupan ini juga merupakan salah satu upaya penulis untuk melakukan inovasi dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan profil belajar peserta didik khususnya pada gaya belajar peserta didik.

Data keeektivan media wayang si dupan ini diperoleh dari data hasil mengerjakan LKPD Siklus Hidup hewan dalam pembelajaran sebelum menggunakan media ini hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP. Setelah menggunakan media ini, peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP mengalami peningkatan. Dari hasil analisis pengerjaan LKPD peserta didik, diperoleh hasil yang berada pada posisi baris kedua yaitu 61-80% yang memiliki arti bahwa penggunaan media wayang si dupan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi siklus hidup hewan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Mukodas dan kawan-kawan bahwa media wayang kertas efektif untuk meningkatkan kemampuan mendongeng dan termasuk dalam kategori baik dan mampu meningkatkan minat baca anak di Rumah Baca Sang Pembelajar (Mukodas & Mubarock, 2020). Sejalan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustika et al., (2022) bahwa penggunaan wayang Sukaraga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas rendah dalam pembelajaran dan termasuk dalam kategori baik. Begitu juga penelitian yang dilaksanakan oleh Hidayanti et al., (2021) bahwa media wayang kertas hewan berpengaruh pada kemampuan menulis teks dabel peserta didik kelas VII MTs Husnul Khotimah Kampek Burneh.

Wayang Si Dupan dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya terhadap siklus hidup hewan serta mampu meningkatkan kreativitas mereka dalam menceritakan siklus hidup hewan dengan

menggunakan bahasa mereka sendiri. Hal ini secara tidak langsung mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

Wayang Si Dupan memiliki kelebihan yaitu menjaga warisan budaya lokal yaitu wayang kulit, Ketika anak-anak sekarang banyak yang tidak mengenal wayang kulit. Dengan menggunakan media ini, secara tidak langsung guru menghadirkan pertunjukan wayang di kelas kita.

D. Penutup

Hasil validasi ahli terhadap media wayang si dupan diperoleh rerata 87 dari ahli materi dan 91 dari ahli desain. Hal ini menunjukkan bahwa media wayang si dupan layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil evaluasi peserta didik diperoleh peningkatan, dari yang semula hanya 30% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP menjadi 78% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP setelah menggunakan media ini. hal ini menunjukkan keepektifan penggunaan media Wayang Si Dupan dalam pembelajaran.

Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda untuk mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga dapat menambah ilmu mereka.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada SDN Mangunharjo 7 Kota Probolinggo khusnya Ibu Kepala sekolah yang sudah memberikan waktu dan tempat untuk peneliti melakukan penelitian. Begitu juga kepada ahli materi dan ahli desain, peneliti mengucapkan terima kasih atas evaluasi dan pendapatnya sehingga media Wayang Si Dupan ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Referensi

- Amin, Y. F., Siswanto, J., Untari, M., & Kanitri, N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Aspek Proses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sdn Pedurungan Kidul 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 653-664.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7362>

- Alhafiz, N. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Peserta didik untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5). <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.946>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>
- Fauziah, F. (2015). Hubungan kecerdasan emosional dengan prestasi belajar mahasiswa semester II Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 90-98. <http://dx.doi.org/10.22373/je.v1i1.320>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2). <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>
- Hidayanti, Z. A., Purnamasari, H., & Sarmi, N. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Animasi Hewan Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Peserta didik Kelas VII MTS Husnul Khotimah Kampek. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(2). <https://doi.org/10.34012/bip.v3i2.1943>
- Isnanto, I. (2022). Hasil Belajar Peserta didik Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Mukodas, M., & Mubarock, W. F. (2020). Efektifitas Mendongeng Melalui Media Wayang Kertas Di Rumah Baca Sang Pembelajar. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2398>
- Mustika, B., Uswatun, D. A., Khaleda, I., Hendrik, A., & Nurnaningsih, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Peserta didik Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>

- Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung*, Vol.4, 36–43.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Sufianti, A. V. (2022). Hubungan Gaya Belajar Dengan Multiple Intellegences Terhadap Prestasi Peserta Didik. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.253>
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04). <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Zulfah. (2022). Kearifan Lokal “Wayang Golek” Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad-21. *Jurnal Abadi Pendidikan Islam*, 19(1).