

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA TOKOH – TOKOH
PEWAYANGAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI SMP PLUS AN-NUR AL-MUNIR DAMPIT**

SKRIPSI

**OLEH
NISFATUL LUFIAH
NIM : 21842071006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
MALANG 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA TOKOH – TOKOH PEWAYANGAN
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI SMP PLUS AN-NUR AL-MUNIR DAMPIT**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan IPS**

Oleh :

Nama : Nisfatul lufiah

Nim : 21842071006



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
MALANG 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA TOKOH – TOKOH PEWAYANGAN
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PEMBELAJARAN IPS
DI SMP PLUS AN-NUR AL- MUNIR DAMPIT

SKRIPSI

Oleh :

Nama : Nisfatul Lufiah

Nim : 21842071006

Telah di periksa dan di setujui untuk di uji

Malang, 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing



(Wafiyatu Maslahah , M.Pd)

NIDN.0730109001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

MALANG 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 4 Juli 2025

Anggota I,

Lailatul Rohah, M.Pd
NIDN. 0714119101

Anggota II

Nur Al Maida, M.Pd
NIDN. 0715069105

Ketua Penguji,

Wafiyatu Maslahah, M.Pd
NIDN. 0730109001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



Dr. Hamidi Raszyd, S.Pd., M.Pd
NIDN.0721068801

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nisfatul Lufiah
NIM	: 21842071006
Program Studi	: Pendidikan IPS
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,

Yang membuat pernyataan



Nisfatul Lufiah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

v

v

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Peraga Tokoh-Tokoh Pewayangan untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al Munir Dampit” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan manusia, yang senantiasa kita harapkan syafaatnya di hari akhir. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak akan selesai tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si. selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Lailatul Rofiah S.Pd., M.Pd selaku ketua Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Ibu Wafiyatu Maslahah, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama, yang telah dengan sabar meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan dedikasi yang sangat berharga.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah membimbing, mendidik, dan memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi saya. Terimakasih atas segala dukungan, inspirasi, dan motivasi yang sangat berarti dalam perjalanan akademik saya.

6. Bapak kepala sekolah, Bapak dan Ibu guru SMP Plus An-Nur Al Munir beserta staffnya yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Plus An-Nur Al Munir.
7. Bapak Yudistira Bagus Herda Saputra, selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al Munir, yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta arahan selama proses penelitian ini. Terima kasih atas kerjasama dan kontribusi yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Siswa-siswi kelas VII A dan VII B SMP Plus An-Nur Al Munir yang telah bersedia menjadi subjek dan berkontribusi sangat besar dalam penelitian ini.
9. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Muhammad Ali Sodikin. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Pintu Surgaku, Ibunda Misena. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai di bangku perkuliahan, tapi semangat, motivasi serta do`a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Kepada keempat kakak saya tercinta: Yulianto, Dedik Setiawan, Andik Trianto, Putri Rahayu, dan adik saya tercinta Salsa Bila Putri, terima kasih atas segala doa, dukungan, motivasi, dan semangat yang telah kalian berikan sejak penulis mulai menempuh pendidikan hingga saat ini. Kasih sayang dan perhatian kalian menjadi sumber kekuatan saya untuk terus belajar dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, doa dan nasihat.
13. Kepada teman-teman seperjuangan IPS 2021 yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, yang telah berbagi rasa suka maupun duka selama menempuh pendidikan dan telah memberikan banyak pengalaman yang sangat berkesan bagi penulis.

14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu selama masa kuliah dan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis dapat dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT, serta menjadi amal sholeh yang membawa pahala. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Aamiin.

Malang, 20 Juni 2025

Peneliti,

(Nisfatul Lufiah)

NIM. 2184207100

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi produk yang di kembangkan.....	8
G. Manfaat pengembangan.....	10
H. Definisi operasional.....	11
I. Penelitian terkait.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Pengertian Pembelajaran.....	14
1. Pengertian pembelajaran IPS.....	14
2. Perencanaan pembelajaran IPS.....	15
3. Pelaksanaan pembelajaran IPS	16
4. Evaluasi pembelajaran IPS	17
B. Alat Peraga Pewayangan.....	17
1. Pengertian alat peraga.....	17
2. Fungsi alat peraga.....	18

3. Jenis- jenis alat peraga.....	19
4. Contoh alat peraga tokoh-tokoh pewayangan.....	19
5. Ciri-ciri Alat Peraga Yang Bagus.....	20
C. Pewayangan.....	21
1. Pengertian Wayang.....	21
2. Tokoh-Tokoh Pewayangan.....	23
D. Literasi Budaya.....	32
1. Pengertian Literasi Budaya.....	32
2. Tujuan Literasi.....	34
3. Prinsip-Prinsip Literasi Budaya.....	36
4. Karakteristik Literasi Budaya.....	37
5. Aspek Literasi Budaya.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Model pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	42
1. Langkah Analisis (Analysis).....	42
2. Langkah Desain (Design).....	42
3. Langkah Pengembangan (Development).....	43
4. Langkah Implementasi (Implementatoin).....	44
5. Langkah Evaluasi.....	47
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan.....	50
D. Teknik Analisis Data.....	54
a. Uji Normalitas.....	54
b. Uji Homogenitas.....	55
c. Uji T.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	58
A. Studi Pendahuluan.....	58
a. Analisis Peserta Didik.....	59
b. Analisis Pembelajaran.....	61
c. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan.....	62
B. Hasil Pengembangan media dengan mode ADDIE.....	66

1. Tahap analisis.....	66
2. Tahap design (Desain).....	67
a. Pemeliharaan tokoh pewayangan.....	67
b. Tahap awal	69
3. Tahap validasi	74
a. Validasi ahli media oleh dosen.....	74
b. validasi materi oleh guru.....	76
c. Validasi materi oleh dosen	77
4. Hasil Uji Coba Produk.....	80
1. Uji Coba Terbatas.....	80
2. Uji Coba Luas.....	82
5. Revisi Produk	84
6. Implementasi Produk	86
7. Evaluasi Produk.....	87
a. Uji Normalitas.....	88
b. Uji Homogenitas	89
c. Uji Paired Sample T-Test	90
d. Uji Independen.....	91
8. Kajian Produk Akhir	92
9. Implikasi dan kontribusi penelitian	94
10. Keterbatasan penelitian.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN	108
RIWAYAT HIDUP	171

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 penelitian terkait	12
Tabel 3.1 kisi kisi instrumen angket literasi budaya.....	46
Tabel 4.1 story board pengembangan alat peraga	70
Tabel 4.2 hasil validasi ahli media	74
Tabel 4.3 hasil validasi materi oleh guru	76
Tabel 4.4 hasil validasi materi oleh dosen	77
Tabel 4.5 lembar penilaian dosen ahli media validasi.....	78
Tabel 4.6 hasil penilaian siswa mengenai media uji coba terbatas.....	81
Tabel 4.7 Revisi uji coba terbatas.....	82
Tabel 4.8 hasil uji coba luas	83
Tabel 4.9 hasil uji normalitas	88
Tabel 4.10 hasil uji homogenitas	89
Tabel 4.11 hasil uji Paired Sample t-Test.....	90
Tabel 4.12 hasil uji independen Sample t-Test	91
Tabel 4.13 Tabel indikator literasi budaya.....	92

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 wayang Yudhistira	24
Gambar 2.2 wayang Bhima	25
Gambar 2.3 wayang Dushana	26
Gambar 2.4 Wayang Rama	27
Gambar 2.5 wayang Sinta.....	28
Gambar 2.6 wayang ravana.....	29
Gambar 2.7 Dewa Wisnu	30
Gambar 2.8 dewa Siwa.....	31
Gambar 2.9 wayang Gatotkaca.....	32
Gambar 3.1 desain alat peraga 1	50
Gambar 3.2 desain alat peraga 2	50
Gambar 3.3 desain alat peraga 3	51
Gambar 3.4 desain alat peraga 4	51
Gambar 3.5 desain alat peraga 5	52
Gambar 3.6 desain alat peraga 6	52
Gambar 3.7 desain alat peraga 7	53
Gambar 3.8 desain alat peraga 8	53
Gambar 3.9 desain alat peraga 9	54
Gambar 4.1 alat peraga sebelum di revisi	85
Gambar 4.2 alat peraga sesudah direvisi.....	85
Gambar 4.3 alat peraga sebelum direvisi	86
Gambar 4.4 alat peraga sesudah direvisi.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian	108
Lampiran 2 dosen ahli media	109
Lampiran 3 lembar penilaian guru IPS Ahli materi.....	110
Lampiran 4 lembar penilaian dosen ahli materi	111
Lampiran 5 hasil wawancara dengan pendidik	112
Lampiran 6 hasil wawancara dengan siswa	113
Lampiran 7 lembar kerja peserta didik.....	115
Lampiran 8 modul ajar.....	132
Lampiran 9 penggunaan alat peraga	140
Lampiran 10 bukti lembar angket yang sudah di isi.....	142
Lampiran 11 hasil uji validitas.....	162
Lampiran 12 hasil uji reliabilitas	163
Lampiran 13 komentar siswa mengenai media alat peraga	164
Lampiran 14 Foto dokumentasi wawancara bersama guru IPS	167
Lampiran 15 foto dokumentasi wawancara bersama siswa	168
Lampiran 16 foto dokumentasi penelitian.....	169

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat peraga tokoh-tokoh pewayangan guna meningkatkan literasi budaya siswa pada pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit. Alat peraga ini dirancang untuk memperkenalkan budaya Indonesia secara visual dan menarik melalui tokoh-tokoh pewayangan yang dikemas dalam bentuk poster dan modul ajar. Penggunaan alat peraga dilakukan dengan cara guru memperkenalkan tokoh wayang kepada siswa, memfasilitasi diskusi, serta mengaitkan karakter tokoh dengan nilai-nilai budaya lokal yang relevan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan observasi, dengan analisis data secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat peraga tokoh pewayangan yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif. Keefektifan ini dibuktikan melalui peningkatan skor angket literasi budaya sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain menarik dan mudah digunakan, alat peraga ini juga mendukung pembelajaran kontekstual dan pelestarian budaya lokal. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi budaya pada siswa.

Kata kunci: pengembangan, alat peraga, tokoh pewayangan, literasi budaya



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

This study aims to develop a wayang character teaching aid to enhance students' cultural literacy in social studies (IPS) learning at SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit. The teaching aid was designed in the form of posters and teaching modules that visually and contextually introduce wayang characters. The media is used by having teachers introduce the characters, guide class discussions, and connect the cultural values to students' daily lives. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were Grade VIII students selected purposively. Data were collected through interviews, questionnaires, and observations, and analyzed using descriptive qualitative methods. The results showed that the teaching aid was feasible and effective, as evidenced by the increase in students' cultural literacy scores before and after its use. The media was considered engaging, easy to use, and supportive of culturally contextualized IPS learning. Therefore, this teaching aid can serve as an innovative learning alternative to strengthen students' understanding of cultural heritage.

Keywords: development, teaching aid, wayang characters, cultural literacy



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, terutama yang berhubungan dengan cara bertahan hidup dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Pendidikan berfungsi sebagai tempat pengembangan kemampuan serta pembentukan watak bangsa yang bermartabat dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan ialah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik guna menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Omeri, 2015). Pendidikan formal, seperti yang diterapkan di sekolah, perlu melakukan perbaikan dalam metode pengajaran pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter yang diperlukan oleh siswa sebagai generasi masa depan.

Pendidikan akan memiliki makna yang mendalam jika dapat menanamkan nilai-nilai spiritual dan kemanusiaan, serta mendorong siswa untuk lebih terbuka terhadap ide-ide baru melalui pendekatan ilmiah. Sistem pendidikan yang dikelola dengan baik dan responsif terhadap perubahan sosial tidak hanya mampu memberikan pengetahuan, keterampilan ilmiah, dan nilai-nilai yang penting bagi siswa, tetapi juga membantu mereka untuk berpikir secara objektif. Kemampuan berpikir kritis yang ditanamkan melalui pendidikan, baik formal maupun informal, dapat mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dan menjaga budaya masyarakat sesuai dengan tuntutan zaman. Inilah peran penting pendidikan dalam mendukung perubahan dalam masyarakat (Madekhan, 2020). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Eka (2018), mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai unsur ilmu sosial, namun dalam pengembangan program pembelajarannya terdapat berbagai pendekatan, sehingga melahirkan strategi dan model pembelajaran yang beragam. Salah satu pendekatan yang dianjurkan dalam pembelajaran IPS adalah inkuiri (inquiry approach), yang secara umum berkaitan dengan proses penyelidikan untuk menjawab suatu permasalahan. Menurut Rahmawati (2015), mata pelajaran IPS di jenjang SMP merupakan integrasi dari beberapa disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Karena terintegrasi, maka pembelajaran IPS tidak lagi disampaikan secara terpisah, tetapi sebagai satu kesatuan yang mengkaji fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. National Council for the Social Studies (NCSS) juga mendefinisikan IPS sebagai studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara, yang mencakup berbagai disiplin seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, sosiologi, serta humaniora, matematika, dan IPA (Wahidmurni, 2017).

Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran IPS adalah literasi budaya. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, sementara literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Literasi budaya tidak hanya mencakup pemahaman terhadap budaya lokal, tetapi juga kesadaran akan pentingnya menjaga

dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi berikutnya. Literasi budaya dalam konteks ini mengacu pada indikator Santika (2023) yang meliputi pemahaman nilai-nilai budaya, apresiasi terhadap seni tradisional, pengaruh budaya dalam proses pembelajaran, sikap terhadap keragaman budaya di sekolah, serta partisipasi dalam kegiatan budaya.

Pewayangan merupakan salah satu bentuk budaya lokal yang mengandung nilai-nilai luhur dan patut dikenalkan kepada peserta didik. Pewayangan merupakan kesenian yang telah lama berkembang di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa, dan kini hadir dalam bentuk karya sastra yang sarat akan nilai dan kearifan lokal. Karya sastra sendiri merupakan representasi kehidupan melalui budaya yang dituangkan dalam bentuk kreativitas dan imajinasi pengarang. Sastra dipandang sebagai refleksi dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Saptawuryandari (2015) menyatakan bahwa sastra merupakan imitasi dari kejadian faktual yang ada di masyarakat, dan dapat menjadi pedoman hidup yang lebih baik melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Untuk menyampaikan materi budaya seperti pewayangan secara menarik dan mudah dipahami siswa, diperlukan media bantu yang sesuai. Alat peraga merupakan media bantu pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas penyampaian materi dan membantu siswa memahami konsep secara konkret. Menurut Mulyatiningsih (2016), alat peraga memiliki fungsi penting dalam membangun pemahaman siswa, khususnya terhadap materi yang bersifat abstrak, dengan cara menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif. Alat peraga juga dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Namun, dalam kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan alat peraga secara optimal. Di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit, hasil studi

pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS, Bapak Yudistira Bagus Herda Saputra, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami literasi budaya masih rendah, dan siswa lebih tertarik kepada budaya asing, seperti budaya Korea. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang relevan dan interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa terhadap materi budaya lokal.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran IPS, khususnya materi kebudayaan, terasa membosankan dan sulit dipahami. Bahkan, dalam observasi yang dilakukan peneliti saat studi pendahuluan, terlihat beberapa siswa tidak fokus, kurang antusias, bahkan tertidur di kelas. Selain itu, berdasarkan hasil analisis peserta didik, diketahui bahwa gaya belajar siswa dominan visual. Dengan kondisi ini, penggunaan alat peraga pewayangan berbasis visual dinilai sesuai dan relevan untuk membantu mereka memahami nilai-nilai budaya lokal secara lebih menarik.

Selain dari aspek kognitif dan afektif siswa, pemilihan alat peraga ini juga mempertimbangkan kondisi sekolah dan kemampuan guru. Media alat peraga yang dikembangkan menggunakan bahan ekonomis, mudah diperbanyak, dan praktis digunakan di ruang kelas. Maka, pemilihan alat peraga tokoh-tokoh pewayangan tidak hanya tepat dari segi isi materi, tetapi juga dari segi efektivitas pelaksanaannya di lapangan.

Tahap analisis kebutuhan ini merupakan langkah awal dari proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk memahami secara menyeluruh

permasalahan di kelas serta kebutuhan guru dan siswa. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan untuk merancang media pembelajaran yang sistematis dan teruji secara empiris.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan literasi budaya siswa. Penggunaan alat peraga tokoh pewayangan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Alat Peraga Tokoh-Tokoh Pewayangan untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran IPS.
2. Terbatasnya inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, khususnya media yang relevan dengan konteks budaya daerah

C. Batasan Masalah

Keterbatasan peneliti menjadi hambatan untuk menjangkau semua permasalahan yang ada, maka dari itu diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan yang akan diteliti jelas. Pembatasan dari penelitian ini antara lain:

1. Fokus Pengembangan Alat Peraga Tokoh-Tokoh Pewayangan

Penelitian ini hanya akan membahas pengembangan alat peraga yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan, seperti tokoh dalam

wayang kulit atau wayang golek, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan literasi budaya siswa. Alat peraga yang dikembangkan akan berfokus pada aspek visual dan interaktif untuk memudahkan siswa mengenal karakteristik dan nilai budaya yang terkandung dalam tokoh-tokoh tersebut.

2. Sasaran Siswa di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit

Penelitian ini akan difokuskan pada siswa di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit, dengan tingkat kelas yang menjadi sampel penelitian adalah kelas VII. karena pada tingkat ini pembelajaran IPS tentang budaya lokal mulai diperkenalkan. Penelitian ini tidak akan mencakup siswa di jenjang pendidikan lain atau di sekolah selain SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media alat peraga tokoh-tokoh pewayangan di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit dalam pembelajaran IPS dalam meningkatkan literasi budaya?
2. Bagaimanakah desain alat peraga tokoh-tokoh pewayangan yang sesuai untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada pembelajaran IPS?
3. Bagaimanakah pengembangan alat peraga yang dapat menggambarkan tokoh-tokoh pewayangan secara menarik dan edukatif dalam meningkatkan literasi budaya siswa SMP?
4. Bagaimanakah cara mengimplementasikan alat peraga tokoh-tokoh pewayangan yang telah dikembangkan dalam pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit?

5. Bagaimanakah evaluasi penggunaan alat peraga tokoh-tokoh pewayangan dalam meningkatkan literasi budaya siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan media alat peraga di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit terkait dengan tokoh-tokoh pewayangan dalam pembelajaran IPS sebelum pengembangan alat peraga dilakukan
2. Untuk merancang alat peraga tokoh-tokoh pewayangan yang sesuai dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit
3. Mengembangkan alat peraga yang efektif dan aplikatif untuk pembelajaran budaya dengan fokus pada tokoh-tokoh pewayangan guna meningkatkan literasi budaya siswa.
4. Mengukur efektivitas penggunaan alat peraga tokoh-tokoh pewayangan dalam meningkatkan literasi budaya siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Plus An-Nur Al-Munir Dampit.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Nama Produk

Alat Peraga Pewayangan

2. Deskripsi Produk

Media alat peraga pewayangan ini dirancang untuk pembelajaran interaktif.

Produk ini terdiri dari tokoh-tokoh pewayangan yang dibuat menggunakan bahan ringan dan ekonomis. Dicitak pada kertas bufalo dan ditempel di

kertas karton tebal, alat ini membantu siswa mengenal tokoh pewayangan beserta perannya, serta memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita pewayangan. Tujuan media ini adalah untuk meningkatkan literasi budaya siswa melalui pengenalan cerita dan tokoh pewayangan.

3. Spesifikasi Teknis

a. Tokoh Wayang

- 1) Bahan : Karton tebal 150 gsm atau kertas bufalo, dipilih karena lebih ringan, ekonomis, namun tetap tahan lama dan tidak mudah rusak.
- 2) Ukuran : Tinggi 8 cm per tokoh, lebar menyesuaikan proporsi
- 3) Pewarnaan :
 - a) Gambar tokoh wayang diambil dari internet dengan resolusi tinggi
 - b) Desain dilakukan di Canva Pro menggunakan halaman ukuran A4
 - c) Background gambar dihapus agar hanya tokoh wayang yang tersisa
 - d) Elemen grafis dan nama tokoh ditambahkan di setiap halaman
 - e) Warna gambar disesuaikan (tone dan garis diperjelas)
 - f) File disimpan dalam format PDF dengan pengaturan warna khusus cetak (CMYK)
 - g) Dicitak dengan kualitas tinggi untuk menjaga detail ornamen khas wayang

b. Pegangan Tokoh Wayang

- 1) Bahan : Bambu yang dibentuk hingga menjadi pegangan wayang
- 2) Ukuran : Panjang 9 cm
- 3) Perekat: Lem putih PVAc untuk menempelkan bambu/pegangan ke

tokoh wayang

4. Fungsi Produk

Media ini berfungsi untuk mengenalkan cerita pewayangan secara visual, melatih kemampuan siswa memahami budaya lokal, dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Produk ini juga membantu guru menjelaskan nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita pewayangan secara menarik.

5. Target Pengguna

Guru mata pelajaran IPS yang membutuhkan media pendukung pembelajaran interaktif dan siswa SMP kelas VII sebagai audiens utama yang diajak mengenal budaya pewayangan secara kreatif dan interaktif.

G. Manfaat pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memperluas kajian pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya dalam mata pelajaran IPS.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan alat peraga sebagai media

pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi budaya siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil dari pengembangan ini dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan inovatif .

b. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik dengan memanfaatkan alat peraga ini, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar tentang seni dan budaya, mengembangkan kreativitas mereka, serta memahami proses pembuatan alat peraga yang berkaitan dengan seni wayang.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah pengetahuan sebagai calon pendidik IPS yang dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang tantangan dan peluang dalam menerapkan pembelajaran berbasis budaya.
2. Menerapkan ilmu yang sudah didapat saat di bangku kuliah untuk masyarakat dan peserta didik saat menjadi pendidik mata pelajaran IPS.
3. Menuangkan potensi peneliti dalam bidang pemanfaatan kebudayaan lokal.

H. Definisi Operasional

1. Alat Peraga Tokoh-Tokoh Pewayangan

Alat peraga tokoh-tokoh pewayangan dalam penelitian ini merupakan media bantu visual yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran IPS agar lebih menarik dan kontekstual. Alat peraga ini berbentuk tokoh-tokoh wayang dari budaya Jawa seperti Pandawa dan Kurawa, yang disajikan dalam bentuk cetakan visual lengkap dengan elemen nama dan karakteristik tokohnya. Mengacu pada Mulyatiningsih (2016), alat peraga berfungsi untuk memperjelas materi yang bersifat abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan merangsang partisipasi aktif siswa. Alat peraga ini digunakan untuk membantu siswa memahami nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan visual, konkret, dan interaktif dalam pembelajaran.

2. Literasi Budaya

Literasi budaya dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan peserta didik dalam mengenal, memahami, mengapresiasi, serta menunjukkan sikap positif terhadap nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator literasi budaya yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Santika (2023), meliputi:

- a. Pemahaman nilai-nilai budaya dalam karya wayang,
- b. Apresiasi terhadap seni tradisional,
- c. Pengaruh budaya dalam proses pembelajaran,
- d. Sikap terhadap keragaman budaya di sekolah,

e. Partisipasi dalam kegiatan budaya.

Kelima indikator ini dijadikan dasar dalam menyusun instrumen angket yang digunakan untuk mengukur peningkatan literasi budaya siswa.

3. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan manusia dalam konteks sosial, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, maupun dunia. IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, serta mampu memahami nilai-nilai budaya dan kehidupan masyarakat secara kritis dan bertanggung jawab (Rahmad, 2016).

I. Penelitian Terkait

1.1 Tabel penelitian terkait

NO	Nama Dan Tahun	Judul skripsi	Metode	Parameter	Hasil
1	Sari, Ayu D. (2021)	Pengaruh Media Visual terhadap Pemahaman Materi Sejarah di SMP	Kuantitatif Eksperimen	Media visual, pemahaman materi	Ada peningkatan signifikan pemahaman siswa sebesar 20% setelah menggunakan media visual.
2	Sari Pertiwi (2020)	Pengaruh Media Visual Terhadap Literasi Budaya Lokal Siswa SMP di Yogyakarta	Kuantitatif eksperimen	Kuantitatif eksperimen	Media visual berbasis budaya lokal efektif meningkatkan pemahaman budaya siswa SMP.
3	Nur Fadilah (2019)	Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal	R&D (ADDIE)	Keterlibatan & pemahaman budaya	Media lokal meningkatkan minat belajar dan literasi

		dalam Pembelajaran IPS			budaya secara signifikan.
4	Dwi Handayani (2022)	Implementasi Media Audio Visual Berbasis Budaya dalam Pembelajaran IPS	Kuasi eksperimen	Literasi sosial budaya	Media audiovisual berbasis budaya meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa.
5	R. Maulidiyah (2023)	Pengaruh Alat Peraga terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII	Kuantitatif eksperimen	Hasil belajar IPS	Alat peraga secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPS.
6	Intan Lestari (2018)	Penerapan Media Wayang Karton untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Budaya Daerah	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Minat belajar	Media wayang karton berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap budaya daerah.
7	Aditya Permana (2020)	Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Budaya Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP	R&D (Sugiyono)	Ketertarikan & hasil belajar	Media interaktif berbasis budaya Jawa menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.
8	Meilani Safitri (2022)	Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Lokal di Sekolah Menengah Pertama	Kuantitatif deskriptif	Efektivitas media visual	Media visual terbukti efektif sebagai pendukung pembelajaran IPS materi budaya lokal.