

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
WAYANG KARTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN PKN
SISWA KELAS 3 SD NEGERI PEJAGAN 1 BANGKALAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Mendapatkan
Gelara Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh:
FARIDA
NIM 130611100172**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

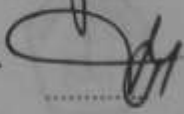
Skripsi dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
WAYANG KARTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATA PELAJARAN PKN
SISWA KELAS 3 SD NEGERI PEJAGAN 1 BANGKALAN**

**FARIDA
NIM. 130611100172**

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji dan disetujui
Pada tanggal 6 Juli 2017

Menyetujui,

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. NIP. 19831020 201012 1 003		6 Juli 2017
Pembimbing II	Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. NIP. 19880701 201404 1 001		6 Juli 2017
Ketua Prodi PGSD	Mohammad Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si. NIP. 19800819 200912 1 005		6 Juli 2017

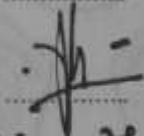
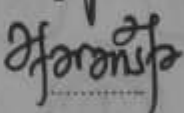
LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pada Tanggal 19 Juli 2017

Mengesahkan:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Dekan,



Sulaiman, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710211 200604 1 001

No.	Dewan Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Mujtahidin, S.Pd., M.Pd. NIP. 19831020 201012 1 003		19 Juli 2017
2.	Muhammad Busryo Karim, S.Ag., M.Si NIP. 19770409 200812 1 002		19 Juli 2017
3.	Andika Adinanda, S.Pd., M.Si. NIP. 19881123 201404 1 001		19 Juli 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Farida
Tempat Tanggal Lahir : Bangkalan, 5 juli 1994
NIM : 130611100172
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan” adalah benar hasil karya tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam naskah ini unsur-unsur plagiasi saya bersedia skripsi ini di gugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Bangkalan, 4 juli 2017

Farida
NIM 130611100172

Motto

LOVE YOUR LIFE.

Cintailah hidupmu jangan sia-siakan hidupmu dengan hal yang tak berguna.

Hidup adalah sebuah perjuangan.

Teruslah berjuang tanpa melupakan siapa diri kita.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Gimen dan Ibu Nawati serta keluarga besar saya ucapkan terima kasih banyak. Skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan serta do'a keluarga terutama ayah dan ibu.
2. Saudaraku Kiptiyah yang selalu mengingatkanku dan selalu memberikan motivasi serta doa yang telah diberikan.
3. Sahabat saya Rahmawati dan Febriana Okvita Putri, terima kasih telah menjadi sahabat terbaik sampai sekarang. Terima kasih banyak atas setiap dukungan dan motivasinya.
4. Sahabat dan keluarga selama kuliah Dewi Oktaviani, Elvin Dwi Maharani, Asyira, dan Nurma Linda H, saya ucapkan terima kasih atas semua bantuan, dukungan, dan motivasinya.
5. Sahabat seperjuangan PGSD angkatan 2013 terutama kelas D saya ucapkan terima kasih banyak telah menjadi teman dalam menimba ilmu di Universitas Trunojoyo Madura.
6. Almamater tercinta "Universitas Trunojoyo Madura"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji kehadiran Allah SWT yang memberikan Anugrah, Rahmad, Hidayah serta Ilmunya ssehingga penulih dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan” dengan tepat waktu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati penulis menghaturkan rasa hormat dan terimakasih kepada yang terhormat **Bapak Mujtahidin, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing I dan **Bapak Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan petunjuk, bimbingan, arahan, masukan, saran, serta motivasi kepada penulis sejak penyusunan rancangan/proposal penelitian sampai terselesainya penulisan skripsi ini.

Melalui kesempatan ini pula, penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat:

1. Bapak Sulaiman S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
2. Bapak Mohammad Edy Nurtamam, M.Si selaku Ketua Prodi Program Studi Sekolah Dasar.
3. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingannya dengan penuh tanggung jawab selama menempuh pendidikan Program Studi Sekolah Dasar.
4. Hj. Sri Djoelaika, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan, saya ucapkan terima kasih karena telah mengizinkan peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian dengan baik.
5. Seluruh siswa SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan yang telah ikut membantu peneliti melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan, yakni dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn. Tiada yang lebih sempurna

dari ciptaa-Nya maka kepada-Nya kami mohon semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Amin, yaa Robbal 'Alamin.*

Bangkalan, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTACT	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan	8
1.3 Spesifikasi Produk Pengembangan	8
1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan.....	9
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	10
1.6 Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran	15
2.1.3 Pembelajaran PKn	26
2.2 Hasil Penelitian Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	
3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan	33

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	34
3.3 Uji Coba Produk	41
3.3.1 Desain Uji Coba Produk	41
3.3.2 Subjek Uji Coba	44
3.4 Jenis Data	47
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.6 Teknik Analisis Data	50
3.6.1 Kelayakan Media Pembelajaran Wayang Kartun	50
3.6.2 Kemenarikan Media Pembelajaran Wayang Kartun	51
3.6.3 Keefektifan Media Pembelajaran Wayang Kartun	53
3.6.4 Keterterapan Media Pembelajaran Wayang Kartun	55

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data	56
4.1.1 Identifikasi Masalah	56
4.1.2 Pengumpulan Informasi	58
4.1.3 Desain Produk	59
4.1.4 Validasi Desain	60
4.1.5 Perbaikan Desain	63
4.1.6 Uji Coba Produk	65
4.1.7 Revisi Produk	67
4.1.8 Uji Coba Pemakaian	68
4.1.9 Revisi Produk Akhir	75
4.1.10 Produksi Massal	75
4.2 Analisi Data	78
4.2.1 Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Wayang Kartun	78
4.2.2 Analisis Uji Coba Produk Media Pembelajaran Wayang Kartun	80
4.2.3 Analisis Uji Coba Produk Pemakaian Media Pembelajaran Wayang Kartun	81

4.3 Revisi Produk	85
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi	89
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi siswa	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket	49
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Ahli	51
Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan	52
Tabel 3.5 Kriteria Efektifitas	54
Tabel 3.6 Kriteria Keterterapan	55
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	62
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.4 Perbaikan dari Ahli Media Pembelajaran	64
Tabel 4.5 Perbaikan dari Ahli Bahasa	65
Tabel 4.6 Data Nama Siswa (Uji Coba Produk)	65
Tabel 4.7 Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Produk)	66
Tabel 4.8 Nama Observer	68
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Siswa	68
Tabel 4.10 Data Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	71
Tabel 4.11 Data Hasil Belajar Siswa	73
Tabel 4.12 Data Hasil Angket Tanggapan Guru	74
Tabel 4.13 Tabel Revisi Produk	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal	35
Gambar 3.2 Skema Desain Uji Coba Media Pembelajaran Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal dari modifikasi Fachrur Rozie (2017)	42
Gambar 4.1 Desain Awal Produk	60

Farida. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas 3 SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Muhtahidin, S. Pd., M. Pd. Pembimbing II: Fachrur Rozie, S. Pd., M. Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PKn siswa kelas 3 SD Negeri pejagan 1 Bangkalan yang layak. Kelayakan dalam penelitian ini ditinjau dari beberapa aspek yaitu validitas, kemenarikan, keefektifan dan keterterapan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi. Validitas media wayang kartun berbasis kearifan lokal diujicobakan pada tiga validator, yaitu ahli media pembelajaran memperoleh sebesar 85% (Sangat layak), ahli Bahasa sebesar 85% (Sangat layak), dan ahli materi sebesar 92,5% (Sangat layak). Kemenarikan media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal diukur menggunakan angket siswa yang dilakukan pada uji coba produk memperoleh persentase sebesar 93,75% (Sangat menarik), dan uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 93,5% (Sangat menarik). Keefektifan memperoleh persentase sebesar 92,7% (Sangat efektif), dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Keterterapan memperoleh persentase sebesar 97,5% (Sangat baik digunakan).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, wayang kartun berbasis kearifan lokal, pembelajaran PKn*

Farida. 2017. *Development of Learning Media of Puppet Cartoon Based Local Wisdom of Civic Education Class 3rd Elementary School Pejagan 1 Bangkalan*. Thesis. Elementary teacher school education study program. Faculty of education. University of Trunojoyo Madura. Supervisor I: Mujtahidin, S. Pd., M. Pd. Supervisor II: Fachrur Rozie, S. Pd., M. Pd.

ABSTRACT

The objectives of this research is to develop learning puppet's learning media based on local wisdom of civic education learning class 3rd elementary school Pejagan 1 Bangkalan decent. The feasibility of this research is examined from several aspect, sech as the validity, attractiveness, affectiveness and the availability of learning media of puppet cartoon based on local wisdom. The study used a modified Bord and Gall model. The validity of cartoon media based on local wisdom was tested on three validators, which 85%(very worthy), 85% (very worthy), and 92,5% (very worthy) of language experts. The attractiveness of the puppet cartoon based learning media waas measured by using the questionerr of the students in the trial of the product obtained a percentage of 93.75% (very interesting), and the trial usage obtained a percentage of 93.5% (nery interesting). The affectiveness of obtaining a percentage of 92.7% (very effective), with classical learning credentials of 100%. Absorption earns a percentage of 97.5% (very goog to use).

Keywords: *Learning Media, Puppet Cartoon Based on Local Wisdom,Civic education Learning.*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pembuatan Karakter Wayang Kartun	97
Lampiran 2 Informasi Produk Pengembangan	106
Lampiran 3 Surat pengantar	111
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	112
Lampiran 5 Lembar Observasi	113
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru	114
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan	117
Lampiran 8 Hasil Angket Analisis Kebutuhan	120
Lampiran 9 Validasi Ahli Media	121
Lampiran 10 Hasil Validasi Media	124
Lampiran 11 Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 12 Hasil Validasi Bahasa	128
Lampiran 13 Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 14 Hasil Validasi Materi	132
Lampiran 15 Validasi Instrumen Angket Respon Siswa	133
Lampiran 16 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa	136
Lampiran 17 Validasi Instrumen Tanggapan Guru	137
Lampiran 18 Hasil Validasi Instrumen Tanggapan Guru	139
Lampiran 19 Validasi Instrumen Lembar Soal	140

Lampiran 20 Hasil Validasi Instrumen Lembar Soal	143
Lampiran 21 Validasi Instrumen Observasi Siswa	144
Lampiran 22 Hasil Validasi Instrumen Observasi Siswa	146
Lampiran 23 Bahan Ajar	147
Lampiran 24 Petunjuk Penggunaan Media Guru	160
Lampiran 25 Petunjuk Penggunaan Media Siswa	177
Lampiran 26: RPP	190
Lampiran 27: Data Nama Siswa	199
Lampiran 28: Angket Respon Siswa (Uji Coba Produk)	201
Lampiran 29: Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	211
Lampiran 30: Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	212
Lampiran 31: Hasil Angket Respon Siswa (Uji Coba Pemakaian)	222
Lampiran 32: Lembar Observasi Siswa (Uji Coba Pemakaian)	223
Lampiran 33: Hasil Lembar Observasi Siswa (Uji Coba Pemakaian)	243
Lampiran 34: Soal Evaluasi siswa (Uji Coba Pemakaian).....	245
Lampiran 35: Hasil Belajar Siswa (Uji Coba Pemakaian)	251
Lampiran 36: Angket Tanggapan Guru (Uji Coba Pemakaian)	253
Lampiran 37: Hasil Angket Tanggapan Guru (Uji Coba Pemakaian)	256
Lampiran 38: Dokumentasi (Uji Coba Produk)	257
Lampiran 39: Dokumentasi (Uji Coba Pemakaian)	260