

PENGEMBANGAN WAYANG TOKOH DONGENG BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PELAJARAN BAHASA BALI KELAS III SEKOLAH DASAR

Putu Wida Sri Martini¹, Ign I Wayan Suwatra², I Komang Sudarma³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: martini.wida@undiksha.ac.id¹, wayansuwatra@yahoo.co.id²,
ik-sudarma@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Bali siswa. Tujuan penelitian untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media Wayang Todong, (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan media Wayang Todong, dan (3) efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode wawancara, kuisisioner, tes, dan pencatatan dokumen. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara, kuisisioner/angket dan tes objektif. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rancang bangun media Wayang Todong dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi, (2) Kualitas hasil produk yang dikembangkan dinyatakan valid dari review para ahli dan uji coba produk dengan (a) ahli isi mata pelajaran sebesar 98,8% berada pada kualifikasi sangat baik, (b) ahli desain pembelajaran sebesar 97,64% berada pada kualifikasi sangat baik, (c) ahli media pembelajaran sebesar 99,09% berada pada kualifikasi sangat baik, (d) uji coba perorangan sebesar 96,63% berada pada kualifikasi sangat baik, (e) uji coba kelompok kecil sebesar 94,08% berada pada kualifikasi sangat baik, dan (f) uji coba lapangan sebesar 93,37% berada pada kualifikasi sangat baik (3) Hasil uji efektivitas menunjukkan hasil uji-t diperoleh thitung (32,28) > ttabel (1,99) sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Bali siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong. Dengan demikian media Wayang Todong yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali.

Kata Kunci: pengembangan, wayang, pendidikan karakter, ADDIE

Abstract

This development research is motivated by the low student learning of Balinese language outcomes. The research is to (1) describing the design of development media Wayang Todong (Tokoh Dongeng), (2) to know the quality of development media Wayang Todong, and (3) the effectiveness of learning using media Wayang Todong based on character education. The type of this research is development by using ADDIE model. The data in this study were collected by interview method, questionnaire, test, and document recording. Instruments used in collecting data were interview guides, questionnaires, and objective tests. The collected data were analyzed by qualitative descriptive, quantitative, and inferential statistical analysis / t-test inductive. The result showed that (1) the development of media Wayang Todong using ADDIE development consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation, (2) The quality of product developed is valid from the expert review and product trial with (a)) the subject content expert of 98.8% is in very good qualification; (b) the 97.64% learning design expert is in very good qualification; (c) the 99.09% learning media expert is in very

good, (d) individual trials of 96.63% are in very good, (e) small group trials of 94.08% are in very good, and (f) field trials of 93.37% are in very good, (3) The effectiveness test results show t-test obtained $t_{count} (32,28) > t_{table} (1,99)$ so that H_0 is rejected and H_1 accepted, this means there is significant difference of learning result of Balinese language before and after using Wayang Todong. Thus, developed an in media Wayang Todong effectively to improve learning outcomes in Balinese language subjects.

Keywords: development, puppet, character education, ADDIE

PENDAHULUAN

Belajar pada manusia merupakan suatu hal yang kompleks dan memegang peranan vital dalam membentuk manusia seutuhnya. Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses yang terjadi karena interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat tetap (Hasrul, 2009:1). Proses belajar dapat terjadi dimana saja, salah satunya melalui lembaga pendidikan khususnya sekolah. Sekolah mempersiapkan anak didik agar mereka dapat hidup di masyarakat (Sanjaya, 2015:251).

Menurut Buzan (dalam Sudarma & Budi, 2015:1), setiap anak memiliki kepribadian yang unik dan memiliki barisan kecerdasan yang siap untuk dikembangkan. Senada dengan pendapat Gardner (dalam Sudarma & Budi, 2015:1) menguraikan bahwa setiap orang memiliki lebih dari satu kecerdasan yang disebut kecerdasan multitalenta (*multiple intelegencies*) dan dapat diberdayakan melalui pendidikan. Dalam menghadapi globalisasi yang menuntut kompetisi tidak cukup hanya mengembangkan kecerdasan akademik (linguistik dan logik-matematik) melainkan perlu diikuti dengan pendidikan moral. Sekolah memiliki posisi yang strategis dalam rangka menanamkan nilai-nilai moral guna membangun generasi yang berkualitas, unggul, tangguh, dan memiliki karakter yang kuat dalam menghadapi perubahan yang ada (Saputro dan Soeharto, 2015:61).

Karakter adalah ciri khas manusia yang membedakannya dengan binatang. Orang-orang yang berkarakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ialah mereka yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti. Penguatan pendidikan karakter saat ini relevan untuk mengatasi krisis moral yang terjadi akhir-akhir ini di

Indonesia, seperti pemerasan, kekerasan (*bullying*), tindakan merusak lingkungan, melanggar disiplin sekolah, menyontek, dan lain-lain (Maiyena, 2014:148). Hal ini terjadi karena pendidikan lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual atau kognitif semata tanpa dibarengi dengan *soft skills* sebagai unsur utama dalam pendidikan karakter, padahal karakter memiliki peran penting.

Salah satu bidang ilmu yang dapat membantu siswa dalam penanaman karakter adalah pelajaran Bahasa Bali. Mata pelajaran Bahasa Bali merupakan salah satu pelajaran wajib di Provinsi Bali yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah. Masuknya bidang studi bahasa daerah Bali didasari atas ketentuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi. Jika dicermati, dalam ketentuan KTSP berdasarkan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006, sangat jelas bahwa mata pelajaran bahasa daerah tidak ada dalam struktur kurikulum KTSP. Mata pelajaran bahasa daerah masuk dalam kategori muatan lokal yang merupakan kewenangan daerah. Ini berarti pengembangan pembelajaran muatan lokal adalah kebebasan yang diberikan pemerintah pada setiap daerah untuk mengembangkan kearifan lokalnya. Saat ini, adanya perubahan kurikulum dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 membawa dampak pada pengintegrasian muatan lokal (mata pelajaran Bahasa Bali) dengan mata pelajaran Seni Budaya. Dengan tidak diajarkannya bahasa Bali secara khusus tentu berdampak pada kurang maksimalnya pelestarian bahasa daerah khususnya bahasa Bali, sehingga kepunahan bahasa Bali dirasa semakin

cepat. Oleh sebab itu, Gubernur Bali, Made Mangku Pastika telah menerbitkan Peraturan Gubernur Bali Nomor 20 tahun 2013 tentang Bahasa, Aksara dan Sastra Bali diajarkan pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah sebagai mata pelajaran wajib di Provinsi Bali. Berdasarkan peraturan tersebut, satuan pendidikan diwajibkan untuk mengajarkan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali minimal dua jam pelajaran per minggu. Hal tersebut tentu menjadi penguat dalam mengajegkan bahasa dan budaya Bali dalam pembelajaran di sekolah. Bahasa Bali merupakan suatu ilmu tata wicara/berbicara yang memiliki sistematika baik dari segi pelafalan dan aksara sebagai alat komunikasi bagi masyarakat Bali pada khususnya (Pradipta, dkk, 2015:3).

Oleh karena pentingnya bahasa daerah atau bahasa Bali dalam pelestarian budaya Bali, maka hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran bahasa Bali perlu menjadi perhatian khusus oleh semua kalangan. Bahasa Bali dapat dikatakan masih ajeg jika pemahaman siswa dengan pelajaran tersebut terjaga. Salah satu indikator untuk melihat tingkat keberhasilan pemahaman siswa pada pelajaran bahasa Bali adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar ini menunjukkan tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa Bali. Oleh karena itu, maka peningkatan hasil belajar bahasa Bali sudah menjadi tuntutan bagi pihak terkait, khususnya guru sebagai penyelenggara pendidikan.

Pada kenyataannya, upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan penguasaan dan pemahaman siswa dalam pelajaran bahasa Bali belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini terbukti berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak I Ketut Wenten, S.Pd. selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Bali kelas III di SD Negeri 1 Sari Mekar pada tanggal 16 Nopember 2017 ditemukan bahwa hasil belajar bahasa Bali yang dicapai siswa kelas III pada semester ganjil tahun

pelajaran 2017/2018 masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 60 dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa yang berjumlah 40 orang adalah 57. Untuk mengetahui permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka dilakukan observasi dan wawancara secara mendalam dengan guru pengajar bahasa Bali maupun siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan terungkap beberapa permasalahan, yaitu (1) Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam membelajarkan siswa. Hal ini akan menyebabkan siswa menjadi pasif karena pembelajaran didominasi oleh guru. (2) Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kebiasaan guru mengandalkan metode ceramah dalam mengajar menyebabkan media jarang digunakan. Hal tersebut akan mengakibatkan kemampuan siswa menjadi terbatas, sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar bahasa Bali siswa. (3) Kurangnya keaktifan atau ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (4) Selama proses pembelajaran, belum terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang disisipkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan nilai pendidikan karakter siswa.

Berdasarkan hal di atas, peran teknolog pendidikan salah satunya adalah merancang agar pembelajaran tersebut dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting ialah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 1986:7).

Masalah di atas mengarah pada pemilihan dan penggunaan media yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah wayang.

Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia, media wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari dan media untuk mengembangkan karakter peserta didik. Walujo, dkk (2011: 41), menyatakan bahwa "cerita melalui wayang dapat mengajarkan manusia untuk mencapai hidup yang selaras, harmonis, dan bahagia dengan menampilkan contoh-contoh perilaku baik dan jahat, sehingga membentuk ide, kepercayaan, moralitas, dan tingkah laku". Dalam perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik. Penggunaan media wayang dalam pembelajaran juga dilakukan oleh Remer dan David (2015) dalam penelitiannya, yang menyatakan bahwa, "*the puppets to be an effective tool for young children's developmental aspects, by means of which they could relate to cognitive, emotional, and social realms. Mediation using puppets facilitated learning processes, while using puppets, children's cooperation level increased, as did interest, attention span and their involvement in learning interaction was evident*".

Ini berarti, wayang merupakan alat yang efektif untuk aspek perkembangan anak, sehingga mereka dapat membangun kemampuan kognitif, emosional, dan sosial. Penggunaan wayang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, minat, perhatian, dan

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter adalah model ADDIE. Pemilihan model didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah

keterlibatan aktif mereka dalam belajar. Selanjutnya Ezell, dkk (2014:4), menyatakan bahwa "*Overall, the use of puppets and scripts can engage and motivate children and enhance character education programs. Through the use of puppets, children can learn valuable character education concepts, such as kindness, caring, responsibility, and honesty and learn to respect one another*". Hal ini dimaksudkan bahwa penggunaan wayang dan naskah ceritanya dapat melibatkan dan memotivasi anak serta program untuk meningkatkan pendidikan karakter. Melalui penggunaan wayang, anak dapat belajar konsep pendidikan karakter yang berharga, seperti kebaikan hati, kepedulian, tanggung jawab, dan kejujuran, serta belajar saling menghormati satu sama lain. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa setiap pertunjukkan wayang mengandung makna dari kehidupan.

Sehubungan dengan pemaparan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media Wayang Todong yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Bali berbasis pendidikan karakter, (2) Untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan media Wayang Todong yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Bali berbasis pendidikan karakter menurut *review* para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas III di SD Negeri 1 Sari Mekar Tahun Pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

dipahami, sistematis, lengkap, dan mudah diaplikasikan. Model ADDIE disusun secara terstruktur sebagai upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut

Tegeh dan Kirna (2010:81), model ADDIE adalah model pengembangan yang meliputi lima tahapan, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 1 Sari Mekar, khususnya pada siswa kelas III yang berjumlah 40 orang. Metode pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini terdiri dari wawancara, kuisioner, tes, dan pencatatan dokumen. Adapun penjelasan dari empat metode pengumpulan data sebagai berikut. Pertama wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis dan hasil wawancara ini dicatat dan direkam secara cermat. Ke dua, kuisioner ini digunakan pada tahap implementasi untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat, baik pada tahap *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Ke tiga, tes untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wayang Todong terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Bali pada siswa kelas III. Metode ini digunakan pada tahap implementasi dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter dan ke empat, pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, adalah pedoman wawancara, kuisioner (angket), tes objektif (pilihan ganda), dan pencatatan dokumen. Uji coba instrumen pengumpulan data dilakukan guna mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur. Adapun langkah-

langkah uji coba instrumen sebagai berikut.

(1) Validitas Butir tes ini dianalisis dengan rumus Gregory dilakukan perhitungan validitas isi dengan rumus yaitu:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

(Candiasa, 2011:23-24)

Keterangan:

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Untuk tes objektif rumus korelasi yang digunakan untuk menguji validitas item tes adalah korelasi product moment, dengan rumus sebagai berikut.

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Agung, 2013:81)

Keterangan:

Rxy : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

X : skor butir tes Y : skor total

Kriteria yang digunakan dalam validitas adalah dengan membandingkan harga r hitung dengan tabel harga r product moment pada taraf signifikansi 5%. Suatu butir tes dinyatakan valid jika r hitung lebih besar daripada r tabel dengan taraf signifikansi atau taraf kekeliruan 5% (r-hitung > r-tabel dengan taraf signifikansi 5%).

(2) Reliabilitas tes dihitung menggunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{1.1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{SD_F^2 - \sum pq}{SD_F^2} \right)$$

(Agung, 2013:85)

Keterangan:

r_{1.1} = reliabilitas keseluruhan butir tes

K = jumlah butir tes
 P = proporsi *testee* yang menjawab betul
 Q = proporsi *testee* yang menjawab salah
 SD_t^2 = varian total tes
 Pq = $p \times q$

(3) Taraf Kesukaran Tes. Cara menghitung tingkat kesukaran perangkat tes, adalah sebagai berikut.

$$P_q = \frac{\sum P}{n} \quad (\text{Agung, 2013:88})$$

Keterangan:

P_q = tingkat kesukaran perangkat tes
 P = tingkat kesukaran tiap butir tes
 n = banyaknya butir tes
 Sedangkan cara menghitung tingkat kesukaran tiap butir, dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{n_B}{n} \quad (\text{Agung, 2013:88})$$

Keterangan:

digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. (2) Analisis Deskriptif Kuantitatif, Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh

$$D_B = \frac{n_{BA}}{n_A} - \frac{n_{BB}}{n_B} \quad \text{atau} \quad D = P_A - P_B \quad (\text{Agung, 2013:93})$$

melalui angket dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek, adalah sebagai berikut.
 Keterangan:

P = tingkat kesukaran butir tes
 n_B = banyaknya subjek yang menjawab soal dengan betul
 n = jumlah subjek (*testee*) seluruhnya.

(4) Daya Beda Tes. Rumus untuk menghitung daya beda butir tes adalah sebagai berikut.

Keterangan:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (\text{Agung, 2014:251})$$

n_{BA} : jumlah subjek yang menjawab betul pada kelompok atas
 n_{BB} : jumlah subjek yang menjawab betul pada kelompok bawah
 n_A : jumlah subjek kelompok atas
 n_B : jumlah subjek kelompok bawah

Pada penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. (1) Analisis Deskriptif Kualitatif, \sum : jumlah
 N : jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus, sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = F : N \quad (\text{Agung, 2014:251})$$

Keterangan:

F : jumlah persentase keseluruhan subjek
 N : banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan beberapa ketentuan, seperti pada tabel 1

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Agung, 2014:251)

(3) Analisis Statistik Inferensial, Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar Bahasa Bali siswa kelas III di SD Negeri 1 Sari Mekar sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan Wayang Todong. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap materi pokok yang diujicobakan. Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkolerasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkolerasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkolerasi), adalah sebagai berikut. Uji Prasyarat yaitu pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis uji-t berkolerasi. Analisis uji-t berkolerasi memerlukan beberapa persyaratan analisis, yaitu, (1) uji normalitas sebaran menggunakan rumus Chi-Kuadrat. Adapun rumusnya, sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Koyan, 2012: 105)

Keterangan:

χ^2 = chi-kuadrat
 f_o = frekuensi observasi
 f_e = frekuensi harapan

Data berdistribusi normal jika pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $k-1$ dan (2), uji homogenitas varian, Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas varians untuk kedua kelompok menggunakan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, yang berarti sampel homogen. Uji

dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1-1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 . Selanjutnya Uji Hipotesis (Uji-t Berkolerasi). Rumus untuk uji-t berkolerasi, adalah sebagai berikut.

Keterangan:

X_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

X_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1 = simpangan baku sampel 1

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Koyan, 2012:34)

(sebelum menggunakan media)

S_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter.

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter.

Hipotesis Statistik:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Keputusan :

Bilat_{hitung} \geq t_{tabel} maka H₀ ditolak H₁ diterima
 Bila t_{hitung} \leq t_{tabel} maka H₀ ditolak H₁ ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Hasil penelitian dibahas empat hal pokok, yaitu (1) rancang bangun, (2) hasil analisis data, (3) revisi produk, (4) Efektivitas produk.

Pertama, Rancang Bangun penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. (I) Tahap analisis yang dilakukan dengan 3 hal meliputi (a) analisis karakteristik siswa, (b) analisis konten dan fasilitas, (c) Penentuan SK, KD dan Indikator. Tahap analisis dilakukan dengan metode wawancara dan observasi dilakukan pada guru kelas III SD Negeri 1 Sari Mekar diperoleh hasil belajar Bahasa Bali dari 40 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan hal tersebut dipengaruhi dengan tidak adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan, kurangnya media yang dapat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran maka dikembangkannya Wayang Todong sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. (II) Tahap desain media Wayang Todong hasil yang diperoleh dari tahap desain ini yaitu, rancangan gambar wayang. (III) Tahap pengembangan hasil yang diperoleh yaitu (a) Pengumpulan bahan dimana dikumpulkannya bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan Wayang, seperti kertas karton, cat akrilik, kayu, dan sebagainya. (b) *Assembly* (Pembuatan) pembuatan wayang, mulai dari membuat pola rancangan, memotong, mewarnai, dan memberikan pegangan. (IV), Tahap Implementasi ini dilakukan implementasi atau penerapan media Wayang Todong. (V), Tahap evaluasi yang dilakukan adalah melakukan evaluasi Wayang Todong dengan pemberian tes hasil belajar.

Ke dua, Hasil Analisis Data pengembangan Wayang Todong dilakukan oleh (1) para ahli yang terdiri

dari (a) ahli isi mata pelajaran adalah 98,8% berada pada kualifikasi sangat baik, (b) ahli desain pembelajaran adalah 97,64% berada pada kualifikasi sangat baik, (c) ahli media pembelajaran adalah 99,09% berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji coba pengguna yang meliputi 1) uji coba perorangan adalah 96,63% berada pada kualifikasi sangat baik, 2) uji coba kelompok kecil adalah 94,8% berada pada kualifikasi sangat baik, 3) uji coba lapangan adalah 93,37% berada pada kualifikasi sangat baik.

Ke tiga, Revisi Produk dilakukan setelah produk dinilai kelayakan oleh ahli. Adapun paparan secara rinci mengenai revisi yang telah dilakukan oleh peneliti untuk perbaikan produk sesuai dengan masukan, saran, dan komentar dari ahli dan siswa adalah sebagai berikut. 1) Revisi dari ahli isi mata pelajaran. Ahli Isi Mata Pelajaran memberikan masukan pada media Wayang Todong. Namun, masukan tidak bersifat prinsip, sehingga tidak dilakukan revisi atau perbaikan, 2) Revisi dari Ahli Desain Pembelajaran memberikan komentar, saran, dan masukan demi kesempurnaan media yang dikembangkan, 3) Revisi dari Ahli Media Pembelajaran memberikan komentar, saran, dan masukan terhadap media Wayang Todong demi kesempurnaan media yang dikembangkan, 4) Uji Coba Perorangan Berdasarkan analisis terhadap komentar dan saran dari subjek uji coba perorangan didapatkan hasil bahwa tidak ada saran yang sifatnya revisi atau perbaikan. Selain itu, tidak dilakukan revisi karena perolehan kualifikasi media Wayang Todong berada pada kategori sangat baik, sehingga dijadikan pertimbangan tidak dilakukan revisi atau perbaikan, 5) Uji Coba Kelompok Kecil Dalam mengkaji saran dan masukan dari subjek uji coba kelompok kecil didapatkan masukan, saran, dan komentar yang tidak bersifat prinsip. Oleh karena itu, media Wayang Todong tidak dilakukan revisi, 6) Uji Coba Lapangan masukan, saran, dan komentar dari subjek uji coba lapangan

kemudian dianalisis dan ditemukan bahwa tidak terdapat komentar dan saran yang bersifat prinsip, sehingga tidak dilakukan revisi.

Ke empat, Efektivitas Produk dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* pada 40 siswa dari hasil belajar bahasa Bali Kelas III SD Negeri 1 Sari mekar dengan uji-t dua sampel berpasangan. Pada rata-rata nilai *pretest* adalah 43,5 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 84,5. Hasil analisis data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 32,28$ dan $t_{tabel} = 1,99$ untuk $db = 78$ dari taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil tersebut, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Bali siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong. Dilihat dari hasil belajar siswa Kelas III SD Negeri 1 Sari Mekar, nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 84,5 berada pada kualifikasi Baik, dan berada diatas nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Bali yang ditentukan sebesar 60. Melihat nilai rerata atau *mean posttest* yang lebih besar dari nilai rerata *pretest*, dapat dikatakan bahwa media Wayang Todong dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali siswa Kelas III SD Negeri 1 Sari Mekar.

Pembahasan

Media Wayang Todong yang dihasilkan dan digunakan dalam penelitian ini mampu menunjukkan hasil yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan produk media Wayang Todong telah melalui proses pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 1 Sari Mekar, sehingga dihasilkan media yang mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik siswa, khususnya siswa kelas III.

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada prosesnya menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh, dkk (2015:209), model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Berdasarkan pendapat tersebut, pemilihan model didasari atas pertimbangan bahwa model yang digunakan tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan

yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar, sehingga pada saat validasi oleh ahli isi, desain, dan media pembelajaran, serta uji coba perorangan kelompok kecil, dan lapangan media Wayang Todong memperoleh kualifikasi sangat baik dan layak digunakan.

Setelah produk dinilai kelayakan oleh para ahli dan uji coba siswa, selanjutnya dilakukan revisi produk. Masukan-masukan yang diberikan pada saat validasi kemudian dipertimbangkan dan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media Wayang Todong yang dikembangkan, sehingga didapatkan media Wayang Todong yang sesuai dengan karakteristik siswa, teori desain pesan, dan desain pembelajaran.

Penggunaan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan media Wayang Todong melalui cerita yang disampaikan mengandung amanat yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti nilai religius, kejujuran, dan kerja keras. Selain itu, media Wayang Todong menurut siswa sangat menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kemeranian media Wayang Todong yang berpengaruh memotivasi siswa untuk belajar tidak lepas dari teori desain pesan yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015:44-45) meliputi, 1) warna, warna yang digunakan pada Wayang cenderung warna-warna cerah mengingat sasaran media adalah siswa Sekolah Dasar, 2) bentuk, pada media wayang bentuk disesuaikan dengan tokoh yang ada dalam cerita, dan 3) ukuran wayang dibuat proporsional. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari uji coba siswa, baik uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan menunjukkan media Wayang Todong dari segi kemenarikan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase sebesar 96,67%. Oleh sebab itu, maka tidak heran media Wayang Todong efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter

dapat dilihat pula dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media Wayang Todong yang meningkat dengan skor rata-rata siswa, yaitu 84,5 dari sebelum menggunakan media Wayang Todong skor rata-rata siswa hanya 43,5.

Media Wayang terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Oktavianti dan Agus (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan (Gayanghetum) efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena, 1) pengembangan media disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) langkah-langkah pengembangan dilihat dari adanya potensi masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, 3) hasil persentase dari validator ahli media maupun materi dan tanggapan siswa menyatakan media Gayanghetum layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan Wayang dalam proses pembelajaran juga membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fung dan Min (2016) menunjukkan sebagian besar siswa (66,6%) sering mengalami perasaan cemas dan tidak nyaman terutama saat berbicara di depan kelas. Sikap ini berubah setelah menggunakan Wayang, siswa menjadi berani untuk bercerita di depan kelas. Penelitian lain juga dikemukakan oleh Toledo dan Hoit (2016) yang menekankan bahwa Wayang adalah media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif untuk membuat siswa termotivasi belajar.

Media Wayang Todong yang dikembangkan ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Buku petunjuk penggunaan akan memudahkan guru dan siswa dalam memahami dan merencanakan pola pembelajaran yang tepat. Selain itu, dengan media Wayang Todong dan buku petunjuk penggunaan guru dapat mengembangkan multi kecerdasan siswa, khususnya kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik diajarkan dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih berbicara di depan

kelas dengan menggunakan media Wayang Todong. Hal tersebut tentu akan membawa pengaruh pada pemahaman belajar siswa yang akan membawa dampak pada hasil belajar siswa dengan dasar pendidikan karakter.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah Proses rancang bangun media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dari model ADDIE, yaitu (1) tahap *Analysis* (Analisis), (2) tahap *Design* (Perencanaan), (3) tahap *Development* (Pengembangan) (4) tahap *Implementation* (Penerapan, dan (5) tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Kualitas media Wayang Todong dilakukan dalam beberapa tahap, yakni (a) ahli isyarat berada pada kategori sangat baik dengan persentase 98,8%, (b) ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 97,64%, (c) ahli media berada pada kategori sangat baik dengan persentase 99,09%, (d) uji coba perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 96,63%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 94,8%, dan (f) uji coba lapangan pada kategori sangat baik dengan persentase 93,37%.

Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 32,28$ dan $t_{tabel} = 1,99$ untuk $db = 78$ dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter, sehingga media Wayang Todong berbasis pendidikan karakter efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali pada siswa kelas III semester genap di SD Negeri 1 Sari Mekar.

Saran-saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pengembangan media Wayang Todong ini adalah sebagai berikut.

Kepada siswa disarankan untuk untuk memanfaatkan media Wayang

Todong sebagai sarana bermain sambil belajar, sehingga dapat lebih mudah memahami materi terutama cerita/satua.

Kepada guru agar menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan media Wayang Todong.

Kepada kepala sekolah agar menjadikan media Wayang Todong sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta dapat membantu siswa memahami materi dalam bentuk cerita/satua.

Kepada peneliti lain agar hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis ataupun media lain yang lebih menarik sebagai sumber belajar untuk siswa pada pelajaran Bahasa Bali atau mata pelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan banyak terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
- 3) Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
- 4) Nyoman Sura Yadnya, S.Pd selaku kepala SD N 1 Sari Mekar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.

- 5) Siswa-siswi Kelas III SDN 1 Sari Mekar yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.
- 6) Nyoman Ada dan Made Widya Kumari, kedua orangtua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
- 7) Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2013. *Buku Ajar: Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede. 2014. *Buku Ajar: Metodologi Penelitian*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMA dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Ezell, Collen Klein, dkk. 2014. "Character Education Using Children's Literature, Puppets, Magic Tricks and Ballon Art". *International Journal of Humanities and Social Science*, Volume 4, Nomor 14 (hlm. 1-15).
- Fung, Y. M. dan Min, Y. L. 2016. "Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners". *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, Volume 5, Nomor 3 (hlm. 261-271).
- Hasrul. 2009. "Pemahaman tentang Gaya Belajar". *Jurnal Medtek*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 1-9).
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Maiyena, Sri. 2014. "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan

- Karakter untuk Materi Global Warming*". Ta'dib, Volume 17, Nomor 2 (hlm. 148-156).
- Oktavianti, Rizki dan Agus Wiyanto. 2014. "Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD". *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 6570).
- Pradipta, Ida Bagus Yudha Surya, dkk. 2015. "Pengembangan Aplikasi Game Bahasa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android". *Karmapati*, Volume 4, Nomor 5 (hlm. 1-11).
- Romer, Ronit dan David Tzuriel. 2015. "I Teach Better with the Puppet-Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education-an Evaluation". *American Journal of Education Research*, Volume 3, Nomor 3 (hlm. 356-365).
- Sadiman, Arief S. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputro dan Soeharto. 2015. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 61-72).
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, dkk. 2015. "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE". *Seminar Nasional Riset Inovatif IV* (hlm. 208-216).
- Toledo, F. dan Hoit, S. 2016. "Developing speaking skills in first grade: The impact of puppets on young learners' spoken interactions and motivation". Tersedia pada http://languageresearch.cambridge.org/images/pdf/201516_Toledo_Hoit_CUP_TRP_final_report.pdf
- Walujo, Kanti, dkk. 2011. *Wayang sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Diseminasi Informasi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik.