

Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V

Nur Salsabila Rahayu^{*1}, Encep Andriana², Nana Hendracipta³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: salsabilasella2701@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bentuk wayang. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode Research & Development (R&D). Media yang dihasilkan yaitu media pembelajaran wayang terhadap kemampuan literasi sains. Penelitian ini dilakukan di SDN Renged 3 dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 35 siswa. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan media pembelajaran wayang terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V di SDN Renged 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran wayang termasuk ke dalam kategori “sangat layak” hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi dengan dosen validator nilai rata-rata presentase 86% dan hasil respon siswa nilai rata-rata 85%. Hasil tes kemampuan literasi sains siswa kelas V di SDN Renged 3 menunjukkan nilai *pretest* 38% kategori “kurang baik” menjadi nilai *posttest* 51% kategori “cukup baik” setelah menggunakan media pembelajaran wayang dengan peningkatan 0,22 “rendah”.

Kata kunci : ***Pengembangan; Media Pembelajaran Wayang; Literasi Sains***

ABSTRACT

This research aims to develop learning media in the form of wayang. The development of this learning media uses the Research & Development (R&D) method. The resulting media is wayang learning media for scientific literacy skills. This research was conducted at SDN Renged 3 with 35 class V students as research subjects. Researchers use a research approach that refers to the ADDIE development model. The results of the development of wayang learning media on the scientific literacy abilities of class V students at SDN Renged 3 show that wayang learning media is included in the "very feasible" category. This can be seen from the validation results with validator lecturers, the average percentage value is 86% and the results of student responses average value 85%. The results of the scientific literacy ability test for class V students at SDN Renged 3 showed a pretest score of 38%, the "not good" category became a posttest score of 51%,

the "fairly good" category after using wayang learning media with an increase of 0.22 was "low".

Keywords : *Development; Wayang Learning Media; Scientific Literacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan siswa dalam rangka usaha untuk membantu terhadap perkembangan anak seutuhnya. Pendidikan dianggap berhasil ketika siswa mampu mengembangkan kompetensi yang diinginkan dan mencapai tujuan pendidikan, serta keberhasilan guru dalam mendidik siswa pada pembelajaran (Sirait, 2021). Aspek yang ada dalam serangkaian kegiatan Pendidikan adalah penerapan media dalam pembelajaran.

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi antara guru kepada siswa (Hasanah, 2020). Media pembelajaran memiliki tugas penting dalam proses pembelajaran (Sisfadilla et al., 2021). Media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar mereka (Salsabila et al., 2020). Media pembelajaran juga memiliki berbagai bentuk baik itu berbentuk fisik maupun digital (Wibowo et al., 2020). Salah contoh media pembelajaran yang berbentuk fisik yaitu media wayang yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran wayang termasuk kedalam media visual berbentuk tiga dimensi karena merupakan sebuah gambar tiruan. Wayang merupakan peraga pertunjukkan, khususnya berupa semacam "boneka" baik yang berbentuk trimatra (wayang golek) maupun yang pipih bertangkai (wayang kulit) (Sunaryo, 2020).

Kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya melibatkan siswa agar pembelajaran lebih bermakna (Adiputra & Heryadi, 2021). Sebagai contoh pada materi ekosistem, siswa harus terlibat pembelajaran secara langsung, akan tetapi karena keterbatasan secara ketersediaan dari sekolah siswa SDN Renged 3 jarang menggunakan media pembelajaran. Selain itu kompleksnya kompetensi yang harus dimiliki siswa, mengharuskan guru membuat siswa lebih bekerja keras untuk mencapai kompetensi-kompetensi yang ada, literasi sains merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa (Huda & Prasasti, 2023). Literasi tidak hanya kecakapan membaca serta menulis tetapi juga kecakapan dalam mengkritisi, menganalisis dan merefleksikan apa yang

dibaca (S. K. Putri et al., 2024). Literasi sains merupakan kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi ilmiah untuk membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari, serta berpikir secara kritis dan objektif berdasarkan bukti (Atiaturrahmaniah et al., 2022). Literasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas dan wawasan manusia, kemampuan literasi dapat digambarkan sebagai kemampuan individu dalam memahami dan menggunakan pengetahuannya dalam berbagai keadaan, termasuk mengidentifikasi masalah, memahami informasi, menganalisis data, membuat keputusan, dan berkomunikasi secara efektif (Leksono et al., 2020).

Hasil wawancara dengan wali kelas 5 SDN Renged 3 menyatakan jika kemampuan literasi sains siswa kelas 5 SD masih sangat rendah, guru berpendapat masih adanya kesulitan dalam memahami pelajaran IPA menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa masih rendah. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA di kelasnya jarang menggunakan media, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA menyebabkan siswa tidak belajar secara langsung, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga kemampuan literasi sains siswa masih rendah.

Guru juga menyatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang nyata dan menarik agar siswa lebih mudah paham dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu dalam memperlancar serta meningkatkan mutu belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sari et al., 2023). Hal tersebut didukung juga dengan hasil penelitian dari (Pambudi et al., 2018), bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa, karena media pembelajaran dapat mempermudah penyajian materi dan memudahkan siswa dalam memahaminya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa wayang dengan materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas 5. Alasan media pembelajaran wayang dipilih karena dengan adanya media pembelajaran wayang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tersebut secara visual. Hal ini dikarenakan wayang dapat didesain sesuai dengan materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratu Fakhira Putri bahwa penggunaan media wayang dapat

diterapkan pada pelajaran IPA, serta dapat meningkatkan literasi sains siswa (R. F. Putri et al., 2022). Media pembelajaran wayang ini ditunjukkan untuk kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran IPA tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

METODE

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Renged 3 Kabupaten Tangerang. Pada tahun ajaran 2023-2024. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran wayang, serta mengetahui kelayakan dan pengaruhnya terhadap kemampuan literasi sains siswa SDN Renged 3 atau tidak. Peneliti menggunakan metode *Research and Development* sebagai metode penelitian, dimana dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria tertentu, termasuk keefektifan dan kelayakan penggunaannya. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berupa wayang. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini akan mengikuti langkah-langkah yang sesuai dengan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Rumusan yang digunakan dalam menghitung hasil uji ahli dan respon siswa dengan menggunakan rumus pada Persamaan 1.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{Persamaan 1})$$

Kriteria pemberian skor yang didapat dari uji kelayakan penilaian ahli dan respon siswa, menggunakan kriteria berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase pencapaian	Interpretasi
0 – 20%	Sangat kurang layak
21 – 40%	Kurang layak
41 – 60%	Cukup layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat layak

Analisis data hasil tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi sains peserta didik kelas 5 SDN Renged 3. Analisis data diuji dengan langkah awal penilai setiap hasil jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban, selanjutnya menghitung skor setiap jawaban dan terakhir mengubah skor menjadi nilai dalam bentuk persentase dengan cara menggunakan rumus pada Persamaan 2.

$$\text{Nilai Persen} = \frac{\text{Skor mentah yang diperoleh Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{Persamaan 2})$$

Tahap selanjutnya adalah, melakukan penafsiran persentase penguasaan literasi sains peserta didik berdasarkan hasil perhitungan melalui Persamaan 2. Penafsiran ini dilakukan berdasarkan kategori yang dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Tingkat Literasi Sains

No	Persentase	Kategori
1.	0 - 20%	Tidak Baik
2.	21 - 40%	Kurang Baik
3.	41 - 60%	Cukup Baik
4.	61 – 80%	Baik
5.	81 - 100%	Sangat Baik

Untuk menghitung peningkatan hasil *pretest* dan *postes*, peneliti melakukan analisis menggunakan normalisasi Gain (N-Gain). Perhitungan *N-Gain* diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest*. Rumus *N-Gain* yang digunakan dalam penelitian ini dapat diamati pada Persamaan 3.

$$\text{Gain} = \frac{\text{Skor Postes} - \text{skor pretes}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretes}} \dots\dots\dots (\text{Persamaan 3})$$

Dalam pengambilan keputusan setelah diperoleh skor Gain, maka tahap selanjutnya menganalisis hasil berdasarkan Kriteria yang dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skor N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Keterangan

G = Nilai N-Gain siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini dilakukan di kelas V SDN Renged 3 tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 25-26 September 2023. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif serta layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pemilihan metode penelitian ini telah ditetapkan pada bab sebelumnya, yang mana langkah-langkahnya yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di sekolah dasar SDN Renged 3 dengan guru kelas 5, pada kegiatan pembelajaran guru kesulitan memberikan inovasi pembelajaran karna jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, guru juga belum ada yang pernah membuat media pembelajaran berbentuk wayang, khususnya pada materi pada penelitian ini. Pada pembelajaran guru biasanya hanya menunjukkan gambar-gambar yang ada dibuku, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran wayang diharapkan membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

Analisis kurikulum

Dilakukannya analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh sekolah dengan cara memahami bagaimana karakteristik kurikulum yang digunakan. Tujuan dari analisis ini yaitu agar media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2023-2024 yaitu kurikulum 13 dan materi yang digunakan pada penelitian ini adalah tema 5 sub tema 2 kelas 5, peneliti mengambil tema tersebut dengan materi IPA jaring-jaring

makanan dikarenakan media wayang hanya fokus pada materi jaring-jaring makanan dan ingin mengetahui literasi sains siswa pada pembelajaran IPA.

Analisis karakteristik siswa

Dilakukannya analisis karakteristik siswa yaitu untuk memahami seperti apa siswa belajar, terutama dalam pelajaran IPA. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kepentingan dan karakteristik siswa di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa-siswa sekolah dasar umumnya aktif dalam pembelajaran, senang mencoba hal-hal baru, dan tidak takut untuk tampil di depan.

Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber. Data yang dikumpulkan berupa materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Tahap awal yaitu dengan pembuatan garis besar rancangan media pembelajaran. Sub topik pada media pembelajaran wayang adalah jaring-jaring makanan. Jadi, gambar-gambar yang dibutuhkan media pembelajaran ini yaitu hewan-hewan yang sesuai dengan proses jaring-jaring makanan yang telah ditetapkan.

Tahap pembuatan media pembelajaran wayang dilakukan mengikuti desain produk yang telah ada. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran wayang antara lain, papan triplek ukuran 100 X 60 cm, kayu stick, balok, busa, cat, pelastik laminating, tusuk sate, sedotan, double tape foam, lem, kancing dan kertas. Setelah semua dipersiapkan maka tahap selanjutnya yaitu langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Wayang jaring-jaring makanan menyesuaikan proses jaring-jaring makanan yang terdapat pada buku siswa. Dua wayang manusia dibuat menyesuaikan dengan papan permasalahan yaitu wayang petani dengan permasalahan hama tikus di sawah dan wayang warga dengan permasalahan hewan liar yang memasuki pemukiman. Wayang yang digunakan dalam penelitian dapat diamati pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Wayang

Pengembangan (*Development*)

Pembuatan media pembelajaran wayang dilakukan berdasarkan analisis desain sebelumnya, maka media pembelajaran yang digunakan yaitu berbentuk visual berupa wayang. Pembuatan media pembelajaran menggunakan papan triplek sebagai papan *background*, balok sebagai penopang wayang, tongkat kayu sebagai pegangan wayang dan gambar yang telah print dan di tempelkan dibusa sebagai ilustrasi wayang.

Validasi oleh tim ahli

Setelah tahap sebelumnya selesai dilakukan uji kelayakan oleh dosen ahli agar mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh tujuh validator sebagai berikut:

Validasi instrumen

Validasi instrumen dilakukan dengan tujuan memperbaiki serta menyesuaikan instrument sesuai dengan masukan ahli instrument. Data mengenai penilaian validasi ahli instrumen dapat diamati pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Penilaian Validasi Ahli Instrumen

Skor	Presentase	Kriteria
80	80 %	Layak

Berdasarkan Tabel 4, presentase yang didapatkan dari validasi instrumen yaitu 80% dengan kategori “layak” dengan saran yang diberikan oleh validator ahli instrument yaitu menambahkan tabel jumlah skor item dan skor akhir di bawah angket dan diberikan rumus cara untuk menghitung hasil angket.

Validasi media

Validasi media dilakukan dengan tujuan memperbaiki serta menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan masukan ahli media. Data hasil penilaian mengenai validasi ahli media dapat diamai pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Persentase	Kriteria
I	96	96%	Sangat Layak
II	80	80%	Layak
Rata-rata		88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, diperoleh nilai dari validator satu sebesar 80% dan validator dua 96 % dengan rata-rata yang diperoleh 88% dengan kategori sangat layak.

Validasi bahasa

Validasi bahasa dilakukan dengan tujuan memperbaiki serta menyesuaikan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan masukan ahli bahasa. Data hasil penilaian dari tahap validasi ahli media dapat diamati pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor	Persentase	Kriteria
I	68	63%	Layak
II	98	99%	Sangat Layak
Rata-rata		81%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai dari validator satu sebesar 63% dan validator dua 99 % dengan rata-rata yang diperoleh 81% dengan kategori sangat.

Validasi materi

Validasi materi dilakukan dengan tujuan memperbaiki serta menyesuaikan materi pada media pembelajaran sesuai dengan masukan ahli materi. Data hasil penilaian dari tahap validasi ahli materi dapat diamati pada Tabel 7.

Tabel 7. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Persentase	Kriteria
I	86	87%	Sangat Layak
II	91	92%	Sangat Layak
Rata-rata		89%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai dari validator satu sebesar 87% dan validator dua 92 % dengan rata-rata yang diperoleh 89% dengan kategori “sangat layak”.

Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap penerapan produk yang telah direvisi oleh tim ahli. Uji coba produk dilakukan agar peneliti tahu produk yang dikembangkan sudah layak atau belum. implementasi media pembelajaran wayang dilakukan di SDN Renged 3 tanggal

25-26 September 2023, dimulai dari penyebaran soal *pretest* pada hari Senin tanggal 25 September 2023 dan pengimplementasian media pembelajaran wayang pada hari Selasa tanggal 26 September 2023 di kelas V dengan jumlah 35 siswa.. Proses implementasi diawali dengan penjelasan mengenai materi jaring-jaring dan rantai makanan menggunakan media pembelajaran, kemudian pembagian kelompok yang setiap perwakilan kelompok maju untuk menyusun beberapa rantai makanan yang terdapat pada media pembelajaran. Kegiatan implementasi pada tahap penelitian dapat diamati pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Kelompok

Setelah selesai kelompok yang lebih cepat dalam menyusun rantai makanan menggunakan media pembelajaran bisa memilih terlebih dahulu papan permasalahan yang akan dikerjakan kelompok masing-masing. Setelah setiap kelompok mendapatkan papan permasalahannya masing-masing dilanjutkan dengan penjelasan cara menyelesaikan tugas setiap kelompok, setelah semua Siswa dilihat sudah mengerti Siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan penyebab dan solusi permasalahan tersebut bisa terjadi dan mempresentasikannya di depan kelas.

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa dibagikan soal *posttest* dan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil dari angket respon siswa dapat diamati melalui data pada Tabel 8.

Tabel 8. Respon Siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Komponen media	86%	Sangat layak
Pengorganisasian tampilan	84%	Sangat layak
Penyajian materi	86%	Sanga layak
Rata-rata skor	85%	Sangat layak

Berdasarkan respon Siswa pada media pembelajaran wayang, diperoleh hasil pada aspek komponen 86 %, pengorganisasian tampilan 84%, penyajian materi 86%. Ketiga aspek tersebut masuk kedalam kategori “sangat layak” dengan presentase keseluruhan 85%. Sebelumnya sehari sehari sebelum uji coba peneliti sudah memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan literasi sains siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran Siswa diberikan soal yang sama seperti sebelumnya berupa soal *posttes*. Tabel 9 merupakan sajian data mengenai hasil *Pretest* dan *Posttest* untuk Literasi Sains pada siswa.

Tabel 9. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Literasi Sains Siswa

No	Indikator Literasi Sains	Presentase (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Mengingat dan menerapkan pengetahuan ilmiah yang sesuai.	35%	52%
2.	Mengidentifikasi, menggunakan dan menghasilkan model yang jelas dan representatif	24%	53%
3.	Menjelaskan implikasi potensial dari pengetahuan ilmiah bagi masyarakat.	34%	59%
4.	Mengusulkan cara mengeksplorasi secara ilmiah terhadap pertanyaan yang diberikan.	32%	45%
5.	Mengevaluasi cara mengeksplorasi secara ilmiah pertanyaan yang diberikan	25%	41%
6.	Mendeskripsikan dan mengevaluasi berbagai cara yang digunakan oleh ilmuwan untuk menentukan keabsahan dan keobjektifan data serta keumuman penjelasan.	52%	54%
7.	Mengubah data dari satu representasi ke representasi yang lain	54%	62%
8.	Menganalisis dan menafsirkan data dan menarik kesimpulan yang tepat.	30%	44%
Rata-rata		38%	51%

Sumber (OECD dalam Setiawan, 2019 ;43)

Hasil dari pretest 38% dengan kategori “kurang baik” dan posttest 51% dengan kategori “cukup baik”, hasil tersebut masih sangat jauh untuk mencapai 100% untuk *pretest* kurang 69% sedangkan kurang *posttest* 49%, hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang menjawab soal dengan asal, belum lancar membanca dan kesulitan dalam memahami inti dari soal. Akan tetapi dengan adanya media pembelajaran wayang ini menyebabkan adanya peningkatan literasi sains pada siswa yang awalnya kurang baik

menjadi cukup baik. Setelah didapatkannya hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya menghitung peningkatan literasi sains siswa. Hasil penghitungan peningkatan dari literasi sains siswa dapat diamati pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Peningkatan Literasi Sains

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	72	84
Skor terendah	8	20
Jumlah	326	433
Rata-rata	38	51
Rata-rata N-Gain	0,22	
	Rendah	

Kesimpulan dari Tabel 10, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi sains dengan jumlah 0,22 dengan kategori “rendah”. Meningkatkan literasi sains Siswa tidak mudah terlebih pada tingkatan sekolah dasar, diperlukan pembiasaan penerapan literasi sains untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis Siswa (Muyassaroh et al., 2022).

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi desain dilakukan setelah mendapatkan masukan serta saran dari validator ahli. Ahli media pembelajaran satu memberikan revisi untuk memperbesar papan permasalahan dan membuat buku panduan, ahli media pembelajaran dua memberikan revisi untuk memperbesar gambar-gambar wayang jarring-jaring makanan, papan permasalahan dan buku panduan. Revisi validator bahasa satu penempatan tanda koma yang kurang sesuai dan kalimat yang kurang sesuai dengan kaidah bahasa dan ahli bahasa dua memberi revisi terdapat kata konjungsi diawal kalimat. Revisi validator bahasa satu revisi pada bagian kisi-kisi soal diberi capaian dan pada buku panduan bagian cover diberi keterangan pengembang, pembimbing satu dan dua, dan ahli materi dua menyatakan bahwa materi dan soal sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Implementasi dilakukan di SDN Renged 3 kelas V dengan jumlah 35 siswa, pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang siswa sangat antusias, namun terdapat kendala dimana papan permasalahan hanya ada 2 yang mengakibatkan

siswa hanya dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, namun terdapat solusi yakni dengan membagi dua kubu dalam kelompok, kubu satu mencari penyebab permasalahan dan kubu kedua mencari solusi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang yang dikembangkan dengan model ADDIE mendapatkan hasil penilaian ahli media sebesar 88%, ahli materi sebesar 89%, dan ahli bahasa sebesar 81%. Rata-rata hasil penilaian kelayakan media pembelajaran tersebut sebesar 86%. Selain itu hasil dari angket siswa mendapatkan rata-rata 85% dengan kategori “sangat layak”. Hal tersebut menunjukkan juga menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan. Hasil dari soal yang diberikan kepada siswa berupa *pretest* dan *posttest* Menunjukkan terdapat peningkatan literasi sains di SDN Renged 3 setelah menggunakan media pembelajaran wayang sebesar 0,22 dengan kategori “rendah”. Penggunaan media pembelajaran wayang pada kegiatan pembelajaran membuat siswa tertarik dan ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran selain itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran wayang juga dapat meningkatkan literasi sains siswa.

Saran

Saran pada penelitian ini yaitu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki keterbatasan pada penelitian ini dengan bisa mengubah fokus, memperluas variable dan mengembangkan penelitian menggunakan variable yang berbeda, karena pada penelitian pengembangan media pembelajaran wayang ini masih banyak keterbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran Model Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 368–375. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/022537jpgi0005>

- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Huda, A., & Prasasti, P. A. T. (2023). Penerapan Model Probing Prompting Dengan Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 83–96. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9110>
- Leksono, S. M., Nestiadi, A., Andriana, E., Firdausy, A., Nurjanah, E., Shofa, M., & Marianingsih, P. (2020). Identifikasi Komponen Literasi Lingkungan Di Buku Biologi SMA. *Prosiding Smeinar Nasional FKIP*, 3(1), 129–138.
- Muyassaroh, I., Sunanto, L., & Ira Restu Kurnia. (2022). Upaya Peningkatan Literasi Sains Mahasiswa Melalui Blended-Collaborative Problem Based Learning Berbasis Multiple Representatives. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 915–931. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2564>
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2018). Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28–39. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15097>
- Putri, R. F., Sutisnawati, A., Nurmeta, I. K., Martiningsih, I., & Lisdianingsih, L. (2022). Pengaruh Media Animasi Wayang Sukuraga Pada Materi Cuaca Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas Rendah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 367–383. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.12425>
- Putri, S. K., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Urgensi Program Gerakan Literasi (GLS) Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar meliputi Gerakan Literasi Sekolah , Gerakan Literasi Masyarakat , dan Gerakan Literasi. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 2(1), 265–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.553>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438–449. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v7i2.16903>
- Setiawan, A. R. (2019). Instrumen Penilaian untuk Pembelajaran Ekologi Berorientasi Literasi Saintifik. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v2i2.19250>
- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis : Jurnal Teologi*, 6(1), 49–69. <https://doi.org/10.46933/dgs.vol6i149-69>
- Sisfadilla, R., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Ruliba Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Keseimbangan Ekosistem Ilmu Pengetahuan Alam. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 501–514. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i3.8087>
- Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang (Istiqomatuttaqiyah (ed.); 1st ed.)*. CV Kekata Group.

Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105–118. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>

