

## Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar

Eka Wahyu Daryanti<sup>1\*</sup>, Alfi Laila<sup>2</sup>, Karimatus Saidah<sup>3</sup>  
[ekaw2608@gmail.com](mailto:ekaw2608@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [alfilaila@unpkediri.ac.id](mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [karimatus@unpkediri.ac.id](mailto:karimatus@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>  
Program Studi S1 PGSD<sup>1\*,2,3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1\*,2,3</sup>

### Abstract

The aims of this study were to: (1) determine the validity of Kediri local wisdom-based caricature media for elementary school students. (2) know the effectiveness of Kediri local wisdom-based caricature media for elementary school students. This research used R & D including five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The technique of collecting data used questionnaire validated by media expert, material expert, as well as limited and wide test. The technique of data analysis used the validity and effectiveness test (Sugiyono, 2012). The results of the research were: 1) Caricature media based on Kediri local wisdom obtained a validity score of 90% from media experts and 92% for material experts. 2) Caricature media based on Kediri local wisdom was categorized very effective, it can be seen that pre-test was 59.95 and post-test was 79.1. The results of limited and wide homogeneity were  $0.049 > 0.005$  and  $0.948 > 0.005$  (homogeneous data), while limited and wide normality test were  $0.200 > 0.005$  (normal data), paired T- test of limited and wide were  $0.007 < 0.05$  and  $0.000 < 0.05$ , so there is an influence significant between pre-test and post-test. The results of the research are needed as a basis for developing Indonesian language learning in elementary schools.

**Keywords** : caricature medium, kediri local wisdom

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk : (1) Mengetahui kevalidan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa SD. (2) Mengetahui keefektivan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa SD. Penelitian berikut menggunakan R & D yang meliputi lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan angket validasi ahli media, ahli materi, serta uji terbatas dan luas. Teknik dari analisis data menggunakan uji Kevalidan dan keefektivan Sugiyono (2012). Perolehan dari penelitian sebagai berikut. 1) Media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri memperoleh skor kevalidan dari ahli media 90% dan 92% untuk ahli materi. 2) Media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri masuk dalam kategori sangat efektif, dibuktikan dari nilai pre-test 59,95 dan post-test 79,1. Hasil uji homogenitas terbatas dan luas  $0.049 > 0.005$  dan  $0.948 > 0.005$  (data homogen), uji normalitas terbatas dan luas yaitu  $0.200 > 0.005$  (data normal), uji paired T-test terbatas dan luas  $0.007 < 0.05$  dan  $0.000 < 0.05$  jadi adanya pengaruh signifikan antara pre-test dan post-test. Hasil penelitian sangat diperlukan sebagai landasan pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di SD.

**Kata kunci** : media karikatur, kearifan lokal kediri

**Correspondensi Author \*)**: Eka Wahyu Daryanti<sup>1</sup>

## **PENDAHULUAN**

Dalam peraturan UU Nomor 20 tahun 2003 terdapat Standar Nasional dalam Pendidikan yang meliputi kompetensi kelulusan yang terdiri dari perilaku, kemampuan, serta keahlian. Senada dengan hal tersebut, maka perlu adanya daya berpikir yang kreatif dan inovatif sehingga dapat tercapainya ide baru yaitu pengembangan suatu media pembelajaran untuk peserta didik.

Aktivitas pembelajaran dapat diperoleh dalam kegiatan di sekolah maupun di lingkungan manapun, dan dalam kemampuan belajar siswa dapat dilihat dari dalam diri siswa tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung ketika berorientasi dengan sumber belajar yang berikan oleh guru. Dalam hal tersebut, terdapat kegunaan media yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Kemudian saat proses pembelajaran guru merupakan seseorang yang mempunyai jawaban seluruh pertanyaan dari siswanya (Laila, 2016: 2 ). Kualitas penyajian materi tanpa menggunakan media, menyebabkan minimnya pengetahuan pembelajaran yang dapat dicerna dan berakibat rendahnya perolehan nilai peserta didik. Terlebih di era sekarang ini teknologi semakin canggih, sehingga dapat mengatasi media yang terbatas yang ada di sekolah. Oleh sebab itu perlu adanya media yang kreatif dan inovatif serta dapat menarik minat siswa dalam mencapai Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.

Pengembangan media karikatur dalam pemahaman materi bahasa Indonesia bukan pertama kali yang dilakukan. Beberapa peneliti terdahulu telah membuktikan bahwa pengembangan media karikatur sangat efektif digunakan dalam peningkatan pemahaman peserta didik. Adapun beberapa penelitian yang hampir menyerupai sebagai berikut. Seperti pada penelitian Vivi Rulviana (2017) yang berjudul "Media Karikatur dalam menulis karangan siswa kelas V SDN Ngunut", Dendi Dwi Parendra (2017) yang berjudul "Pemanfaatan media karikatur dalam meningkatkan ketrampilan menulis karangan narasi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD", Luiza dkk (2013) yang berjudul "Pengembangan Media Karikatur dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Menulis Argumentasi", Adnan dkk (2018) yang berjudul "Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Karikatur Siswa Kelas IV SDN Teubalui Aceh Besar", serta dari penelitian YW Kartini (2019) berjudul "Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kartu Berseri Pada Materi Ajar Ruang Lingkup dan Permasalahan Biologi". Dari penelitian yang telah disebutkan terdapat pembaharuan yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi.

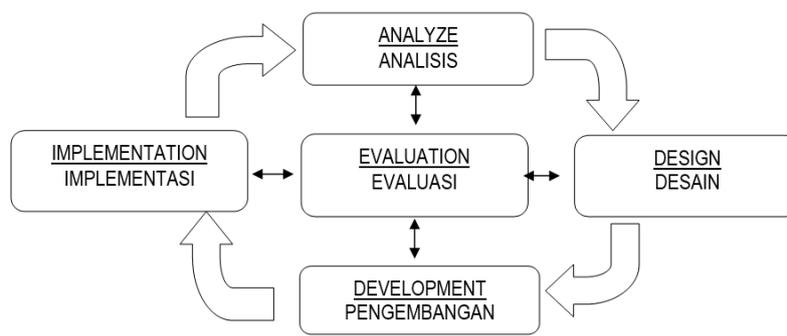
Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan, mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan menurut beberapa siswa karena dalam materi bahasa Indonesia yang cenderung banyak bacaan sehingga siswa merasa malas untuk membaca materinya, dibuktikan dengan adanya perpustakaan yang ada di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri hanya beberapa siswa yang mengunjungi perpustakaan di sekolah. Dengan hal tersebut menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa menurun dibuktikan dengan data kuantitatif dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa hanya Sekitar 30% nilai bahasa Indonesia siswa yang memenuhi (KKM), sedangkan 70% siswa lainnya masih dibawah rata-rata KKM. Padahal untuk standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa

Indonesia adalah 75. Dari data hasil wawancara yang penulis lakukan pada saat kegiatan penelitian di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri ditemukan fakta bahwa keberhasilan prestasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan melalui studi lapangan dan studi pustaka melalui analisis tersebut, maka perlu dilakukan pengkajian menggunakan suatu media pembelajaran sebagai penyalur informasi secara lebih konkret yaitu media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia. dengan tetap memperhatikan karakter peserta didik, yang mana karikatur akan peneliti kembangkan dilengkapi dengan alur cerita karikatur yang isinya dapat diambil sisi positif dari masing-masing watak tokoh cerita tersebut dan juga dilengkapi latar tempat dimana cerita karikatur sedang berlangsung serta warna yang cerah untuk menarik minat perhatian peserta didik. Dengan ini hasil kearifan lokal Jawa Timur yaitu berupa karya sastra (Damariswara dan Saidah, 2021 : 199 ). Oleh sebab itu dibuatlah media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa Sekolah Dasar, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia kelas empat, semester dua, tema delapan “Daerah Tempat Tinggalku”, Subtema tiga “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” (KD) 3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. Selain itu diharapkan dapat menciptakan suatu hal yang menarik dan mengedukasi, yang menjadikan sebuah kreativitas dan menciptakan sesuatu hal yang baru melalui “ Pengembangan Media Karikatur Berbasis kearifan lokal Kediri bagi siswa Sekolah Dasar”

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam menciptakan suatu produk untuk menguji kevalidan maupun keefektivan yaitu metode penelitian R&D yang menggunakan perencanaan dan perhitungan seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2012 : 407 ), dalam mengembangkan suatu produk perlu adanya langkah-langkah penyusunan untuk mencapai kesempurnaan produk tersebut sebagai penunjang pemahaman materi kepada siswa, maka perlu adanya model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan : a) analisis , b) Desain, c) Pengembangan, d) implementasi, dan e) Evaluasi.



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

Terdapat lima desain pembelajaran ADDIE menurut (Branch, 2009 : 02) yaitu sebagai berikut :

### **Analysis ( Analisis)**

Dalam tahapan analisis terdapat dua macam kriteria, yaitu analisis kinerja, dan analisis kebutuhan, Analisis kinerja yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan menjelaskan masalah mendasar yang dikerjakan pada materi bahasa Indonesia. sedangkan Analisis kebutuhan yaitu apa saja yang dibuat dalam media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri. Melalui media ini, penyajian materi terdapat gambar karikatur tokoh-tokoh kearifan lokal Kediri, dan dapat dipaparkan secara ringkas, menarik untuk siswa dan memudahkan siswa dalam kompetensi membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.

### **Design ( Desain )**

Desain yaitu langkah yang kedua dari tahapan ADDIE, dalam tahapan ini memerlukan beberapa penjelasan lebih lanjut mengenai desain media yang ingin digunakan perlu difokuskan pada upaya menyelidiki suatu permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses belajar. Tahap yang harus dilaksanakan dalam desain yaitu menentukan desain sketsa tokoh kearifan lokal Kediri sebelum dibuat karikatur, membuat pewarnaan desain karikatur, kemudian merancang kalimat percakapan antar tokoh cerita, selanjutnya mengedit menggunakan aplikasi *potoshop* atau *pictart* di Laptop. Dengan adanya ketertarikan dalam diri siswa melalui media karikatur menjadikan siswa lebih mudah mengerti dengan penyampaian guru dan dapat berkonsentrasi dengan baik.

### **Development ( pengembangan)**

Pengembangan ini melewati tahap seperti memodifikasi, membeli bahan serta membuat media pembelajaran semenarik mungkin untuk mencapai pembelajaran yang telah ditentukan.

### **Implementation ( implementasi )**

Tahap implementasi yaitu langkah keempat dalam model ADDIE. Pada tahap implementasi, pengembangan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membandingkan watak tokoh fiksi untuk kelas IV SDN Lirboyo 1 kota Kediri. Media yang akan dikembangkan serta diterapkan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan tatap muka di kelas. Pada tahap implementasi yang dilakukan hanya untuk beberapa siswa kelas IV SD Negeri Lirboyo yang bersifat heterogen. Jika hasil dari uji coba terbatas menunjukkan media yang digunakan efektif maka media dapat digunakan pada uji coba luas.

### **Evaluation ( Evaluasi)**

Evaluasi yaitu tahap akhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini melalui proses revisi terhadap media yang dikembangkan, evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi produk. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah hasil pengembangan media karikatur kearifan lokal Kediri. Dapat dipergunakan untuk membuat kemampuan menjadi lebih meningkat pada materi membandingkan watak tokoh fiksi kelas IV.

Dalam menguraikan data menjadi data kualitatif digunakan tumpuan dibawah ini.

$$\frac{\text{Jumlah nilai hasil pengumpulan data} \times 100\%}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{poin tertinggi}}$$

Tabel 1. Konversi pencapaian dengan skala 5

Deskripsi	Skor
Baik Sekali	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup Baik	41% - 60%
Kurang Baik	21% - 40 %
Sangat Kurang Baik	0% - 20%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media berasal dari kata *Medium*, yang artinya sebagai perantara ataupun pengantar sebuah materi. Terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang meliputi beberapa kategori yaitu dalam bentuk teks, manusia, manipulasi benda-benda, audio, media visual, dan juga audio visual ( Susilana dan Cepi, 2009 : 06). Media sebagai penyalur atau alat bantu untuk memperoleh informasi belajar siswa, pemakaian media dapat membangkitkan minat baru siswa dalam melatih keingintahuan tentang materi dan dapat memotivasi keinginan siswa dalam proses belajar, serta dapat memperoleh rangsangan baru bahkan mempengaruhi psikologi si peserta didik (Jamarah dan Aswan, 2002 : 136). media yang efektif untuk menarik perhatian siswa serta menanamkan nilai budaya dan etika pada anak yaitu media karikatur. karikatur adalah sebuah gambar yang sifatnya hiperbolis atau melebih-lebihkan sesuatu entah itu dari bentuknya, tingkahnya, serta ekspresinya yang menonjolkan ciri khas tokoh yang digambarkan (Soeherman, 2007 : 3). Karikatur sebagai media penghubung perantara yang mengandung unsur pesan, akan tetapi memiliki sifat kelucuan yang membuat siswa tertarik untuk melihatnya serta mengandung makna penting pada tokoh.

Penggunaan karikatur sebagai media dalam proses pembelajaran juga dianggap akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada siswa Sekolah Dasar. Peneliti memutuskan akan mengembangkan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri karena dengan adanya pembelajaran yang berbasis kearifan budaya lokal dapat merubah siswa memiliki pengetahuan yang lebih mendalam mengenai nilai luhur yang di daerah tempat tinggalnya (Priyatna, 2016 :1316 ). Kearifan lokal merupakan perilaku budaya yang melekat pada diri manusia secara turun temurun yang dilakukan dalam nilai kehidupan yang dianut oleh masyarakat sejak zaman dahulu seperti yang dikemukakan oleh (Ita Kurnia, 2018). Dari penjelasan tersebut perlu adanya pengembangan media yang terdapat sebuah kearifan lokal yaitu media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri yang dapat membantu siswa untuk memahami materi bahasa Indonesia KD (3.10) Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi. Media karikatur berbentuk seperti komik karena ada unsur cerita di dalam karikatur tersebut, kemudian tokoh dalam karikatur yang digunakan adalah tokoh kearifan lokal Kediri, karena sebagian besar anak-anak sangat menyukai gambar-gambar sebagai tiruan bentuk nyata dari suatu benda, desain karikatur yang menarik dan lucu sebagai variasi ketertarikan dalam memahami makna karikatur, Selain terdapat gambar-gambar tokoh kearifan lokal Kediri, karikatur ini memiliki kontras warna cerah untuk menarik

perhatian anak-anak, Tata bahasa dalam karikatur juga mudah di pahami anak-anak, kemudian setiap karikatur tidak hanya berisi tokoh-tokoh saja melainkan ada tempat terkenal di daerah Kediri karena karikatur hanya terfokus pada kearifan lokal yang ada di daerah Kediri.

### Kevalidan Produk

Dalam validasi produk akan dinilai secara relevan dengan angket dari ahli media, maupun ahli materi. Dan menjadi acuan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan media sehingga dapat digunakan dengan layak. hasil nilai yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Rekap Ahli Media

Aspek	Nomer Kuesioner	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase
Desain Media	1-8	40	36	55%
Penggunaan Media	9-10	10	10	15%
Kualitas Bahan	11-13	15	13	20%
Total	13	65	59	90%

Hasil validasi media yaitu berupa skor pada masing-masing aspek yang di nilai. Setelah memperoleh jumlah skor, dapat memperoleh hasil validasi dengan rumus (Akbar, 2015 :78) sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan media, nilai kevalidan dengan presentase 90% masuk dalam kategori sangat valid. Media dikatakan sangat valid jika mendapatkan skor 81% - 100% dengan keterangan sangat boleh untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Rekap Ahli Materi

Aspek	Nomer Kuesioner	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase
Kelayakan Materi	1-10	50	46	92%
Total	10	50	46	92%

Cara menghitung persentase hasil validasi materi, berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari penilaian validator dengan rumus (Akbar, 2015 :78) sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan materi media karikatur, nilai kevalidan dengan presentase 92% masuk dalam kategori sangat valid. Materi media dinyatakan sangat valid jika mendapatkan skor 81% - 100% dengan keterangan sangat boleh untuk digunakan.

Dibawah ini merupakan tabel *Expert Review* ahli media dan materi Bahasa Indonesia:

Tabel 4. *Expert Review* Ahli Media dan Materi Bahasa Indonesia

<i>Expert Review</i>	Persentase.
Ahli Media	90%
Ahli Materi	92%
Total	91%

Dapat dilihat bahwa pengembangan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri mendapatkan skor sebanyak 90% dari validasi materi dan 92% dari validasi media. Skor yang telah didapatkan dari validator materi dan media akan dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n_1+n_2}{n}$$
$$NA = \frac{90+92}{2}$$
$$= 91\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan media, nilai kevalidan dengan presentase 91% masuk dalam kategori sangat valid jika mendapatkan skor 81%-100% dengan keterangan sangat boleh untuk digunakan.

### Keefektivan Produk

Hasil keefektivan media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri dapat diketahui dari hasil rata-rata *pre-test* maupun *post-test*. yang telah didapatkan sebelum menggunakan media karikatur maupun setelah menggunakan media. Dari nilai *pre-test* ataupun *post-test* diperoleh rata-rata yaitu *pre-test* 59,95 *post-test* 79,1. Hal tersebut dapat diartikan bahwa perolehan nilai telah memenuhi kriteria ketuntasan KKM dalam belajar yaitu  $79 > 75$ , maka media dapat dikatakan efektif, uji coba skala terbatas dan luas dilakukan oleh siswa kelas IV SD Lirboyo 1 Kediri 5 anak pada pengujian terbatas perempuan berjumlah 3 dan laki-laki 2, dan uji coba luas yaitu 20 siswa dari 10 perempuan dan 10 laki-laki. Siswa diberikan kesempatan mengerjakan *pre-test* terlebih dahulu dan setelah itu baru mengerjakan *post-test*. siswa diberikan media karikatur untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada proses pembelajaran. Setelah itu siswa mengerjakan pertanyaan *post-test*. Jumlah pertanyaan *pre-test* maupun *post-test* yakni 10 pilihan ganda. Sebelum menggunakan media alangkah baiknya diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan saat sebelum menggunakan media karikatur, sedangkan pertanyaan *post-test* untuk mengukur nilai setelah memakai atau menggunakan media pembelajaran karikatur. berikut merupakan data nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada percobaan terbatas dan luas.

### Hasil Uji Coba Terbatas

Tabel tersebut merupakan analisis perbandingan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* peserta didik pada uji coba skala terbatas.

**Tabel 5. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test***

No.	Nama	Skor	
		Pre-test	Post-test
1.	FC	65	80
2.	MD	75	85
3.	DAP	60	87
4.	DAM	60	89
5.	GAE	75	90
Jumlah Nilai		335	431
Rata-rata		67	86,2

Pada hasil tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata *Post-test* pada uji coba terbatas lebih unggul dari nilai rata-rata *Pre-test*. Sesuai dengan norma pengujian maka media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri dapat dikatakan meningkat daripada nilai *Pre-test* yaitu  $86,2 > 67$ .

### Hasil Uji Coba Luas

Berikut merupakan analisis perbandingan nilai rata *pre-test* dan rata-rata *post-test* siswa pada uji coba Luas.

**Tabel 6. Hasil *Pre-test* Dan *Post-test* Uji Luas**

No.	Nama	Skor	
		Pre-test	Post-test
1.	ANM	60	85
2.	ANK	75	85
3.	AM	60	87
4.	CNP	60	89
5.	DA	75	90
6.	I	55	60
7.	RS	60	75
8.	VF	50	70
9.	MF	65	80
10.	MFI	50	75
11.	MP	70	90
12.	FC	40	60
13.	AK	76	80
14.	YEP	54	70
15.	PBB	60	87
16.	GT	53	85
17.	SR	60	90
18.	ZPP	47	73
19.	SBR	76	80
20.	CP	53	71
Jumlah Nilai		1.199	1582
Rata-rata		59,91	79,1

Efektivitas media dapat juga dapat diukur dengan mencari jumlah uji homogenitas, normalitas, serta uji T-test.

Hasil Pre-test beserta Post-test Uji Terbatas

*Uji Homogenitas ( Jika signifikasi >0.005, data dikatakan homogen / sama )*

Tabel 7. Data Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pre test	Based on Mean	5.356	1	8	.049
dan post test	Based on Median	2.116	1	8	.184
	Based on Median and with adjusted df	2.116	1	6.671	.191
	Based on trimmed mean	5.215	1	8	.052

Jadi, Nilai signifikasi 0.049 yakni diatas 0.005, jadi data dapat dikatakan homogen.

*Uji Normalitas ( Jika signifikasi >0.005, jadi dikatakan normal).*

Tabel 8. Data Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		5
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.95353447
Most Extreme Differences	Absolute	.204
	Positive	.187
	Negative	-.204
Test Statistic		.204
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Jika data homogen maupun dikatakan normal , maka tahap berikutnya dilakukan uji sampel T-test untuk mengetahui media tersebut berpengaruh atau tidak terhadap pembelajaran.

**Uji T-test ( Jika signifikasi < 0.05 jadi data berpengaruh atau signifikan.)**

**Tabel 9. Data Hasil Uji T**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - Post-Test	-19.200	8.319	3.720	-29.529	-8.871	-5.161	4	.007

Signifikasi 0.007 yakni < 0.05, sehingga adanya pengaruh antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan keterangan dapat disimpulkan jika setelah memberi *treatment* melalui media yang dikembangkan adanya pengaruh, dibuktikan nilai *pre-test* dengan *post-test*.

**Hasil pre-test post-test Uji Luas**

**Uji Homogenitas ( jika signifikasi nilainya > 0.005, data tersebut dikatakan homogen/sama )**

**Tabel 10. Hasil homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre-Test	Based on Mean	.004	1	38	.948
Dan Post-Test	Based on Median	.001	1	38	.979
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	36.608	.979
	Based on trimmed mean	.000	1	38	.988

Nilai signifikasi 0.948 yaitu diatas 0.005, jadi data homogen.

**Uji Normalitas ( Jika data signifikasi > 0.005, data tersebut dikatakan normal).**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.46187803
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.105
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Nilai signifikansi 0.200 yakni diatas 0.005, jadi data dapat dikatakan normal. Jika data dikatakan normal serta homogen, maka dilakukan uji sampel *T-test* untuk mempermudah apakah media tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran.

**Uji T-test (Jika diketahui signifikansi < 0.05, maka data ada pengaruh yang signifikan).**

Tabel 12. Data Hasil Uji T

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Pre-test - Post-test	-19.150	8.665	1.938	-23.205	-15.095	-9.884	19	.000

Nilai signifikansi yaitu kurang dari 0.05, sehingga adanya pengaruh yang signifikan diketahui dari *pre-test* dan *post-test*. Dengan kata lain dapat disimpulkan jika setelah memberi *treatment* melalui media yang dikembangkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil nilai peserta didik yang telah dibuktikan.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan media karikatur ini menghasilkan sebuah produk dengan nama "Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri". Pengembangan menggunakan jenis penelitian R&D yang mencakup beberapa fase diantaranya: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Berdasarkan hal tersebut diketahui sebagai berikut. Pertama, Media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri memperoleh hasil kevalidan melalui ahli media 90% dan 92% untuk ahli materi. Kedua, Media karikatur berbasis kearifan lokal Kediri masuk dalam kategori sangat efektif, karena dibuktikan dari hasil perolehan *pre-test* 59,95 dan *post-test* 79,1. Hasil uji homogenitas terbatas dan luas  $0.049 > 0.005$  dan  $0.948 > 0.005$  jadi data dapat dikatakan homogen, uji normalitas terbatas dan luas yaitu  $0.200 > 0.005$  jadi data dapat dikatakan normal, uji *T-test* terbatas dan luas  $0.007 < 0.05$  dan  $0.000 < 0.05$  jadi, terdapat adanya pengaruh yang sangat signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan memberi *treatment* melalui media yang dikembangkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai belajar siswa, yang secara terbukti oleh *pre-test* dengan *post-test*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Ashar. 2006, Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo.
- Branch, Robert Maribe. 2009. Instructional Design ADDIE : New York.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Damariswara, Rian dan Saidah, Karimatus .2021. Kepraktisan Aplikasi Android materi dongen kelas III SD Berbasis kearifan lokal dan permainan bahasa. Jurnal pendidikan Dasar Nusantara Vol.6 No.2 Hal 199. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15252>

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002, Strategi Belajar Mengajar, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta .
- Kurnia, Ita. 2018. Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri sebagai Upaya Pelestarian Bangsa Indonesia. *Jurnal PGSD* 1 (1)
- Laila, Alfi. 2016. Peningkatan kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan barang-barang bekas pada kuliah media pembelajaran. *JPDN* Vol 1 No.2 Hal 1.
- Priyatna, Muhamad. 2016. Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal . *Jurnal Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*. vol 5. Hal 1321. <https://jurnal.staialhidayahbogor>.
- Soeherman, Bonie .2007. Membuat karikatur dengan potoshop. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Susilana, dan Cepi Riyana. 2009. Media pembelajaran ( hakikat, pengembangan, pemanfaatan, serta penilaian ) Bandung : CV Wacana Prima.
- Sugiyono . 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sutarti dan Irawan. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta : Deepublish.