



Development of Creative Puppet Media to Increase Students' Interest in Learning Learning History in Class XI at Al-Fityah Highschool Pekanbaru

Pengembangan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru

Nadira Nurul Atika^{1)*}, Bunari¹⁾, Yuliantoro¹⁾

Universitas Riau

*Correspondence : nadira.nurul2905@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Education is an effort in the process of becoming an active individual in developing the potential that exists within him. Learning media is one component of the teaching and learning process which has an important role in supporting the success of the teaching and learning process in the classroom. However, with modern developments, wayang can be used as an educational and effective medium in learning with different packaging and attracting students' learning interest. This research aims to develop Wayang Kreasi media regarding Colonialism and Indonesian National Resistance, especially the Diponegoro War material. This type of research is development research with the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the validation of Wayang Kreasi media experts from material experts with a score of 47 with a percentage of 94%, from media experts with a score of 45 with a percentage of 90%, from the Teacher Response Questionnaire with a score of 46 with a percentage of 83.63%, the results of the small group learning interest questionnaire with a score of 360 of the 6 students who have been selected with a percentage of 92.30% and a media assessment of 86.15%. The results of the study interest questionnaire for a large group of 23 students found a score of 1311 with a percentage of 87.69% and a media assessment of 83.07% in the "Very Appropriate" category. It can be said that the Wayang Kreasi learning media can be used as a means to increase students' interest in learning.

Keywords: Development; Instructional Media; Creative Wayang; Interest in Learning; History Learning

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam proses menjadi individu yang aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Wayang Kreasi mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya materi Perang Diponegoro. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, merancang, mengembangkan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil validasi ahli media Wayang Kreasi dari ahli materi dengan skor 47 dengan presentase 94%, dari ahli media dengan skor 45 dengan presentase 90%, dari Angket Respon Guru dengan skor 46 dengan presentase 83,63%, hasil angket minat belajar kelompok kecil dengan skor 360 dari 6 peserta didik yang sudah dipilih dengan presentase 92,30% dan penilaian media 86,15%. Hasil angket minat belajar kelompok besar yang berjumlah 23 peserta didik didapati skor 1311 dengan presentase 87,69% dan penilaian media 83,07% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Wayang Kreasi mampu dijadikan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Wayang Kreasi; Minat Belajar; Pembelajaran Sejarah

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam proses menjadi individu yang aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Menurut [Saujana \(2019\)](#) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*).

Menurut [Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain \(2020: 121\)](#) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran terdiri dari beberapa bentuk seperti media visual, media audio dan media audio visual. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat oleh mata seperti poster, gambar, lukisan dan lain-lain. Kemudian, media audio hanya bias di dengar namun tak bisa dilihat seperti rekaman, musik, radio dan lain-lain. Sedangkan media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan juga media yang dapat di dengar seperti video, film, gambar bersuara dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan cermat, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Penggunaan media pembelajaran harus dilakukan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran yang dapat mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Prinsip-prinsip pembuatan media harus memerhatikan beberapa faktor. Beberapa faktor yang harus diperhatikan adalah (1) Perangkat Pembelajaran, (2) Lingkungan belajar, (3) Tempat belajar, (4) Ekonomi sosial budaya.

Berbagai macam media audio visual yang ada, salah satu media audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media wayang kreasi. Wayang merupakan kisah kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan melawan tokoh yang berwatak jahat. Perjalanan Wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah dari generasi ke generasi menunjukkan bahwa budaya pewayangan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan bangsa Indonesia. Secara umum, Masyarakat mengenal Wayang sebagai cerita atau legenda yang berasal dari Jawa.

Menurut [Bachtiar Bahri \(2005: 33\)](#) bahwa media wayang adalah media yang dibuat seperti tiruan orang atau gambar atau sebagainya yang dibuat dari kulit, kayu, kertas dan sebagainya yang untuk mempertunjukkan sesuatu lakon yang dapat mengkonkritkan isi materi pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Seiring dengan perkembangan zaman, wayang dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan tampilan yang berbeda dan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu inovasinya adalah Wayang Kreasi yang dibuat dari gambar animasi tokoh-tokoh yang dicetak, ditempelkan pada karton atau kardus, lalu diberi penyangga dari stik kayu.

Wayang kreasi ini lebih efisien untuk digunakan dalam pembelajaran setiap saat terutama pada bagian penokohan. Sebab peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mengenali dengan baik para tokoh proklamasi Indonesia. Dengan menggunakan wayang kreasi diharapkan mereka mulai paham sekaligus meningkatkan minat mereka pada pembelajaran sejarah khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, serta pernyataan kreatif dalam berbicara, dramatisasi bacaan, menulis/menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi dari buku. Relevansi kehadiran wayang kreasi dengan peride saat ini adalah bahwa wayang kreasi telah menjadi salah satu kesenian yang menunjukkan suatu symbol atas dinamika sosial-budaya suatu masyarakat. Symbol ini memiliki kemampuan untuk memengaruhi sekaligus memiliki makna yang dalam. Symbol pun memiliki signifikasi dan resonansi kebudayaan ([Berger 2005: 23-24](#)).

METODE

Penelitian pengembangan media Wayang Kreasi pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya materi Perang Diponegoro kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru merupakan jenis penelitian *atau Research&Development*. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang Efektif dan Efisien ([Pribadi, 2016: 23](#)). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri 5 tahap, yaitu 1) Analyze (Analisis), 2)

Design (Desain), 3) Development (Pengembangan), 4) implement (Implementasi), 5) Evaluate (Evaluasi). Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang sistematis karena dapat menerapkan aturan dan prosedur,serta protokol yang digunakan untuk menetapkan metode instruksi desain yang bertanggung jawab. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Al-Jauziyyah sebagai uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang dan 23 peserta didik kelas XI Al-Jauziyyah. Teknik pengumpulan data antara lainnya, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data diantaranya adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Wayang Kreasi

Media wayang adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa cerita yang terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk mengerakkannya (Pringgawidagda, 2012). Data yang dihasilkan pada setiap tahapan proses pengembangan yang dilakukan peneliti adalah menggunakan Model Addie yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya. Peneliti melakukan sebagai berikut:

Tahapan Analyze (Analisis)

Pada tahap ini, Peneliti mencari serta mengumpulkan informasi atau data awal untuk mendapatkan permasalahan yang diteliti. Menurut Observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI Al Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru, terungkap bahwa kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia cenderung masih menggunakan cara konvensional, yang ditandai dengan minimnya variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Pendekatan yang monoton dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia menjadi rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berpikir perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berfokus pada siswa, dengan memanfaatkan aspek audio visual seperti gambar pendukung materi sekaligus audio untuk meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran. Hal ini mendorong Peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang bukan hanya digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran tetapi juga dapat memicu kreatifitas peserta didik serta mengurangi ketergantungan dalam menggunakan *Smartphone*. Selaras dengan hasil observasi kepada beberapa siswa kelas XI Al Jauziyyah, yang menginginkan adanya sumber lain yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran sehingga belajar menjadi jauh lebih menyenangkan dan suasana kelas menjadi lebih aktif.

Berdasarkan analisis diatas, peneliti melihat Wayang Kreasi dapat digunakan berbagai kalangan usia memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Dipilihnya Wayang Kreasi sebagai media pembelajaran didasari yaitu 1) Untuk memicu kreatifitas pada Peserta didik dalam berkarya. 2) Wayang Kreasi dapat membantu Ustadzah (guru) dalam menyampaikan materi yang jauh lebih bervariasi tanpa harus terfokus pada *Smartphone*. 3) Wayang Kreasi dapat mengurangi ketergantungan pada *Smartphone* dan dapat mengurangi dampak radiasi dari *smartphone* ke mata peserta didik 4) Wayang Kreasi juga dapat menjadi pemicu untuk mengenalkan budaya Wayang yang saat ini hampir terlupakan sehingga dengan menggunakan media Wayang kreasi diharapkan bisa melestarikan budaya Wayang.

Tahapan Design (Perancangan)

Pengumpulan materi, pada tahap ini yakni mencari sumber-sumber referensi berupa buku, jurnal, dokumen, artikel yang berkaitan dengan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya materi Perang Diponegoro. Menyusun Instrumen disini adalah membuat angket sebagai penilai dari media Wayang Kreasi yang dibuat yaitu: 1). Angket Validasi Media dibagi menjadi 3 aspek yaitu Tampilan Media, Penyajian Media, dan Penggunaan Media yang memuat 10 butir pertanyaan; 2). Angket Validasi Materi dibagi menjadi 3 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Keakuratan Materi, Penyajian Materi yang memuat 10 butir pertanyaan; 3). Angket Validasi Guru yang mencakup 11 butir pertanyaan; 4). Angket minat belajar siswa dibagi 4 sesuai dengan indikator minat belajar siswa menurut Slameto yaitu Ketertarikan, Perhatian, Perasaan Senang dan Keterlibatan yang memuat 13 butir pertanyaan; 5). Lembar penilaian siswa terhadap media yang memuat 10 butir Pertanyaan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan dibagi menjadi 3 yaitu pembuatan produk, validasi ahli dan Revisi. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan melibatkan beberapa pihak seperti validasi rancangan produk oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Validator minimal terdiri dari dua orang profesional/ahli dalam bidangnya seperti Dosen pembimbing pihak validator media dan materi.

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan Wayang Kreasi. Kegiatan pembuatan media ini dibagi menjadi beberapa tahapan hal ini dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 dibawah ini.



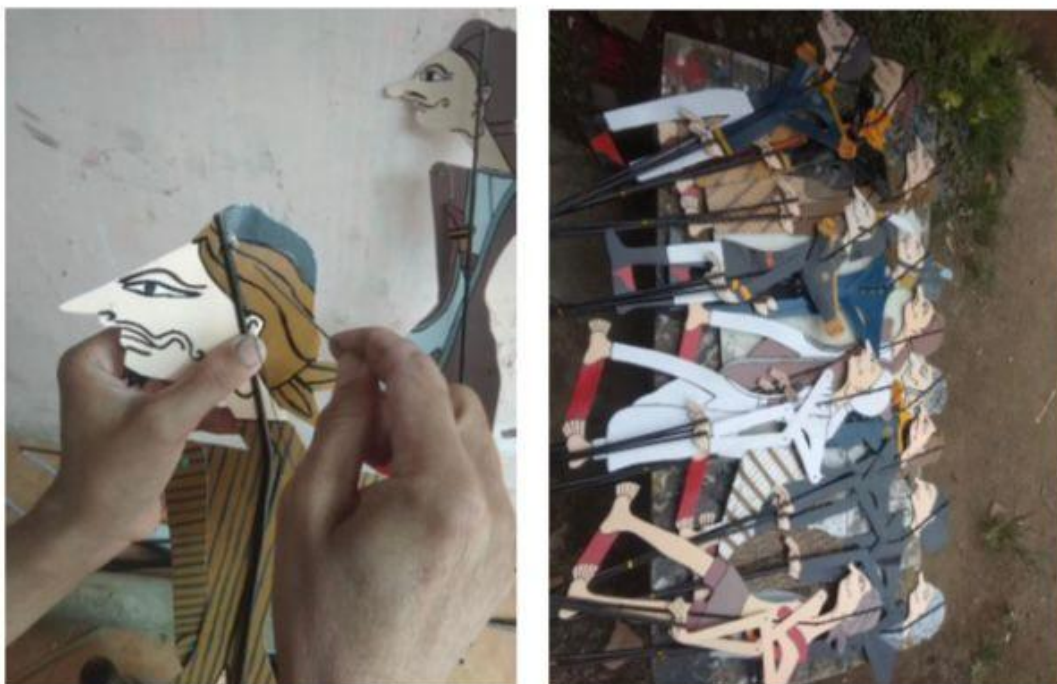
Gambar 1. Pembuatan sketsa dan pemotongan sketsa Wayang



Gambar 2. Pewarnaan Wayang dan Pengeringan Wayang



Gambar 3. Perakitan Wayang dan Pemasangan Gampit



Gambar 4. Menjahit Gampit dan *Finishing* Wayang

Validasi pertama dengan ahli materi Bapak Dr. Ahmal, S.Pd., M.Hum dilakukan pada hari Rabu, 02 Oktober 2024 yang berlokasi di ruangan dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial C5 Fakultas Keguruan dan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
Kesesuaian Materi		
1.	Materi pada Wayang Kreasi sesuai dengan KI dan KD	5
2.	Materi pada Wayang Kreasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Keakuratan Materi		
3.	Materi mengenai Perang Diponegoro yang akan disajikan sudah lengkap	5
4.	Materi mengenai Perang Diponegoro yang disajikan pada Wayang Kreasi sudah lengkap	4
5.	Materi pada Wayang Kreasi disajikan dalam bentuk urutan waktu yang jelas	5
6.	Penyajian materi pada Wayang Kreasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik	5
Penyajian Materi		
7.	Bahasa yang digunakan pada Wayang Kreasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	5
8.	Materi pada Wayang Kreasi mudah dipahami peserta didik	4
9.	Penyajian materi pada Wayang Kreasi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
10.	Penyajian materi pada Wayang Kreasi dapat menarik minat belajar peserta didik.	5
	Jumlah	47
	Presentase	94%
	Kategori	Sangat layak

Berdasarkan penjabaran tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 47, sedangkan presentase yang didapat adalah 94% dan nilai validasi tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak".

Validasi ahli media dilakukan dengan ahli media yaitu Bapak Dr. Suroyo, M.Pd yang dilakukan pada hari Selasa 24 September 2024 yang berlokasi di ruangan Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Tampilan Media		
1.	Design Wayang yang disajikan pada media Wayang Kreasi menarik	4
2.	Kesesuaian pemilihan warna pada Wayang Kreasi menarik	5
3.	Koesistensi Karakter penokohan Wayang Kreasi	5
4.	Kemenarikan Penilaian Warna pada media Wayang Kreasi	5
Penyajian Media		
5.	Kualitas ukuran Wayang sudah sesuai pada media Wayang Kreasi	4
6.	Penyajian materi pada media Wayang Kreasi dapat membantu keefektifan waktu siswa dalam pembelajaran	5
7.	Media Wayang Kreasi dapat memotivasi peserta didik	4
Penggunaan Media		
8.	Media Wayang Kreasi mudah dimainkan dalam materi Penokohan	5
9.	Materi pada isi media mudah dipahami	4
10.	Media Wayang Kreasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4
	Jumlah	45
	Presentase	90%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel 2. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 45, sedangkan presentase yang didapatkan adalah 90% dan nilai validasi yang diberikan masuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak".ii

Tahap *Implement* (Implementasi)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi, yaitu tahap penerapan media yang telah dikembangkan. Setelah melewati tahapan pengembangan, validasi dan Revisi dari para ahli, serta memperoleh penilaian "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk digunakan, maka media Wayang Kreasi siap diimplementasikan. Proses implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru, dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 23 orang peserta didik di kelas yang sama. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan 2 metode yaitu metode Konvensional dan menggunakan media Wayang Kreasi. Uji coba kelompok kecil dan besar ini masing-masing dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pembelajaran yang konvensional dilaksanakan 2 kali pertemuan, pada pertemuan peneliti membagikan angket minat belajar saat pembelajaran berakhir, peserta didik diminta untuk mengisi angket minat belajar yang telah disiapkan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode ceramah dan PPT dapat meningkatkan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Pada pembelajaran menggunakan Wayang Kreasi yang telah dikembangkan peneliti, dilaksanakan 2 pertemuan. Saat pembelajaran berakhir, peserta didik diminta untuk mengisi angket minat

belajar untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah dan angket penilaian media yang telah dipersiapkan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Angket Minat dan Penilaian Peserta Didik

No.	Kelompok Uji Coba	Hasil Angket Minat (Sebelum)	Hasil Angket Minat Pertemuan 1 (Sesudah)	Hasil Angket Minat Pertemuan 2 (Sesudah)	Hasil Angket Penilaian Media Pertemuan 1	Hasil Angket Penilaian Media Pertemuan 2
1.	Kecil	58,46%	87,69%	92,30%	84,61%	86,15%
2.	Besar	56,92%	80%	87,69%	81,53%	83,07%

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional dan menggunakan media Wayang Kreasi. Terdapat perbedaan hasil angket minat sebelum menggunakan media Wayang Kreasi dan setelah menggunakan Media Wayang Kreasi, dimana hasil angket minat sebelum kelompok kecil mendapat presentase 58,46% masuk kedalam kategori "cukup" dan setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 92,30% masuk kedalam kategori "Sangat Tinggi". Sementara hasil angket minat belajar sebelum kelompok besar mendapatkan presentase 56,92% masuk kedalam kategori "Cukup" dan setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 87,69% masuk kedalam kategori "Sangat Tinggi" yang dapat dilihat dari skala kelayakan berdasarkan kelayakan menurut Arikunto (2020). Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Angket Penilaian Media Oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Skor
Aspek Kelayakan Media		
1.	Kemenarikan desain Wayang Kreasi untuk dipelajari peserta didik.	5
2.	Kejelasan artikulasi dalam menyampaikan materi pada Media Wayang Kreasi.	4
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	4
4.	Kesesuaian materi pada Wayang Kreasi dengan Materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD).	4
5.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	4
6.	Penyajian gambar tokoh pada media Wayang Kreasi menarik, proporsional, dan Konsisten	5
7.	Kemampuan Media Wayang Kreasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik	4
8.	Fleksibilitas Penggunaan Media Wayang Kreasi dalam pembelajaran.	4
9.	Kemudahan media Wayang Kreasi untuk memahami materi penokohan yang disajikan	4
10.	Kemampuan media wayang Kresi untuk menambah pengetahuan pemahaman peserta didik	4
11.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi jauh lebih kondusif	4
	Jumlah Skor	46

No	Aspek Penilaian	Skor
Aspek Kelayakan Media		
	Rata-rata	83,63 %
	presentase	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dinilai oleh Guru memperoleh skor 46 dengan presentase 83,63%. Hasil ini masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil ini masuk jumlah penilaian media yang diberikan oleh Guru adalah 46, sedangkan presentase yang didapatkan 83,63% dan nilai angket tersebut masuk kedalam kategori “Sangat Baik” dan dinilai efektif untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Sejarah kelas XI Al-Jauziyyah di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Tahapan *Evaluate* (Evaluasi)

Setelah tahap implementasi, langkah berikutnya adalah Evaluate/evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran Wayang Kreasi. Pada tahap ini, dilakukan analisis data untuk menilai kualitas media pembelajaran Wayang Kreasi dilakukan analisis data kualitas media Wayang Kreasi. Berdasarkan hasil uji validitas dari guru serta hasil angket yang diisi oleh peserta didik SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Berdasarkan implementasi pada peserta didik kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media pembelajaran Wayang Kreasi oleh Peserta didik dan Guru dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Penilaian Peserta didik dan Guru

No.	Tahap Penilaian	Skor	Presentase	Kategori
1.	Minat Belajar Siswa kelompok kecil	360	92,30%	Sangat Layak
2.	Minat Belajar Siswa Kelompok besar	1311	87,69%	Sangat Layak
3.	Penilaian Siswa kelompok kecil	336	86,15%	Sangat Layak
4.	Penilaian siswa kelompok besar	1242	83,07%	Sangat Layak
5	Penilaian Guru	46	83,63%	Sangat Layak

Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kreasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Kepraktisan media pembelajaran Wayang Kreasi dalam pembelajaran Sejarah kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah melalui tahapan penilaian oleh peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna Wayang Kreasi serta Guru. Tahapan Penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Kepraktisan

No.	Tahap Penilaian	Skor	Presentase	Kategori
1.	Penilaian Siswa kelompok kecil	336	86,15%	Sangat Layak
2.	Penilaian siswa kelompok besar	1242	83,07%	Sangat Layak
5	Penilaian Guru	46	83,63%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Wayang Kreasi untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian peserta didik pada uji coba kelompok kecil dengan presentase 86,15% dan pada kelompok besar 83,07% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya untuk penilaian guru didapatkan presentase 83,63%. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan pengembangan media Wayang Kreasi “Sangat Layak” untuk digunakan dan Praktis untuk meningkatkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI Al-Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wayang Kreasi.

Media pembelajaran Wayang Kreasi dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah khususnya materi Perang Diponegoro. Dalam penentuan hal tersebut dilihat dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan yaitu menurut Slameto minat belajar memiliki 4 indikator yaitu Adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar, Adanya perhatian peserta didik dalam belajar, Adanya perasaan senang saat belajar, Adanya keterlibatan dalam belajar. Penjabaran ini berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi. Dalam ini dapat dilihat hasil angket ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan pada tabel 7, tabel 8, tabel 9, dan tabel 10 dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Angket Ketertarikan

No.	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Wayang Kreasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Ketertarikan	53,33%	80%	46,66%	80%
Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data pada table diatas, penilaian peserta didik berdasarkan indikator minat belajar yaitu adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar dalam angket minat Peserta didik kelompok kecil sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 53,33% dengan kategori “Cukup Baik” namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara, pada angket peserta didik kelompok besar sebelum menggunakan media Wayang kreasi mendapatkan Presentase 46,66% dengan kategori “Cukup Baik” dan setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar” mengalami peningkatan.

Tabel 8. Hasil Angket Perhatian

No.	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Wayang Kreasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Perhatian	60%	90%	55%	90%
Kategori		Baik	Sangat Baik	Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data table diatas penilaian peserta didik berdasarkan indikator minat belajar yaitu adanya perhatian peserta didik dalam belajar pada angket minat belajar peserta didik kelompok kecil sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 60% dengan kategori “Baik” dan setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 90% “Sangat Baik”. Sementara pada angket minat belajar peserta didik kelompok besar sebelum menggunakan media Wayang Kreasi dengan prsentase 55% dengan kategori “Cukup Baik” Namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “adanya perhatian peserta didik dalam belajar” mengalami peningkatan.

Tabel 9. Hasil Angket Perasaan Senang

No.	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Wayang Kreasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Perasaan Senang	65%	90%	65%	90%
Kategori		Baik	SangatBaik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data table diatas, penilaian peserta didik berdasarkan indikator minat belajar peserta didik kelompok kecil yaitu adanya perasaan senang dalam belajar pada angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 65% dengan kategori “Baik”, namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara pada angket minat belajar peserta didik kelompok besar sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 65% dengan kategori “Baik”, namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “adanya perasaan senang dalam belajar” mengalami peningkatan.

Tabel 10. Hasil Angket Keterlibatan

No.	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Wayang Kreasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Keterlibatan	60%	100%	60%	90%
Kategori		Baik	SangatBaik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data pada table diatas, penilaian peserta didik berdasarkan indikator minat belajar yaitu adanya keterlibatan peserta didik dalam belajar pada angket minat belajar peserta didik kelompok kecil sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 60% dengan kategori “Baik”, namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara kelompok besar angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media Wayang Kreasi mendapat presentase 60% dengan kategori “Baik”, namun setelah menggunakan media Wayang Kreasi mendapatkan presentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator “adanya keterlibatan peserta didik” mengalami peningkatan.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini dijabarkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya dalam bentuk penjelasan yang didukung dengan teori.

Pengembangan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Media pembelajaran Wayang Kreasi ini dikembangkan dengan penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan maka tahap awal yakni, tahap analisis, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang diteliti. Terdapat dua analisis yang dilakukan peneliti sebagai berikut: 1) Tahap analisis karakteristik peserta didik, didapatkan bahwa kurangnya minat peserta didik pada pelajaran sejarah yang hanya menggunakan media pembelajaran yang berupa buku paket dan *slide powerpoint*. Oleh Karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar-lebih minat belajar sejarah, media tersebut adalah media Wayang Kreasi. 2). Tahap analisis materi pembelajaran, untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran Wayang Kreasi. Analisis materi dilakukan dengan melihat kurikulum yang

digunakan di SMA IT Al-Fityah yaitu kurikulum Merdeka, materi tersebut adalah Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya materi Perang Diponegoro.

Tahap kedua adalah design atau desain yang dibagi menjadi 4 tahapan yaitu tahapan pertama 1) Membuat sketsa wayang para tokoh-tokoh yang terlibat pada perang Diponegoro, 2) Mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan pada pembuatan media Wayang Kreasi, 3) Mengumpulkan data-data serta buku yang berhubungan dengan Perang Diponegoro lalu dibentuk menjadi naskah drama yang telah di improvisasikan, 4) melatih intonasi untuk persiapan penokohan.

Pada tahapan ketiga yaitu Development atau pengembangan. Tahapan ini dilakukan pembuatan desain pada Wayang Kreasi dengan menggunakan karton (*spandex*). Dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media Wayang Kreasi dilakukan oleh Bapak Dr. Suroyo, M.Pd yang merupakan Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau; Validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmal, M. Hum yang merupakan Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau berdasarkan penilaian ahli diperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak/Sangat Baik”.

Pada tahapan keempat yaitu Implementation atau Implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba media Pembelajaran Wayang Kreasi untuk pembelajaran sejarah melalui uji coba secara keseluruhan dari peserta didik dengan tidak ada saran perbaikan. Serta angket minat belajar peserta didik setelah menggunakan media Wayang Kreasi. Lembar penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran Wayang Kreasi diperoleh dengan kategori “Sangat Layak/Sangat Baik”.

Tahap kelima yaitu Evaluation atau Evaluasi. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap penilaian produk. Penilaian produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dengan presentase 90%, ahli materi dengan presentase 94% serta angket minat belajar peserta didik dengan presentase 92,30% untuk kelompok kecil dan angket minat belajar peserta didik kelompok besar dengan presentase 87,69% dan yang telah dibagikan setelah dilakukan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi penilaian produk dari ahli media, ahli materi maupun peserta didik dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Kepraktisan Pengembangan Media Wayang Kreasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI Al Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Kepraktisan pengembangan Media Wayang Kreasi dalam pembelajaran sejarah kelas XI Al Jauziyyah SMA IT Al-Fityah Pekanbaru melalui tahap penilaian media dari peserta didik. Penilaian kepraktisan produk media Wayang Kreasi berdasarkan dari Angket yang telah dikumpulkan dari peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar yaitu mendapatkan jumlah skor 336 dengan presentase 86,15% untuk kelompok kecil dan sementara itu pada kelompok besar dengan skor 1242 dengan presentase 83,07% pada saat uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Wayang Kreasi untuk minat peserta didik kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran dan praktis dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA IT Al-Fityah.

Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA IT Al-Fityah Pekanbaru dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wayang Kreasi.

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya materi Perang Diponegoro menggunakan media Wayang Kreasi. Melihat hasil dari media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat peserta didik dilihat dari hasil uji coba produk. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua merupakan pembelajaran dengan menggunakan metode biasa yaitu metode ceramah menggunakan media buku paket dan slide powerpoint pada kelompok kecil. Sementara pertemuan ketiga dan keempat dengan menggunakan metode biasa yaitu metode ceramah menggunakan media buku paket dan slide powerpoint pada kelompok besar. Pertemuan kelima dan keenam merupakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi pada kelompok kecil. Dan pertemuan ketujuh dan kedelapan menggunakan media Wayang Kreasi pada kelompok besar.

Penelitian pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 17 Oktober 2024 pukul 11.30-12.15 WIB dan penelitian terakhir dilakukan pada hari Jum'at 8 November 2024 pukul 8.10-9.25 WIB dengan membandingkan bagaimana minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia terkhususnya Perang Diponegoro. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wayang Kreasi mampu dijadikan alat untuk meningkatkan Minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi melalui kelompok kecil dan kelompok besar. Pada hasil angket minat belajar peserta didik kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi peroleh hasil presentase sebesar 58,46% dengan kategori "Cukup Baik" dan hasil angket minat belajar Peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi diperoleh hasil presentase 92,30% dengan kategori "Sangat Baik". Sementara pada hasil angket minat belajar peserta didik kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi peroleh hasil presentase sebesar 56,92% dengan kategori "Cukup Baik" dan hasil angket minat belajar Peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi diperoleh hasil presentase 87,69% dengan kategori "Sangat Baik".

KESIMPULAN

Pengembangan media Wayang Kreasi dilakukan dengan berpedoman pada langkah penelitian Research and Development dengan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil penilaian Ahli Media secara keseluruhan mendapatkan presentase sebesar 90% dan dinyatakan "Sangat layak". Berdasarkan hasil penilaian ahli materi memperoleh presentase 94% dan dinyatakan "Sangat layak". Berdasarkan hasil penilaian dari guru sejarah secara keseluruhan memperoleh presentase 83,63% dan dinyatakan "Sangat layak". Berdasarkan hasil uji kepraktisan kepraktisan produk media Wayang Kreasi berdasarkan dari Angket yang telah dikumpulkan dari peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar yaitu mendapatkan jumlah skor 336 dengan presentase 86,15% untuk kelompok kecil dan sementara itu pada kelompok besar dengan skor 1242 dengan presentase 83,07% pada saat uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa media Wayang Kreasi merupakan media yang praktis digunakan pada pembelajaran sejarah yaitu dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Dari hasil angket minat peserta didik kelompok kecil didapatkan bahwa 92,30% dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Sementara pada hasil angket minat belajar peserta didik kelompok besar menggunakan media pembelajaran Wayang Kreasi diperoleh hasil presentase 87,69% dengan kategori "Sangat Baik". Peserta didik memberi respon positif pada media pembelajaran media Wayang Kreasi yang telah dikembangkan, hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wayang Kreasi dapat meningkatkan minat belajar sejarah, serta peserta didik merasa senang saat pembelajaran. Ada empat indikator minat belajar yaitu adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar, adanya perhatian peserta didik dalam belajar, adanya perasaan senang peserta didik dalam belajar, adanya keterlibatan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa media Wayang Kreasi mendapat kategori Sangat Baik sehingga diberikan kesimpulan bahwa media Wayang Kreasi mampu dijadikan media untuk meningkatkan minat belajar Peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ahmadi Khoirul, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya.
- Ainina, Indah Ayu. 2014. *Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah*, *Indonesia Journal of History Education*, 3(1): 40-45).
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Bahri, Bachtiar (2005) *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Sekolah Dasar, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Berger, Arthur Asa. 2010. *Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer, Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

- Setyosari. 2008. *Media pembelajaran dalam pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo
- Slameto. 2015. *Metodologi penelitian dan inovasi pendidikan*. Jakarta: Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto. 1979. *Wayang dan Seni Pertunjukan*. Jurnal. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Widoyoko, Eka Putra. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kochar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Teaching of History*. Jakarta: Ma'ruf, Amrin, Siti Komariah, Dadan Wildan. *Pertunjukan wayang sebagai rekonstruksi nilai tuntunan dan tontonan dalam pembelajaran sosiologi*. 2020. Diakses pada 12 Maret 2024 pukul 22.09 dari kemdikbud.go.id.