

## Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan

Cahaya Rizki<sup>\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Siti Istiningsih<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [cahayabedel@gmail.com](mailto:cahayabedel@gmail.com)

### Article History

Received : January 12<sup>th</sup>, 2023

Revised : January 20<sup>th</sup>, 2023

Accepted : February 02<sup>th</sup>, 2023

**Abstrak:** Pendidikan merupakan suatu sarana yang dapat menunjang potensi manusia untuk menjadi lebih berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk siswa kelas IV SDN 2 Kayangan dan mengetahui cara penggunaan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk siswa kelas IV SDN 2 Kayangan. Kebaharuan penelitian ini yakni lebih spesifik mengangkat suatu suku yaitu suku Sasak di dalam media wayang kartun. Selain itu, kebaharuan penelitian ini yakni menggunakan tokoh masyarakat sebagai karakter dalam media wayang kartun. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE (yaitu *analysis, desain, development, implementation, evaluation*). Hasil penelitian yaitu validator materi mendapatkan skor rata-rata 98%, validator media mendapatkan skor rata-rata 87,5%, validator respon 15 siswa memperoleh rata-rata 91.3%. Kriteria penilaian media yang digunakan di sekolah termasuk kategori sangat layak terhadap media yang dikembangkan. Media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak termasuk sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Keywords:** Pengembangan media wayang kartun, kearifan lokal suku sasak, SDN 2 Kayangan.

## PENDAHULUAN

Menurut Tahir, dkk (2022;208) bahwa pendidikan merupakan suatu sarana yang dapat menunjang potensi manusia untuk menjadi lebih berkualitas. Selain itu, Ki Hajar Dewantara (dalam Bayu Prawira Hie, 2014:14) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perkembangan kehidupan anak-anak agar potensi yang dimiliki tercapai dengan maksimal

Selain itu, pentingnya pendidikan juga termuat dalam UUD 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa “Tiap-Tiap warga negara berhak mendapat pendidikan, setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya” (Affendi, 2017:222). Sehingga, negara berkewajiban untuk memberikan pendidikan yang sebaik-baiknya kepada putra putri bangsa. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih mengalami berbagai hambatan, salah satunya adalah masih banyak guru yang kurang profesional dalam mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran. Menurut Ina Magdalena

(2021:1) pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pengalaman belajar yang lebih kondusif dan menarik minat belajar peserta didik.

Strategi pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dipahami oleh setiap pendidik supaya menjadi pendidik profesional. Menurut Prihantini (2021:16) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang pendidik untuk berinteraksi dengan peserta didik sehingga adanya proses belajar mengajar.

SDN 2 Kayangan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Kayangan, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Kayangan, bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku tema. Guru belum menyiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran terlebih bangunan sekolah dan perlengkapan pembelajaran lainnya rusak diguncang gempa bumi tahun 2018. Salah satu kelemahan menggunakan buku paket atau buku tema yakni peserta didik kurang mampu memahami pesan yang disampaikan. Selain itu, kurang efektifnya proses pembelajaran

dikarenakan peserta didik tidak aktif mendengarkan penjelasan guru yang monoton.

Salah satu upaya untuk mendukung berjalannya suatu proses pembelajaran yakni dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk saluran, dapat merangsang kemauan siswa, pikiran serta perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang mana dapat menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk. 2020:4). Media menjadi komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen komponen lainnya, yakni menjadi komponen yang memuat pesan pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif untuk disampaikan kepada siswa (Zain dkk 2022:188)

Melihat permasalahan yang ada di SDN 2 Kayangan, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda pada peserta didik sehingga guru tidak hanya menggunakan buku paket atau buku tema dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik adalah dengan penggunaan media pembelajaran

Secara harfiah, media berasal dari kata *medius* artinya tengah, perantara, dan pengantar. Menurut Gagne (dalam Ummysalam A.T.A Duludu, 2017:9) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu disekitar siswa yang dapat memberikan semangat belajar pada siswa. Sementara itu, Ummysalam A.T.A Duludu (2017:9) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk mengantarkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu disekitar siswa yang dapat dijadikan sebagai perantara atau penyampai pesan kepada penerima pesan agar pesan tercapai dengan maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media wayang kartun.

Penggunaan media wayang kartun diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memberikan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak monoton hanya sebagai pendengar namun terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Selain itu, penggunaan media wayang kartun dapat memberikan pemahaman baru kepada siswa tentang kebudayaan Indonesia, selain itu media wayang dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Wayang Kartun terbuat dari kardus, bahan yang digunakan untuk membuat wayang kartun sangat mudah didapatkan.

Pentingnya media pembelajaran telah dibuktikan dari berbagai hasil penelitian. Menurut hasil penelitian Dita Kusnulyaningsih, Husniati, & Ilham Syhrul Jiwandono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 29 Mataram” memperoleh data bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Seni Budaya dan Prakarya khususnya pada materi keragaman karya seni rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan aplikasi.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2022:243-249) dengan judul “Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape” menyatakan bahwa media wayang kartun dapat membantu siswa untuk belajar berbicara di depan umum. Selain itu dengan adanya media wayang kartun ini dapat menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Liza Anna Afi (2020) dengan judul “Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa komunikasi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih sistematis. Berdasarkan hasil validasi diperoleh kesimpulan penilaian dari ahli materi dengan perolehan presentase 93,75% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan diantaranya sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yakni Wayang Kartun dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Selain itu, metode penelitian yang digunakan serta hasil penelitian yang sama sehingga diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku sasak untuk kelas IV SDN 2 Kayangan. Mengacu dari penelitian sebelumnya, pada penelitian yang akan dilaksanakan ini terdapat perbedaan yakni terbuat dari bahan

kardus dengan hiasan kertas origami. Selain itu, penelitian ini lebih spesifik membahas tentang kearifan lokal suku Sasak dengan mengangkat cerita rakyat Gangga dengan judul Putri Siregas.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu permasalahan proses pembelajaran di kelas IV SDN 2 Kayangan salah satunya untuk melatih siswa berbicara dan bercerita di depan kelas, mengenalkan sejarah kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya di suku Sasak.

Media Wayang kartun ini belum dikembangkan di SDN 2 Kayangan. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian yakni “Pengembangan Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan”

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gay (dalam Hanafi, 2017:133) mengatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif sehingga dapat digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (2015:38) model penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), (*desain*), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 2 Kayangan, Desa Kayangan, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Kayangan. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal suku sasak pada materi bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis (*Analysis*)

Fase ini mencakup tiga langkah pokok yaitu :

#### 1. Analisis kompetensi

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran wayang kartun yang akan dikembangkan dan untuk memperoleh fakta atau masalah terkait

dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kompetensi dengan tujuan untuk menelaah kompetensi yang harus dikuasai siswa. Hasil analisis kompetensi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah masih sangat minim dan terbatas. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada di buku paket tanpa ada bantuan media pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas akan membuat siswa menjadi bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.

#### 2. Analisis peserta didik

Tahap kedua yakni analisis peserta didik. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis peserta didik, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik merasa cepat bosan dan kurang bersemangat. Hal ini, disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

#### 3. Tahap analisis materi

Tahap ketiga yakni analisis materi. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menelaah isi materi yang akan diajarkan sehingga dapat disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis materi, ditemukan bahwa materi yang akan dicantumkan dalam media wayang kartun yang akan dikembangkan yakni materi bercerita.

### Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka selanjutnya peneliti membuat rancangan media wayang kartun yang akan dikembangkan. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang media wayang kartun:

#### Perancangan Materi

Materi yang termuat dalam media wayang kartun yang dikembangkan yakni tentang cerita rakyat suku sasak dari kabupaten Lombok Utara dengan judul “Putri Rengganis”

#### Perancangan Produk

Produk yang dihasilkan yakni media wayang kartun atau orang-orangan dengan

menggunakan pakaian khas suku sasak dan menggunakan wajah tokoh masyarakat Desa Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik terkait dengan baju khas suku Sasak dan dapat mengetahui tokoh yang ada di Desa Kayangan, Kabupaten Lombok.

**Alat dan Bahan**

Alat : Parang/pisau, Gunting, Kuas, Paku  
 Bahan: Kertas kartun board, Snowman poster color, Lem dlukol, Bambu, Pipet kecil.

**Pengembangan (Development)**

Pada tahap pengembangan terdiri dari pembuatan dan validasi media oleh ahli media dan ahli materi.

**Pembuatan media**

Adapun langkah-langkah pembuatan media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak:

- Menentukan cerita yang akan diangkat, tentunya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan melalui media
- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Siapkan gambar tokoh masyarakat (Kepala Desa dan Ibu Camat) dan dirubah menjadi animasi
- Cetak gambar tokoh masyarakat yang sudah menjadi animasi sesuai dengan ukuran yang diinginkan

- Buatlah pola tubuh orang-orangan pada kertas kartun board dengan ukuran disesuaikan dengan ukuran gambar kepala yang dijadikan animasi sebelumnya
- Gunting kertas kartun board sesuai dengan pola yang sudah dibuat
- Warnai semua bagian kertas kartun board yang sudah digunting menggunakan cat snowman poster menyerupai baju adat suku Sasak
- Tempelkan gambar tokoh masyarakat pada bagian kepala wayang kartun
- Warnai bambu yang sudah diiris
- Buatkan lubangkan pada bagian dada kemudian masukkan pipet kecil lalu ikat bambu menggunakan tali rami



Gambar 1. Media Wayang Kartun

**Validasi Ahli**

**a. Validasi Media**

Penelitian ini menghasilkan media wayang kartun dengan validator dosen ahli media pembelajaran

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Bentuk Media	15	16	81%	Sangat Valid
2	Kualitas Media	14	16	94%	Sangat Valid
3	Warna Media	7	8	87,5%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dengan rata-rata persentase 87,5% menunjukkan media wayang kartun sangat valid sehingga sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran.

**b. Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilakukan oleh guru wali kelas 4 SDN 2 Kayangan. Angket yang diisi terdiri dari 10 item pernyataan.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Penyajian	10	12	83%	Sangat Valid
2	Kelayakan isi materi	22	24	91%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				87%	

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa kelayakan penyajian diperoleh skor 10 dari skor maksimal 12 dengan persentase 83%. Sedangkan kelayakan isi materi memperoleh skor 22 dari skor maksimal 24

dengan persentase 91%. Nilai rata-rata persentase 87% sehingga kategori respon guru sangat baik.

**Tahap Penerapan (*Implementation*)**  
 Uji coba kelompok kecil

Tabel 3. Hasil respon peserta didik

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	213	240	89%	Sangat Valid
2	Penggunaan Media	58	60	97%	Sangat Valid
3	Kemanfaatan	292	330	88%	Sangat Valid
Rata-rata persentase				91,3%	Sangat Valid

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa tampilan media yang terdiri dari 4 butir pernyataan diperoleh skor 213 dari skor maksimal yakni 240 dengan persentase 89%. Sedangkan dari aspek penggunaan media yang terdiri dari 1 item pernyataan diperoleh skor 58 dari skor maksimal yakni 60 dengan persentase 97%. Terakhir dari aspek kemanfaatan terdiri dari 5 item pernyataan diperoleh skor 292 dari skor maksimal 330 dengan persentase 88%. Berdasarkan skor dari ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,3% dengan kategori respon peserta didik sangat baik.

**Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap terakhir yang dilakukan yakni evaluasi. Berdasarkan tahap-tahap sebelumnya yakni validasi media, materi, dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa media wayang kartun sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

**Pembahasan**

**Pengembangan (*Development*)**

1. Ahli Media

Validasi media wayang kartun dilakukan oleh ahli media yakni Bapak Asri Fauzi, M.Pd dengan menilai tiga aspek yakni bentuk media, kualitas media, dan warna media. Aspek yang pertama adalah bentuk media. Media wayang kartun yang dikembangkan memiliki bentuk yang jelas dan rapi dengan menggunakan karakter tokoh masyarakat desa Kayangan, kabupaten Lombok Utara sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdasarkan pada penilaian dari ahli media yang memperoleh persentase nilai yakni 81% artinya layak untuk digunakan. Jadi

dapat disimpulkan bahwa bentuk media wayang kartun sangat baik dan sesuai dengan materi cerita yang akan disampaikan. Aspek kedua yakni kualitas media. Media wayang kartun sesuai dengan sasaran baik dalam kelompok kecil maupun perorangan. Hal ini berdasarkan nilai dari ahli media dengan persentase yakni 94% yang artinya sangat layak untuk digunakan. Selain itu, gambar atau foto muka yang digunakan pada media wayang kartun yakni Kepala Desa Kayangan dan Camat Kayangan. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang tokoh masyarakat yang ada di desa Kayangan. Aspek ketiga yakni warna media. Warna yang digunakan pada media wayang kartun disesuaikan dengan warna lambung atau baju adat suku Sasak yakni berwarna hitam polos, kuning, dan merah. Warna yang digunakan akan lebih memudahkan peserta didik untuk memperhatikan media. Hal ini berdsarkan penilaian ahli media dengan persentase nilai 87,5% artinya sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan nilai rata-rata persentase yang diperoleh yakni 87,5% maka media wayang kartun yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid sehingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Erfan (2020) bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat menjadi salah satu alternatif menghilangkan kebosanan di dalam kelas. Tingkat kevalidan media diukur menggunakan skala penilaian (rating scale) dimana data yang diperoleh dari angket berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

2. Ahli Materi

Validasi materi pada wayang kartun dilakukan oleh ahli materi dengan menilai dua aspek yakni kelayakan penyajian materi dan kelayakan isi materi. Hasil validasi diperoleh nilai rata-rata persentase 98% dengan kategori sangat valid dengan demikian materi yang disajikan dalam media dengan demikian materi yang disajikan dalam media wayang kartun sangat layak untuk digunakan. Ahli materi dari guru wali kelas IV tidak memberikan saran maupun masukan karena sudah cukup jelas. Media wayang kartun yang telah dikembangkan peneliti sangat layak untuk digunakan sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Sejalan dengan itu, menurut Kemala (2022) menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat menunjang proses pendidikan dan dapat menyampaikan makna pesan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

#### **Penerapan (*Implementation*)**

Penerapan media wayang kartun dilakukan dengan melibatkan peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Wibowo (2016;129) keterlibatan peserta didik dalam belajar, tentunya dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan media wayang kartun, peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan dengan tugas yang berbeda-beda. Satu orang sebagai dalang dan 2 orang lainnya sebagai pemain wayang. Setelah itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan respon terhadap media yang telah diperagakan. Berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh rata-rata hasil penilaian respon peserta didik yakni 91,3% dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap terakhir yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah produk atau media yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan rancangan awal atau tidak (Sugihartini, 2018;5). Hasil evaluasi diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan sebelumnya yakni validasi media, validasi materi, dan respon peserta didik. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 87,5% sedangkan validasi materi diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 98%, serta peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 91,3%. Berdasarkan hasil validasi media, materi, respon peserta didik

yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal suku Sasak sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Uji validasi media yang telah dilakukan memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat layak untuk digunakan. Selain itu, validasi materi dilakukan oleh guru wali kelas IV SDN 2 Kayangan memperoleh nilai rata-rata persentase 98%, sehingga materi yang termuat dalam media wayang kartun dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan penggunaan media yang telah diujikan dalam kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 91,3% dengan demikian dapat diketahui bahwa media wayang kartun sangat layak untuk digunngakan

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penyelesaian penelitian ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak yang terlibat. penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan tulisan ini. Ucapan terima kasih pula kepada Sekolah, Guru dan Siswa kelas IV SDN 2 Kayangan yang telah memberikan respon positif dan terlibat aktif dalam proses penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Affandi, Hernadi (2022). Tanggung Jawab Negara Dalam Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang Dasar Tahun 1945. *Jurnal Hukum Positum*, 1(2), hal: 222.
- Duludu, Ummysalam A.T.A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta; Deepublish
- Istiningsih, Siti., Mohammad Liwa Ilhamdi, & Azizah Dwi Ardhani (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*

- Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), hal: 170. Agustus 15, 2022
- Magdalena, Ina (2021). Belajar Makin Asyik dengan Desai Pembelajaran Menarik. Jawa Barat: CV Jejak
- Nurfadhillah, Septy, 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Jawa Barat: CV Jejak
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Web: Kita Menulis. Agustus 15, 2022
- Prawira Hie, Bayu (2014). Revolusi Pendidikan Nasional Dengan Metode E-Learning. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Prihantini (2021). Strategi Pembelajaran SD. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), hal: 245.
- Tahir, Muhammad (2014). Wayang Menak Sasak Fungsi dan Makna Simbolis. Mataram: Arga Puji Press Mataram Lombok
- Triwiyanto, Teguh (2014). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Wibowo, Nugroho (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronis, Informatic, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), hal:128-139.
- Zuhdi, Muhammad Harfin (2020). Genealogi Islam Lombok Jaringan Islam Nusantara. Mataram: Sanabil
- Zulfa, Lina Nida, Ida Ermiana, & Lalu Hamdian (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2). <http://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/104/66>