

ABSTRAK

DOHARMA SIDABUTAR. Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Media Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh validasi oleh ahli media memperoleh 90% dengan kategori “Sangat Layak”, validasi oleh ahli materi memperoleh 84% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil uji praktikalitas oleh ahli praktisi pendidikan memperoleh 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil tes keterampilan menyimak peserta didik dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,8 dengan presentase ketuntasan sebesar 25% kategori “Tidak Efektif”. Sedangkan dari hasil *post-test* diperoleh kenaikan nilai rata-rata sebesar 90,2 dengan presentase ketuntasan sebesar 100% kategori “Sangat Efektif”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Wayang Kartun layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

Kata Kunci: Wayang Kartun, Menyimak, Pengembangan.



ABSTRACT

DOHARMA SIDABUTAR. Development of Cartoon Puppet Media to Improve Listening Skills in Theme 2 Subtheme 1 Class III Students at SD N 091407 Sarimatondang. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan, 2023.

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Cartoon Puppet Media to improve students' listening skills in Theme 2 Sub-theme 1 for Class III Students at SD N 091407 Sarimatondang. This research is research and development using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Based on the research results obtained, validation by media experts obtained 90% in the "Very Appropriate" category, validation by material experts obtained 84% in the "Very Appropriate" category, practicality test results by education practitioner experts obtained 90% in the "Very Practical" category. The results of the students' listening skills test were with an average pre-test score of 60.8 with a completion percentage of 25% in the "Not Effective" category. Meanwhile, from the post-test results, an average score increase of 90.2 was obtained with a completion percentage of 100% in the "Very Effective" category. From these results it can be concluded that Puppet Cartoon media is feasible, practical and effective to use to improve students' listening skills.

Keywords: Cartoon Puppetry, Listening, Development.

