

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama, Islam  
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh

**LIZA ANNA AFI**  
**NIM. 1611240012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

*Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736)  
51171 Bengkulu*

**NOTA PEMBIMBING**

Perihal : Skripsi Sdr. Liza Anna Afi  
NIM : 1611240012

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi :

Nama : Liza Anna Afi

NIM : 16112400112

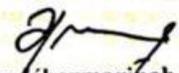
Judul : **Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**

Telah memenuhi syarat untuk di ajukan pada sidang munaqasyah skripsi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kebijaksanaannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.*

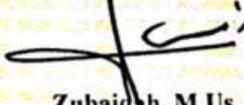
Pembimbing I

  
Dra. Khermarjnah, M.Pd.I

NIP.196312231993032002

Bengkulu, Desember 2020

Mengetahui,  
Pembimbing II

  
Zubaidah, M.U.S

NIP. 2016047202



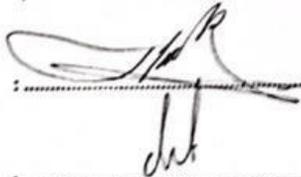
KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (0736) 51276, 51171 fax (0736) 51171 Bengkulu

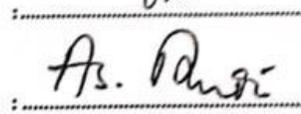
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*" yang disusun oleh Liza Anna Afi NIM. 1611245012 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis tanggal 19 November 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah (S. Pd).

Ketua  
Drs. Sukarno, M.Pd  
NIP. 196102052000031002



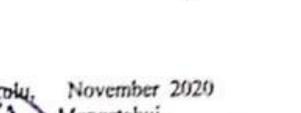
Sekretaris  
Wiji Aziiz Hari Mukti, M. Pd. Si  
NIDN. 2030109001



Penguji I  
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag  
NIP. 197601192007011018



Penguji II  
Dayun Riadi, M.Ag  
NIP. 197207072006041002



Bengkulu, 19 November 2020  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
  
Dr. Zuhaidi, M. Ag., M. Pd.  
NIP. 196903081990031005

## MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

“Barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan hidup di dunia harus dengan ilmu dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan akhirat harus dengan ilmu dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat harus dengan ilmu”

(HR. Bukhari dan Muslim)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, suka dan duka telah kulalui dalam meraih cita-cita, dengan izin Allah SWT akhirnya dapat ku gapai satu cita-cita dengan penuh syukur dan bahagia, dengan rasa kasih dan sayang yang tulus ku persembahkan hasil karya sederhana ini kepada mereka yang aku cintai dan sayangi

1. Terima kasih dan teristimewa teruntuk Bapak Sabar Iman dan Ibu Parmisih kedua orang tua ku tersayang yang setiap saat mendo'akan aku agar diri ini menjadi menjadi manusia yang bermanfaat.
2. Terima kasih kepada kakak ku Hayu Permana Sari dan Aji Widianata yang telah mendukung dan sudah banyak sekali membantu.
3. Teruntuk sahabat dan teman-teman
4. Teruntuk teman organisasi Pramuka Fatmawati Rajolelo IAIN Bengkulu
5. Teruntuk teman KKN Angkatan 2019
6. Civitas Akademik IAIN Bengkulu
7. Agama, Almamater, Bangsa dan Negara.

## ABSTRAK

Liza Anna Afi, 2020, Judul *Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris , Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Pembimbing 1: Dra.Khermarinah,M.Pd.I. Pembimbing II: Zubaidah,M.U.s.

**Kata Kunci:** Media Wayang Kartun, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita dongeng. Dan guru menginginkan media baru supaya siswa menjadi semangat belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui desain pengembangan media wayang kartun (2) Untuk mengetahui hasil validasi ahli materi dan ahli media. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan buku Sugiyono yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; dan (7) Revisi produk. Hasil penelitian dari hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,75%, dan hasil validasi ahli media bagian wayang kartun memperoleh nilai rata-rata 94,3% dan bagian background memperoleh nilai 95% dari hasil validasi dikategorikan “sangat baik” hasil ujicoba skala kecil angket respon guru memperoleh nilai persentase 89,20% dikategorikan sangat baik, hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase 88,57% dikategorikan sangat baik.

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Didalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama dan pengarangnya serta dicantumkan di daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma ketentuan yang berlaku.

Bengkulu,

Yang Membuat Pernyataan



Liza Anna Afi

NIM: 1611240012

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan akal dan pikiran serta bimbingan-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul ***“PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR”***.

Shalawat dan salam selalu kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau kita dapat merasakan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta indahnya Iman, Islam dan Ihsan seperti yang kita rasakan saat ini. Harapan kami, skripsi ini dapat memberikan informasi-informasi penting dan membawa manfaat bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu beserta Staf yang menyediakan fasilitas yang menunjang proses perkuliahan.

3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan motivasi kepada penulis
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Bengkulu yang telah banyak membantu memotivasi dan semangat kepada penulis
5. Irwan Satria, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan akademik kepada penulis
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Pembimbing I Dra. Khermarinah, M.Pd.I trima kasih yang telah membantu dan membimbing penyusun serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.  
Pembimbing II Zubaidah, M.Us terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, saran, membimbing hingga selesainya skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan skripsi ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Sekian sampaikan terima kasih.

Bengkulu, Oktober 2020

**Liza Anna Afi**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kerangka Teori.....	7
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	7
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Tujuan Media Pembelajaran .....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2. Media Berbasis Wayang .....	16
a. Sejarah Wayang.....	16
b. Pengertian Wayang.....	18
c. Macam-Macam Wayang.....	19

d. Media Pembelajaran Berbasis Wayang .....	20
e. Media Wayang Kartun.....	22
f. Penggunaan Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran .....	24
g. Langkah-langkah Membuat Wayang Kartun.....	27
h. Cara Menggunakan Media Wayang Kartun.....	28
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	29
a. Esensi Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	29
b. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	30
c. Cerita Dongeng.....	32
d. Mendongeng.....	33
e. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	34
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Berpikir .....	42

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	44
C. Jenis Data.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	54

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	57
1. Prosedur Pengembangan Media Wayang Kartun .....	57
a. Prosedur Pengembangan .....	57
b. Potensi dan Masalah .....	57
c. Pengumpulan Informasi .....	58
d. Desain Produk .....	58
e. Validasi Desain.....	62
f. Revisi Desain.....	66

g. Ujicoba Skala Kecil .....	69
h. Revisi Produk .....	74
A. Pembahasan .....	75
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	Bagan Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 2	Langkah-Langkah Pengembangan Dalam Buku Sugiyono.....	45
Gambar 3	Proses Pengembangan Media Wayang Kartun.....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Dosen Validasi .....	50
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	51
Tabel 3 Kisi-kisi instrumen Ahli Media Bagian Media Wayang Kartun ....	51
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Bagian Background.....	52
Tabel 5 kisi kisi Instrumen Tanggapan Guru .....	53
Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa.....	53
Tabel 7 Interpretasi penilaian.....	55
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi Media Wayang Kartun.....	63
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Media Bagian Media Wayang Kartun .....	64
Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Media Bagian Background.....	66
Tabel 11 Perubahan Perbaikan Desain Produk Baian Background.....	67
Tabel 12 Perubahan Perbaikan Desain Produk Bagian Wayang Kartun .....	68
Tabel 13 Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Wayang Kartun .....	70
Tabel 14 Rekapitulasi Data Angket Tanggapan Siswa.....	72
Tabel 15 Angket Tanggapan Guru .....	72
Tabel 16 Rekapitulasi Data Angket Tanggapan Guru .....	74

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Sk Pembimbing
2. Surat Pergantian Judul
3. RPP
4. Kartu Bimbingan
5. Foto Bahan dan Alat Pembuatan Media Wayang Kartun
6. Foto Proses Pengembangan
7. Foto Media Wayang Kartun
8. Foto Bagian Background
9. Foto Validasi Ahli Materi
10. Foto Validasi Ahli Media
11. Foto Aktivitas Tanggapan Guru SDN 169 Selama
12. Foto Aktivitas Tanggapan Guru SDN 140 Selama
13. Foto Kegiatan Uji Coba Skala Kecil
14. Lembar Validasi Ahli Materi
15. Lembar Validasi Ahli Media Bagian Media Wayang Kartun
16. Lembar Validasi Ahli Media Bagian Background
17. Surat Keterangan Sudah Melakukan Validasi Produk
18. Lembar Angket Tanggapan Guru
19. Lembar Angket Tanggapan Siswa

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam Al-Qur'an, cara belajar untuk menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut dapat menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, ilmu (atau perubahan tingkah laku tersebut dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, ilmu (atau perubahan) yang diperoleh tanpa usaha manusia (ilmu laduni), seperti yang diinformasikan dalam surat Al-Kahfi ayat 65.<sup>2</sup>

فَوَجَدَا عَبْدًا مِنْ عِبَادِنَا آتَيْنَاهُ رَحْمَةً مِنْ عِنْدِنَا وَعَلَّمْنَاهُ مِنْ لَدُنَّا عِلْمًا

*Lalu mereka (musa dan muridnya) bertemu dengan seorang hamba dari hamba-hamba kami, yang telah kami anugerahkan kepadanya rahmat dari sisi kami dan telah kami ajarkan kepadanya ilmu dari sisi kami (Qs Al-Kahfi [18]: 65)*

---

<sup>1</sup> Depdiknas, Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional

<sup>2</sup>Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 42

Pendidikan selalu mengalami kemajuan. Salah satu kemajuan di dunia pembelajaran adalah dengan banyaknya inovasi Pengembangan media pembelajaran saat ini sudah banyak media pembelajaran yang secara khusus memproduksi media pembelajaran. Namun demikian, tidaklah salah jika guru dapat membuat media pembelajaran sendiri. Guru sangat dianjurkan untuk kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitar kemampuan lain yang harus dikuasai guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media wayang, baik itu berupa gambar, wayang kardus, wayang suket (rumput), wayang kartun, wayang kertas, dan lainnya, baik visual maupun non visual.<sup>3</sup>

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Cv Pilar Nusantara, 2017), h. 85

<sup>4</sup> Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2018), h. 2

Pengembangan media wayang kartun adalah termasuk media audio visual karena merupakan sebuah gambar tiruan tokoh kartun. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk gambar tokoh kartun. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak cerita.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti di sekolah dasar peneliti dengan guru. Guru menginginkan media baru yang lebih menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang berminat dalam pembelajaran menyimak cerita. Ketika guru mendongengkan sebuah cerita, lama kelamaan siswa merasa bosan dan konsentrasi menjadi mudah teralihkan karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Hal ini juga dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media dalam mendongengkan cerita. Padahal penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam mengingat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan bahasa yang baik. Karena bahasa merupakan model terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa keterampilan ini, ini antara lain : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Maka dari itu dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan media wayang kartun pada materi tema 2 menyayangi

---

<sup>5</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang...* h. 85

tumbuhan dan hewan subtema 2 pembelajaran 2 dengan KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Dan indicator 3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar, 4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri menyimak cerita dapat membantu siswa agar lebih baik lagi dalam pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan peneliti disekolah dasar peneliti berinovasi membuat media yang menarik dan ramah lingkungan yaitu membuat media wayang kartun media ini sangat membantu untuk memfokuskan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengembangan media wayang kartun ini ditunjukkan di kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan diatas tentunya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran wayang kartun yang lebih menarik dan efisien untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan judul:  
**“PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR”**

## **B. Identifikasi Maslah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi terdapat permasalahan sebagai berikut: Mengembangkan media wayang kartun yang lebih menarik dan efisien untuk siswa dan guru di sekolah dasar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Media pembelajaran wayang kartun yang akan dikembangkan dibatasi sampai tahap validasi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain dari pengembangan media wayang kartun ?
2. Bagaimana hasil validasi ahli materi dan ahli media ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : Bagaimana Pengembangan Media Wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan

2. Praktis

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan menyimak siswa khususnya menyimak cerita Bahasa Indonesia. Meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia khususnya aspek keterampilan menyimak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media yang dapat di gunakan guru dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa indonesian. Memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran Bahasan Indonesia, khususnya keterampilan menyimak menggunakan media pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Hakikat Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum yang dipunyai sebelumnya sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.<sup>6</sup>

Belajar secara istilah merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuhan, manusia dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 42

<sup>7</sup> Dimiyati dan Mudjion, *Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 17

Belajar menurut *Skinner* berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Menurut *Gagne* belajar merupakan kegiatan yang kompleks hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memilih keterampilan, pengetahuan sikap, dan nilai. Timbulnya kecapilias tersebut adalah dari I stimulasi yang berasal dari lingkungan.

Dengan ilmu yang dimiliki manusia melalui proses belajar, maka Allah akan memberikan derajat yang lebih tinggi kepada hambanya

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا  
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*“Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu berilah kelapangan di dalam majelis-majelis maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan ntukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu , maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang akan diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan”* (QS Mujadalah [58]: 11).<sup>8</sup>

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan,

---

<sup>8</sup> Dapertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan...*, h. 543

maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh pengetahuannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas, perpustakaan, kepala sekolah, bahkan atau materi pelajaran (modul, buku, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenisnya), dan sebagai sumber belajar dan fasilitas (*proyektor overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain.)<sup>9</sup>

Dalam pembelajaran menggunakan teori belajar behavioristik, teori ini merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respon yang menyebabkan peserta didik mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil intraksi antara stimulus dan respons. Aplikasinya dalam pembelajaran adalah guru memiliki kemampuan dalam mengelola hubungan stimulus respons dalam situasi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat optimal. Kelebihan teori behavioristik<sup>10</sup>

1. Model Teori Behavioristik sangat cocok untuk memperoleh praktik dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan,

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 1

<sup>10</sup> Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT Raja Grfindo Persada, 2019),h. 1

spontanitas, kelenturan, refleksi, daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, mengetik, menari

2. Teori behavioristik juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.<sup>11</sup>

Maka dari itu dengan menggunakan teori belajar behavioristik bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mendengarkan teks dongeng,. Guru mendongengkan cerita dan siswa mendengarkan dengan merespon dongeng yang diucapkan guru tentunya dengan menggunakan media pembelajaran wayang kartun.

Media erat kaitanya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajara, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang

---

<sup>11</sup> Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif...*,h. 7

bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>12</sup> Dengan demikian media pembelajaran haruslah dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan guru dalam proses mengajar.

Menurut Venom S. Gerlach dan Donald P. Eky pengertian media ada dua macam yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi adapun arti luas media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan. Menurut Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu suatu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (2016), h. 2-3

<sup>13</sup> Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya...*, h. 2-4

**b. Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Sanaky tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran
- e. Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran
- f. Dan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>14</sup>

Maka dari itu Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya.

**c. Manfaat Media Pembelajaran**

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui lata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalamnya. Hal semacam

---

<sup>14</sup> Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 8-9

ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.<sup>15</sup>

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>16</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan kegunaan media secara umum, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati melakukan dan lain-lain. Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  1. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa belajar
  2. Memilih pedoman, arah, dan urutan pengajaran sistematis

---

<sup>15</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2009), h. 13

<sup>16</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, ...h. 14

3. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
  4. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
  5. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
  6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
  7. Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
  8. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar.
  9. Mempermudah pembelajaran dengan media pembelajaran<sup>17</sup>
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah :
1. Merangsang rasa ingin tahu belajar.
  2. Memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri.
  3. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
  4. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ...*, h. 13-14

5. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.<sup>18</sup>

d. Macam-macam media pembelajaran

1. Media auditif, Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suaranya saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
2. Media visual, Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun.
3. Media audio visual, Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam : (a) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan (b) audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ...*, h. 14-15

<sup>19</sup> Salahuddin, " Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet dalam Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa kelas X SMAN 2 Bolo" *Jupe Volume 1 Desember 2016 ISSN 2548-5555*, h. 117

## 2. Media Berbasis Wayang

### a. Sejarah Wayang

Asal usul Wayang ada 3 versi, pertama, pendapat yang menyatakan bahwa wayang berasal dan lahir pertama kali di pulau Jawa. Pendapat ini selain dianut dan dikemukakan oleh para peneliti barat di antaranya sarjana barat yang termasuk kelompok ini adalah Hazaeau dan para pakar indonesia seperti K.P.A Kusumadi laga, Ranggawarsita, Suroto, Sri Mulyono dan lain- lain. Kedua ada dugaan wayang berasal dari India, yang dibawa dengan agama Hindu ke Indonesia. Pengamat keyakinan ini antara lain Dr. W.Rassers dan Dr.N.J Krom. Sebagian besar kelompok ini adalah sarjana Inggris, negeri eropa yang pernah menjajah India. Ketiga ada peneliti dan penulis buku lainnya yang mengatakan bahwa wayang berasal dari Cina. Dalam buku *Chineeseche Brauche Und Spiele in Europa*, dimana Prof G. Schel menulis,bahwa dalam kebudayaan Cina Kuno terdapat pargelaran semacam wayang. Ini didukung pada pemerintahan Kaizar Wu Ti, sekitar tahun 140 sebelum masehi, ada pertunjukkan bayang-bayang semacam wayang. Kemudian pertunjukkan ini menyebar ke India baru kemudian dari India dibawa ke Indonesia.<sup>20</sup>

Kesimpulan bahwa wayang mempunyai banyak kesamaan antara wayang satu dengan wayang lain, yang berasal dari berbagai negara di Asia

---

<sup>20</sup> Anjar Mukti Wibowo, Jurnal Agastya: Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk Volume 5 No 2 Juli 2015, h. 189-190

yang membedakan hanyalah bentuk tampilan wayang, istilah wayang, bahasa dan cerita-ceritanya bersumber dari Ramayana dan Maha barata. Budaya wayang diperkirakan sudah masuk setidaknya pada zaman pemerintahan raja Airlangga, Raja Kahuripan (976 – 1012), yakni ketika kerajaan di Jawa Timur sedang makmurmakmurnya. Dalam metodologi Jawa, sering bercerita tentang Maha barata dan Ramayana yang dimainkan oleh para dalang atau scenario wayang. Menurut Adrian Krisna (2012: 27) wayang yang bersumber pada Mahabarata memiliki gambaran sifat-sifat manusia yang kompleks artinya, lengkap dan menyeluruh, yang hampir tiap manusia mengalami kasus yang dialami pula dalam cerita tersebut.

Wayang adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali ada versi wayang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari mahabharata dan ramayana. Dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Anjar Mukti Wibowo, Jurnal Agastya: Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk Volume 5 No 2 Juli 2015, h.

Wayang merupakan salah satu seni budaya Indonesia yang paling populer di Indonesia, dimana pada 7 November 2003, UNESCO memberikan pengakuan wayang kulit sebagai World Master of Oral and Intangible Heritage of Humanity. Keberadaan wayang kulit di Jawa sudah satu dari sekian banyak kebudayaan daerah Jawa yang masih berlanjut hingga saat ini. Selain fungsinya sebagai hiburan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan surat dengan kandungan nilai yang bersifat sakral. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk wayang mengandung makna yang sangat dalam.<sup>22</sup>

#### **b. Pengertian Wayang**

Wayang adalah suatu jenis pertunjukkan teater yang khas di Indonesia, terdapat pada berbagai suku bangsa (Jawa, Bali, Sasak, Sunda, Banjar), dan mempunyai sejumlah varian bentuk ungkapan, namun semuanya ditandai oleh kesamaan ciri teknis, yaitu tokoh tokoh cerita dibuat dalam bentuk peraga, berupa boneka pipih atau tiga dimensi dan peraga-peraga itu dimainkan oleh seorang dalang (Edy Sedyawati, dkk 2009: 49). Pendapat lain diutarakan oleh Hery Lisbijanto (2013: 1) Wayang adalah jenis seni pertunjukkan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia pewayangan. Wayang berasal dari kata Ma Hyang yang berarti kepada roh spritual, dewa atau Tuhan Yang Maha Esa.

---

<sup>22</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2007), h. 66-67

Wayang sebagai seni pertunjukkan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai "bayangan" atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Bayang itu juga dipahami sebagai gambaran perwatakan dan karakter manusia sebagai gambaran kehidupan berdasarkan isi cerita. Model wayang di Jawa yang terkenal wayang kulit Purwa (Andrian Kresna, 2012: 21). Kesenian wayang merupakan sisa-sisa upacara keagamaan orang Jawa. Dulu masyarakat Indonesia banyak yang memeluk kepercayaan animisme dan dinamisme. Dalam kepercayaan ini, diyakini bahwa roh orang yang meninggal masih tetap hidup dan semua benda adalah bernyawa dan memiliki kekuatan. Sehingga mereka tetap dipuja dan dimintai pertolongan.<sup>23</sup>

### c. **Macam-Macam Wayang**

Soetarno dan Sarwanto (2010:3) Mengutarakan kesenian wayang terdapat bermacam macam wayang diantaranya : Wayang Kulit, Wayang Purwa, Wayang Parwa, Wayang Madya, Wayang Gedog Wayang Beber, Wayang Calonarang, Wayang Krucil, Wayang golek, Wayang Menak, Wayang, Wayang Klithik, Wayang Suket, Wayang Gung, Wayang Potehi, Wayang Orang. Dalam<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Anjar Mukti Wibowo, Jurnal Agastya: Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk Volume 5 No 2 Juli 2015, h. 190

<sup>24</sup> Anjar Mukti Wibowo, Jurnal Agastya: Sejarah Kesenian Wayang Timplong,, h. 191

#### **d. Media Pembelajaran Berbasis Wayang**

##### **1. Pengembangan Media Wayang**

Dalam penerapan media pembelajaran wayang tentu guru harus mengetahui konsep rancangannya. Bisa dalam skala yang sudah sampai penelitian, atau sekedar mengetahui konsepnya saja. Akan tetapi, hal itu akan semakin mantap dan benar jika guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang. Sudah lazim semua guru mendengar apa itu media pembelajaran. Akan tetapi jika sudah media pembelajaran berbasis wayang tentu akan berbeda, karena dalam benaknya pasti konsepnya adalah *puppet* atau wayang seperti pementasan pada umumnya. Padahal wayang jika dijadikan media pembelajaran sangat luas, bisa berupa kardus, bahkan rumput atau suket, juga kertas, atau wayang sungguhan seperti yang dimainkan para dalang mulai dari wayang golek, wayang kulit dan lain sebagainya.<sup>25</sup>

Sebelum beranjak ke sana, guru juga harus mengetahui konsep multimedia sebagai corong untuk melihat dunia media pembelajaran lebih luas. Selama ini, multimedia hanya dikonsepsi dan dekat dengan media-media pembelajaran modern, padahal secara luas, multimedia menjadi embrio pengembangan media, termasuk juga disini media pembelajaran berbasis wayang. Wayang sebagai salah satu khazanah

---

<sup>25</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2007), h. 66

budaya di negeri ini, harus dijaga sebagai salah satu wujud *nguri-nguri* budaya leluhur. Di sini, ada usaha untuk menjaga warisan bangsa, yaitu menerapkan media pembelajaran berbasis wayang didalam pembelajaran. Oleh karena itu, konsep media pembelajaran berbasis wayang ini harus diselaraskan dengan pengembangan media pembelajaran yang tentunya bisa dilihat dari kaca mata multimedia. Didalam konteks multimedia, perlu dipahami secara luas, artinya multimedia tidak sekedar media digital, berbasis siber, game atau media berbasis aplikasi, namun lebih pada interaktif, bermuatan karakter dan disini juga bisa mempertahankan kebudayaan indonesia. Dalam pengembangan media wayang yang bisa berawal dari wayang berupa gambar, disini guru harus memeperhatikan unsur-unsur yang memang terdapat pengembangan suatu media.<sup>26</sup>

Penggunaan media yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan aspek tujuan instruksional pemebelajaran yang hendak dicapai menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif, sehingga aspek-aspek tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa setelah megikuti proses pembelajaran tidak terkuasai secara maksimal oleh siswa. Media wayang yang merupakan salah satu media yang bisa diterapkan, sebenarnya secara fisik hampir sama seperti media gambar. Akan tetapi gambar, gambar itu tidak sekedar gambar,

---

<sup>26</sup> Hamidulloh Ibd, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang...*, h. 44-45

melainkan sebuah media wayang yang digambar dalam kertas tebal yang memang gambar itu adalah gambar wayang. Media wayang yang berplatform gambar ini bisa menjadi salah satu bentuk wayang selain media wayang yang lain. Seperti contoh, wayang boneka, wayang kulit, wayang kartun, wayang rumput atau wayang suket, wayang kain dan lain sebagainya.<sup>27</sup>

#### e. Media Wayang Kartun

Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dan buri, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut. Wayang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai boneka tiruan orang, terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya dimainkan oleh dalang.

Wayang dalam bahasa Jawa, istilah “wayang ” diartikan sebagai “bayang”, mengacu pada sebuah teater tuturan yang menggunakan teknik bayangan dan efek cahaya dan diiringi oleh musik gamelan. Kata wayang juga sering mengacu pada boneka wayang itu sendiri. Sedangkan dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan

---

<sup>27</sup> Hamidulloh Ibd, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang...*, h. 44-47

manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (fiberglass), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi.<sup>28</sup>

Kartun (cartoon dalam bahasa Inggris) berasal dari bahasa Itali, *Cartone* yang berarti kertas. Menurut A. S Homby dalam Mat Nor Husin karun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan/menarik. T. Iskandar dalam buku yang sama pula mendefinisikan kartun sebagai sejenis lukisan yang mengisahkan hal sehari-hari secara berjenaka. Kartun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk memengaruhi opini masyarakat.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan bahwasanya pengertian wayang dapat dikatakan bahwa wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit, kayu, atau kardus dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional. Sedangkan kartun merupakan bentuk

---

<sup>28</sup> Dita Akmaliah, Peningkatan keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kangkung, (Skripsi S1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang), h. 52

<sup>29</sup>Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah),h. 50

gambar penampilan yang lucu, lukisan atau karikatur tentang orang, hewan atau lain-lain yang berkaitan dengan keadaan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin memadukan kedua media tersebut yaitu media wayang dan kartun yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran wayang kartun. Media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh kartun. Media wayang kartun adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Nama tokoh maupun karakternya dapat diciptakan oleh peneliti sendiri maupun mengikuti tokoh dan karakter yang sudah ada dalam cerita yang akan dibacakan oleh peneliti.<sup>30</sup>

#### **f. Penggunaan Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran**

Penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk wayang. Jenis wayang yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bahan karton atau kardus yang ditemeli gambar tokoh cerita. Gambar tokoh yang ada dalam cerita ditempelkan dalam karton atau kardus kemudian dibentuk sesuai dengan gambar tokoh dalam cerita dan diberi tangkai atau gagang bambu untuk menggerakannya. Media wayang yang digunakan dalam penelitian ini

---

<sup>30</sup> Dita Akmaliah, Peningkatan keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa kelas Vii A SMP Negeri 1 Kangkung, (Skripsi S1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang), h. 68

merupakan media wayang kartun yang berbentuk orang maupun binatang yang berperan sebagai tokoh dalam cerita.

Media wayang kartun termasuk media audio visual karena merupakan sebuah gambar tiruan tokoh kartun. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk gambar tokoh kartun. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak. Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran menyimak cerita dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk. Selain itu penggunaan media wayang juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam menyimak cerita.<sup>31</sup>

Cara menggunakan media wayang kartun dalam pembelajaran menyimak cerita sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pertama Guru menceritakan sebuah cerita dengan menggunakan media wayang kartun. Kedua guru menyampaikan materi pembelajaran tentang unsur-unsur intrinsik cerita anak. Ketiga guru dan siswa bertanya jawab mengenai isi cerita. Keempat guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap cerita yang sudah disimaknya. Cara menggunakan media wayang kartun

---

<sup>31</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), h. 26

sangat mudah ketika sedang bercerita guru hanya perlu menggerakkan wayang agar terlihat hidup. Selain menceritakan isi cerita guru juga memperagakan atau menunjukkan media wayang sesuai dengan tokoh yang sedang diceritakan. Akan lebih bagus jika dalam bercerita guru menggunakan suara yang berbeda-beda pada setiap tokohnya.

Media wayang kartun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media tersebut antara lain:

1. media ini disajikan dalam bentuk gambar wayang berupa tiruan tokoh kartun yang menarik sehingga siswa lebih tertarik dan membantu mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak dongeng.
2. dapat digunakan secara klasikal maupun berkelompok, dapat digunakan berulang ulang media wayang kartun sebagai gambaran tokoh dalam cerita.

Kekurangan pada media wayang kartun adalah

1. membutuhkan kreativitas dalam membuat maupun menggunakan wayang kartun
2. media wayang kartun mudah rusak karena terbuat dari kertas.
3. guru memerlukan kreativitas ketika bercerita menggunakan wayang kartun.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), h. 24

### **g. Langkah-Langkah Membuat Media Wayang Kartun**

Dalam pembuatan media wayang kertas ini lebih mudah tidak seperti pembuatan wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan-bahan tertentu dan dengan teknik tertentu pula. Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media wayang adalah sebagai berikut : (1) karton, (2) kayu/ tusuk sate/ bambu (3) lem/perekat, (4) spidol/ krayon/ pensil warna/cat, (5) gunting, (6) jarum dan benang. Berikut cara membuat media wayang: Siapkan alat-alat.

1. Siapkan gambar tokoh-tokoh animasi dari internet atau buatan sendiri untuk dicetak dalam ukuran yang diinginkan.
2. Gunting gambar dengan sisi yang berbeda.
3. Tempelkan gambar pada karton yang di sediakan.
4. Gunting karton menyerupai bentuk gambar.
5. Beri warna karton sesuai dengan warna gambar.
6. Masukkan sebuah kayu/bambu di antara kedua gambar ditempelkan dengan lem dan ikat kayu agar lebih kuat.
7. Untuk dekorasi dapat di gambar-gambar sesuai dengan tema dan keinginan siswa dan ditempel di sekeliling karton.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), h. 30

#### **h. Cara Menggunakan Media Wayang**

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam memainkan media wayang kartun di depan kelas atau pun belajar di rumah, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan media wayang kartun yang akan digunakan dalam menyampaikan materi di depan kelas
2. Sampaikan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media waang kartun
3. Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
4. Setiap kelompok dibagikan salah satu media wayang kartun untuk menggali informasi yang terdapat di karakteristik tokoh wayang.
5. Peserta didik diminta untuk mengaitkan karakteristik tokoh wayang dengan keadaan lingkungan sekitar
6. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
7. Dan yang terakhir buat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), h. 28

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Esensi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya.

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ke empat aspek berbahasa ini saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Bagaimana seorang anak akan bisa menceritakan sesuatu setelah ia membaca ataupun setelah ia mendengarkan. Begitupun dengan menulis. Menulis tidak lepas dari kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara anak<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Hj. Asiyah, Pengembangan Materi Ajar Audio Visual, (Bengkulu: Penerbit Vanda, 2017), h.

## **b. Materi Bahasa Indonesia**

Keterampilan mendengarkan cerita merupakan dasar atau faktor penting bagi suksesnya seseorang dalam belajar bahasa secara efektif, karena mendengarkan cerita merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Menyimak mempunyai peranan penting sebagai dasar belajar bahasa, penunjang keterampilan bicara, membaca dan menulis, pelancar komunikasi lisan dan penambah informasi atau pengetahuan. Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan cara mendengarkan lambang-lambang lisan secara seksama dan baik-baik serta membutuhkan perhatian penuh dengan melibatkan aspek pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan dan pemahaman untuk memperoleh makna yang berguna dari sesuatu yang didengar.<sup>36</sup>

Menurut Henry Guntur Tarigan, menyimak memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1. Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.

---

<sup>36</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 241

2. Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau.
3. Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apa-apa yang dia simak.
4. Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati seta menghargai apa-apa yang disimaknya itu.
5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.<sup>37</sup>

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi kelas III pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 pembelajaran 2 dengan KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Dan indicator 3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar, 4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), h. 9

<sup>38</sup> RPP Tema 2 Kelas III Revisi 2018, Wadahguru.com

### c. Cerita Dongeng

Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran. Dongeng biasanya mempunyai kalimat pembukaan dan penutup yang bersifat klise, misalnya dalam dongeng Jawa diawali dengan “Anuju sawijining dino” dan diakhiri dengan kalimat penutup “A lan B urip rukun bebarengan kaya mimi lan mintuno”. Pada dongeng Melayu biasanya diawali dengan kalimat “Sahibul hikayat”, “Kata yang empunya ceritera.”, dan sebagainya. Dongeng tidak hanya berkisah tentang manusia, namun bisa kisah tentang binatang, tanaman, dan sebagainya. Pada dasarnya semua yang ada di sekitar kita dapat diangkat menjadi dongeng. Menarik tidaknya dongeng tergantung dari kreativitas pendongeng.<sup>39</sup>

Beberapa ahli menggolongkan jenis dongeng menjadi beberapa kelompok. Salah satunya penggolongan jenis dongeng oleh Antti Aarne dan Stith Thompson yang membagi jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu: 1) dongeng binatang (*animal tales*), 2) dongeng biasa (*ordinary folktales*), 3) lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*), dan 4) dongeng berumus (*formula tales*). Dongeng binatang adalah kisah

---

<sup>39</sup> ANUVA Copyright ©2018, ISSN: 2598-3040 online Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>, Volume 2 (1): 99-106, 2018, 2018, ISSN: 2598-3040, h. 100

tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan dapat berbicara seperti manusia. Di Indonesia dongeng binatang yang paling populer adalah “Sang Kancil”, dengan tokoh utama Kancil (pelanduk) yang digambarkan sebagai binatang yang cerdik yang selalu dapat mengalahkan musuhnya yang lebih kuat dari dirinya, seperti harimau, ular, buaya, dan gajah. Namun kancil kalah oleh siput, binatang yang ukuran badannya kecil dan jalannya lamban. Dongeng biasa adalah dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya bercerita tentang kisah suka duka seseorang. Dongeng biasa di Indonesia yang mempunyai penyebaran luas menurut Danandjaja.<sup>40</sup>

#### **d. Mendongeng**

Mendongeng adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mendongeng adalah suatu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Mendongeng merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang bukan hanya sekedar keterampilan berkomunikasi, tetapi juga sebagai seni. mendongeng mempunyai tujuan:

---

<sup>40</sup> ANUVA Copyright ©2018, ISSN: 2598-3040 online Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>, Volume 2 (1): 99-106, 2018, 2018, ISSN: 2598-3040, h. 103

1. Merangsang dan menumbuhkan imajinasi dan daya fantasi anak secara wajar.
2. Mengembangkan daya penalaran sikap kritis serta kreatif.
3. Mempunyai sikap kepedulian terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa
4. Dapat membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru dengan yang buruk dan tidak perlu dicontoh.
5. Punya rasa hormat dan mendorong terciptanya kepercayaan diri dan sikap terpuji pada anak.<sup>41</sup>

**e. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sebagai sarana komunikasi, sarana berpikir atau bernalar, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia dalam segala fungsinya. Tujuan pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa terdiri dari enam hal yaitu :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisiensi sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis

---

<sup>41</sup>ANUVA Copyright ©2018, ISSN: 2598-3040 online Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>, Volume 2 (1): 99-106, 2018, 2018, ISSN: 2598-3040, h. 100-103

2. menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa Negara
3. memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial
5. menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. menghargai dan membanggakan<sup>42</sup>

#### Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini telah mencakup seluruh aspek kebahasaan, maka siswa dituntut mampu berkomunikasi secara efektif, selalu menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi formal, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat, serta mampu membanggakan bahasa Indonesia sebagai budaya Indonesia. Dengan begitu, siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan disertai rasa bangga terhadap budayanya sendiri. Berikut fungsi pembelajaran bahasa Indonesia :

---

<sup>42</sup> Eko Nurdiyanti, *Pembelajaran literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, (Skripsi S1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Sebelas Maret) file:///C:/Users/ASUS/Downloads/153-462-1-PB.pdf

1. Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan perasaan satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa.
2. Memupuk dan mengembangkan kecakapan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan.
3. Memupuk dan mengembangkan kecakapan berpikir dinamis, rasional, dan praktis.
4. Memupuk dan mengembangkan ketrampilan untuk memahami, mengungkapkan dan menikmati keindahan bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan.
5. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>43</sup>

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum penelitian dilaksanakan, banyak peneliti yang telah mengembangkan penelitiannya dalam membuat media pembelajaran Wayang Kartun, kajian penelitian yang pernah dilakukan peneliti adalah

1. Skripsi Seka Andrian NPM : 1511100093 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Judul: Pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun pada pembelajaran tematik. Persamaan peneliti sama-sama

---

<sup>43</sup> Eko Nurdiyanti, *Pembelajaran literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, (Skripsi S1Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Sebelas Maret) file:///C:/Users/ASUS/Downloads/153-462-1-PB.pdf

menggunakan media wayang kartun. Masalah dari penelitian ini Hasil observasi yang dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung di dapati bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan belum begitu menarik peserta didik untuk belajar Kegunaan: sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Metode yang digunakan peneliti sama menggunakan R&D: penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; dan (7) Revisi produk. Hasil penelitian: Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 80% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 86,2% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90,5% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 90,5% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 98,5% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Skripsi Suci Kurniawati (1112018300008). Judul: Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam’iyyatul Khair Ciputat Timur. Persamaan media yang digunakan skripsi Suci Kurniawati dengan peneliti sama-sama menggunakan

media wayang kartun. Masalah pada penelitian ini: pembelajaran menyimak cerita anak dikelas III di MI Jamiyyatul Khair masih tergolong cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita anak yang tergambar dari cara guru mengajar dengan masih menerapkan metode konvensional dimana dalam menyampaikan cerita hanya menggunakan buku cerita atau buku paket sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan.

Kegunaan: dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan gambaran kepada siswa mengenai tokoh yang akan diceritakan, sehingga pada akhirnya siswa akan merasa senang. Metode yang digunakan: kuasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Purposive sampling. Perbedaannya peneliti menggunakan penelitian R&D sedangkan skripsi Suci menggunakan kuantitatif. Hasil penelitian: Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} 2,657 > t_{tabel} 2,0017$  serta nilai  $sig (0,010) < 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian tersebut,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $sig < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelompok eksperimen sebesar 88,13 dan kelompok kontrol sebesar 80,03.

3. Skripsi Hersa Zafira, judul: Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai pendukung Scientific Aporach Kelas IV Sekolah Dasar. Judul berbeda dengan peneliti skripsi Hersa menggunakan media wayang tematik, peneliti menggunakan media wayang kartun. Masalah dalam penelitian ini: proses pembelajaran yang masih cenderung membuat siswa bosan. Pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa, pembelajaran yang belum menggunakan media tematik, dan suasana pembelajaran yang terkesan kurang menyenangkan.

Kegunaan: engan mengembangkan media wayang tematik. Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan: sama-sama mengguankan penelitian R&D. Hasil penelitian ini: Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, kuesioner (angket analisis kebutuhan siswa, angket analisis kebutuhan guru, angket respon siswa, angket validasi ahli media dan materi dan angket scientific approach), observasi dan dokumentasi. Dari hasil penilaian oleh validasi ahli media dan materi 1 diperoleh persentase 88,23% dan 87,50% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 2 diperoleh persentase 98,50% dan 98,43% hasil penilain oleh ahli media dan materi 3 diperoleh persentase 92,64% dan 93,75 dan terakhir hasil penilaian dari ahli materi 4 diperoleh persentase 85,93% sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 97,43% di SD N 08 Tanjungrejo dan 98,75% di SD N 03 Klaling serta angket scientific approach diperoleh persentase sebesar 90,38% di SD N

08 Tanjungrejo dan sebesar 97,00% di SD N 03 Klaling. Kesimpulannya adalah media wayang tematik layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pendukung scientific approach pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Skripsi Eny Widyarti judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kbaupaten Gresik. Judul skripsi Eny sama-sama menggunakan Media wayang kartun. Masalah dalam penelitian ini: Berdasarkan pengamatan awal terlihat anak didik menunjukkan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bercerita. Dimana guru bercerita dengan tanpa menggunakan media dikarenakan media yang terbatas dan sudah digunakan secara berulang-ulang sehingga anak didik mengalami kebosanan. Hal tersebut dipertegas oleh salah seorang guru di TK tersebut,

Kegunaannya: Pemilihan Wayang Kartun tersebut didasarkan beberapa hal, yaitu Wayang Kartun merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah. Wayang dicetak pada kertas sehingga memiliki bobot yang ringan, sehingga aman dan mudah dimainkan. Metode yang digunakan: Pengembangan media wayang kartun dibuat berdasarkan model penelitian pengembangan Sugiyono yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Model pengembangan tersebut terdiri dari enam langkah,

yaitu mengetahui potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, dan uji coba produk. Tahap pertama pengembangan media yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan siswa, hasil penelitian ini: Pada saat uji coba berlangsung, peneliti melakukan observasi aktifitas siswa dan guru untuk mengetahui keefektifan media dan respon siswa. Dilihat dari observasi aktifitas siswa dan guru menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu dengan presentase 82% untuk aktivitas siswa dan 88% untuk aktivitas guru. Dari hasil analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media Wayang Kartun yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan antusias siswa-siswi dalam menyimak cerita pada saat guru mendongeng. Sehingga media wayang kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk diterapkan pada pendidikan Taman Kanak-kanak.

5. Ratna Wulandari NIM 11108241141 judul: Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Perbedaan skripsi Ratna Wulandari menggunakan media Wayang, peneliti menggunakan media wayang kartun. Masalah penelitian ini adalah diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bidang sastra khususnya menyimak cerita dan siswa kurang berminat dalam pembelajaran menyimak. Ketika guru mendongengkan sebuah cerita, lama kelamaan siswa merasa bosan. Kegunaanya: yaitu dapat menarik perhatian siswa,

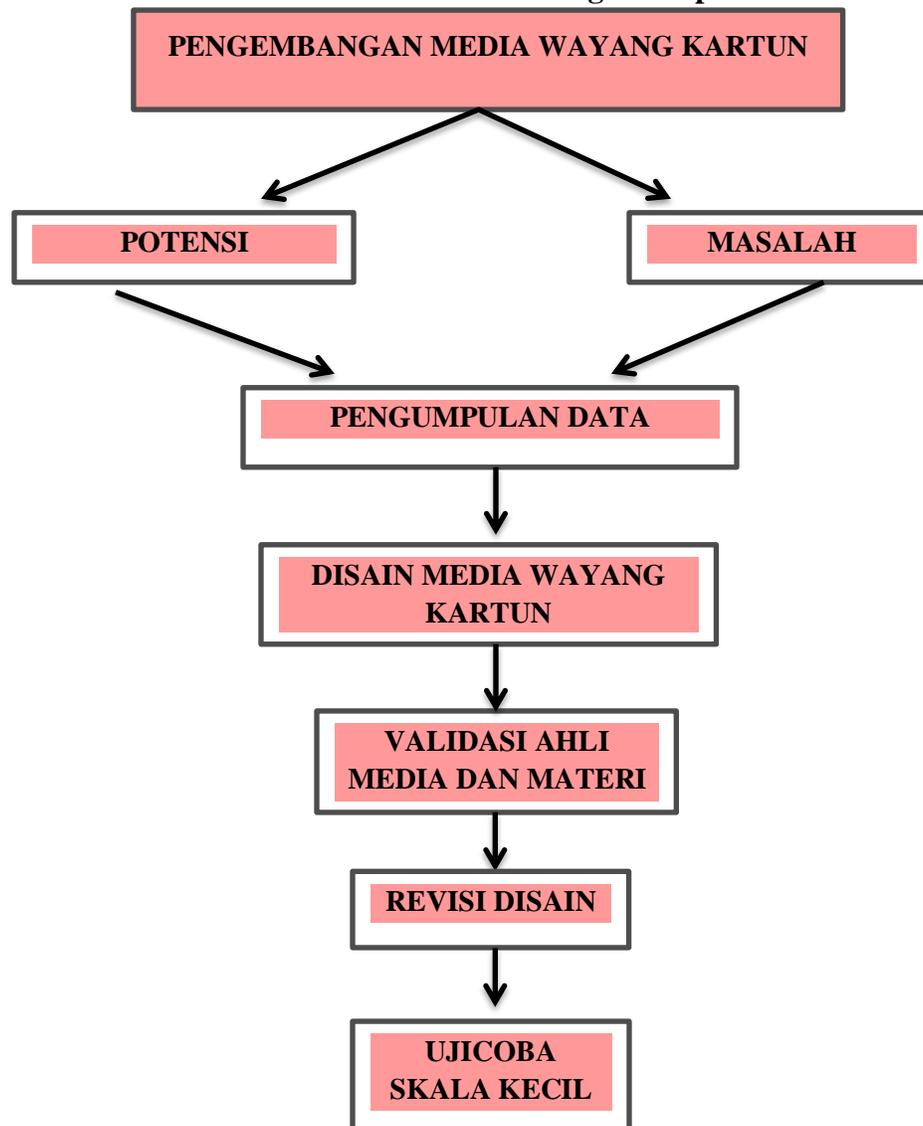
meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, metode yang digunakan penelitian ini adalah kuantitatif.

Jenis penelitian adalah pra- eksperimen dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Sangat berbeda peneliti menggunakan R&D. Hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai mean kemampuan menyimak cerita antara *post test* kelompok kontrol sebesar 76,87 dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 87 dengan selisih nilai mean *post test* kelompok kontrol dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 10,13.

### **C. Kerangka Berpikir**

Media wayang adalah salah satu media pembelajaran yang mudah dibuat dan digunakan oleh guru ataupun siswa. Salah satunya dengan dibuatnya media wayang katun dengan konsep cerita kartun ataupun tokoh animasi Kerangka Pikir dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan melalui gambar sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Berpikir



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan pada bidang-bidang ilmu Alam dan Teknik. Dan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikolog, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.<sup>44</sup>

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman pengembangan dalam buku sugiyono model ini terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan

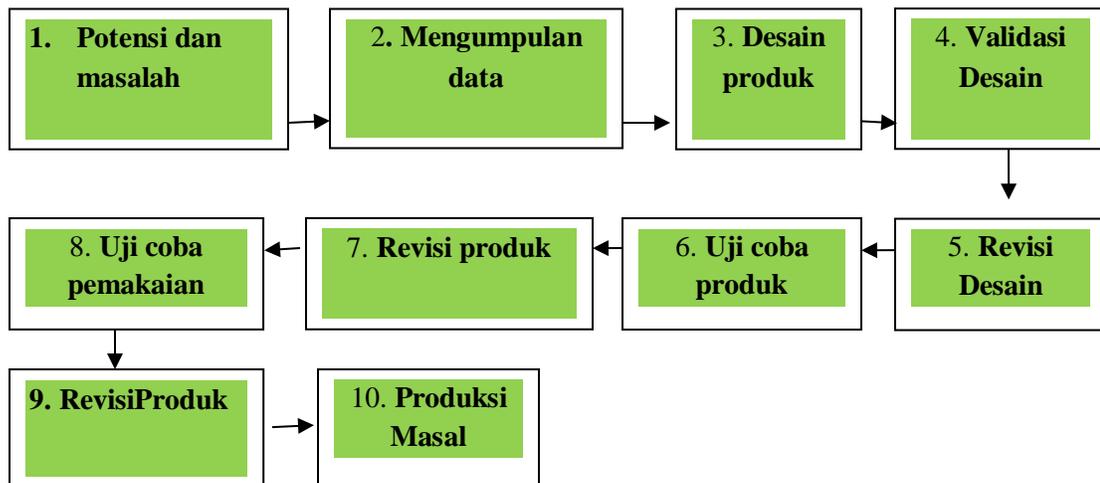
---

<sup>44</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 297

Data, 3) desain produk, 4) validasi Desain 5) Revisi Desain 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) Produksi masal.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 7 tahap dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut:<sup>45</sup>

**Gambar 2. Langkah-langkah Pengembangan Dalam Buku Sugiyono**



### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan dengan pengumpulan informasi melalui guru di kelas III Sekolah Dasar.

<sup>45</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 298

Masalah yang terjadi yaitu anak tidak memahami atau tidak mendengarkan pada saat guru membacakan materi cerita dan membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Guru menginginkan media baru karena masih menggunakan buku paket.

## **2. Pengumpula Data**

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang media wayang kartun sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran wayang kartun. Pengumpulam informasi dilakukan melalui Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang media wayang kartun, sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pengumpulam informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media wayang kartun untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada media wayang kartun.

## **3. Desain Produk**

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam media wayang kartun untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media wayang kartun Proses pembuatan media wayang kartun.

## **4. Validasi Produk**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi

produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.

Produk awal berupa desain wayang kartun yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli media yaitu dosen. ahli materi yaitu dosen PGMI. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

#### **5. Revisi Desain**

Setelah validasi produk divalidasi oleh ahli materi dan media. Maka akan dapat diketahui kelemahannya kelemahan tersebut kemudian dicoba dengan dikurangi dengan cara memperbaiki disain dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari wayang kartun. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

#### **6. Uji Coba Produk**

Dalam bidang administrasi atau sosial desain produk seperti sistem kerja baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sistem kerja tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Sistem kerja yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem lama atau sistem yang lain.

## **7. Revisi Produk**

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan. Sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat kerja yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil, atau diberlakukan pada tempat kerja yang sesungguhnya.

## **8. Ujicoba Pemakaian**

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas dalam oprasionya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

## **9. Revisi Produk**

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam ujicoba pemakian sebaiknya membuat produk selalu mengevaluasi.

## **10. Pembuatan Produk Masal**

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif atau layak untuk diproduksi masal.<sup>46</sup>

Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 7 tahap saja diantaranya dengan 1. Potensi dan

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D...*, hlm. 300-302

masalah 2. Pengumpulan data 3. Desain Produk 4. Validasi produk 5. Revisi Desain 6. Ujicoba produk skala kecil 7. Revisi Desain

### **C. Jenis Data**

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran wayang kartun

#### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.<sup>47</sup>

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian :

#### 1. Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara

---

<sup>47</sup> Fitri Indrayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Saintifik Melalui Kegiatan Percampuran Warna Di RA Al- Kautsar Kota Bengkulu" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018), h. 37-38

tertulis.<sup>48</sup> Dengan membuat pertanyaan-pertanyaan seputar pengembangan media wayang kartun saya berikan pertanyaan angket ini kepada guru sekolah dasar dan siswa Agar lebih akurat dalam proses pengembangan media wayang kartun.

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket Respon tanggapan guru dan angket respon siswa. Angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kreteria ahli sebagai berikut:

**Tabel 1. Tabel Dosen Validasi**

<b>Ahli Validasi</b>	<b>Bidang</b>
Dosen Ahli Materi pembelajaran Meddyan Heriadi,M.Pd	Ahli Materi pembelajaran Bahasa Indonesia
Dosen Ahli Media Pembelajaran Wiji Aziz Hari Mukti,M.Pd,si	Ahli Media Pembelajaran

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi tidak kalah dengan metode-metode lain, metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan media wayang kartun.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan*, (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011), H. 137

<sup>49</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 274

## E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan media wayang kartun yaitu Mengembangkan kisi-kisi instrument, dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek yang di Nilai	Indikator
1	Materi	Materi sesuai dengan SK dan KD
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan evaluasi
		Konsep materi benar dan tepat
2	Penyajian	Kesesuaian media dengan materi
		Kejelasan petunjuk penggunaan
3	Kebahasaan	Kesantunan penggunaan bahasa
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli materi.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen Ahli Media Bagian Media Wayang Kartun**

Aspek yang di Nilai	No Butir	Indikator
Tampilan media	1	Kemenarikan tampilan awal media wayang kartun
	2	Pemilihan warna

	3	Ukuran media wayang kartun
	4	Media aman digunakan
	5	Media tahan lama
Konten Media	6	Sesuai indikator dan tujuan pembelajaran
	7	Konsep materi benar dan tepat
	8	Ketepatan dialog dengan cerita
Penyajian	9	Kesesuaian media dengan materi
	10	Kejelasan buku petunjuk penggunaan
Manfaat Media	11	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa
	12	Kemampuan media meningkatkan kemampuan bercerita
	13	Media dapat digunakan dalam jangka panjang

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Bagian Background**

<b>Aspek yang di Nilai</b>	<b>No Butir</b>	<b>Indikator</b>
Tampilan	1	Apakah background media wayang kartun menarik
	2	Apakah tema background sesuai cerita dongeng
	3	Apakah bahan background aman digunakan
	4	Apakah warna background menarik
	5	Apakah ukuran background sudah pas

**Tabel 5. kisi kisi Instrumen Tanggapan Guru**

Aspek yang di Nilai	No	Indikator
Materi	1	Apakah anda setuju jika media wayang kartun digunakan di sekolah dasar
	2	Apakah media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan anak sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa indonesia
	3	Apakah media wayang kartun dapat membantu pembelajaran bahasa indonesia mendengarkan cerita
Media Wayang Kartun	4	Apakah disain media pembelajaran wayang kartun menarik
	5	Adakah penjelasan cara penggunaan media wayang kartun
	6	Apakah warna media wayang kartun menarik
	7	Apakah media wayang kartun terjangkau
	8	Apakah media wayang kartun bisa dipasarkan
	9	Apakah media wayang kartun aman digunakan anak sekolah dasar
	10	Apakah guru bisa memainkan media wayang kartun
	11	Apakah memainkan media wayang kartun menyulitkan guru

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa**

Aspek yang di Nilai	No	Indikator
Materi	1	Saya menyukai pelajaran bahasa indonesia
	2	Saya pernah mendengarkan cerita dongeng
	3	Cerita dongeng sangat menarik untuk saya
Media Wayang Kartun	4	Saya pernah melihat wayang kartun
	5	Saya setuju jika belajar bahasa indonesia pada materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti wayang kartun

6	Media wayang kartun dapat membantu pembelajaran bahasa indonesia saya pada materi mendengarkan cerita dongeng
7	media wayang kartun menyenangkan bagi saya
8	Apakah media wayang kartun menarik
9	Media wayang kartun memberikan kenyamanan untuk saya
10	Apakah media wayang kartun aman dimainkan untuk saya
11	Saya menyukai disain atau bentuk media wayang kartun
12	Saya menyukai warna yang mencolok pada media wayang kartun
13	Saya merasa senang jika guru menceritakan dongeng dengan media wayang kartun
14	Saya menjadi semangat belajar Bahasa Indonesia khususnya materi mendengarkan cerita dongeng

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif kuantitatif.Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **1. Analisis data pengembangan produk**

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi,

ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba angket respon guru dan siswa yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran wayang kartun.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran wayang kartun dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan data untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengenisasian tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran wayang kartun yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:
  - a. Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
  - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media
  - c. Sesuai dengan kreteria pmebelajaran

- d. Logis menurut peneliti<sup>50</sup>
2. Data Kuantitatif, diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan media dan angket respon guru dan angket respon siswa, yang kemudian dianalisis secara deskriptif<sup>51</sup>. Dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase jawaban (%)

F = Frekuensi Jawaban

N = jumlah responden

100% = bilangan tetap<sup>52</sup>

**Tabel 7. Interpretasi penilaian<sup>53</sup>**

Kriteria Nilai	Persentase Penilaian %	Kategori
1	76-100	Sangat Baik
2	51-75	Baik
3	26-50	Kurang Baik
4	0-25	Tidak Baik

<sup>50</sup> Fitri Indrayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Saintifik Melalui Kegiatan Percampuran Warna Di RA Al- Kautsar Kota Bengkulu" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018), h. 41-42

<sup>51</sup> file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BAB%20III(1).pdf, 10 Oktober 2020, 14:25

<sup>52</sup> File:///D:/SEMESTER%207/jurnal/S\_PKN\_1000879\_Chapter.pdf

<sup>53</sup> file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BAB%20III%20Metode%20Penelitian.pdf, 14 Agustus 2020, 20:15

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan. Produk ini juga sudah di lakukan uji coba respon kepada peserta didik dan guru. Dalam mendapatkan hasil dari proses penelitian ini beberapa yang akan dilalui oleh peneliti, sebagai berikut:

##### **1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun**

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka proses pengembangan media pembelajaran wayang kartun tujuh tahap pengembangan sebagai berikut

###### **a. Potensi dan Masalah**

Langkah pertama dalam penelitian R&D ini adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan dilapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masala. Masalah yang akan ditentukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum menggunakan media

kreatif guru hanya menggunakan buku paket tematik. Dan guru menginginkan media baru

#### **b. Pengumpulan Informasi**

Setelah masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *uptodate*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak oleh guru sebagai pemakai produk hasil pengembangan ini. Adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini dengan melakukan analisis kebutuhan dengan guru-guru sekolah dasar, dengan cara mewawancarai dengan guru apakah media wayang kartun dibutuhkan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita dongeng. Dan guru menginginkan media baru.

Dengan mencari jurnal penelitian R&D mengenai judul yang sudah ada, dan melihat media wayang kartun yang sudah dikembangkan namun penulis ingin mengembangkan media yang lebih menarik lagi untuk siswa dan guru.

#### **c. Desain Produk**

Adapun desain produk media pembelajaran wayang kartun yang peneliti kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita dongeng.
2. Media yang dibuat berupa tokoh yang ada pada cerita dongeng kisah semut dan merpati dengan properti background seperti layar pertunjukan.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media wayang kartun. Adapun proses desain pengembangan media wayang kartun yang peneliti gunakan adalah menggunakan bahan kertas dan dilapisi kardus kemudian dicat sesuai warna karakter cerita. Dan bagian background menggunakan bahan triplek lalu di cat sesuai tema pada cerita dongeng tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan berikut: (1) Define (pendefinisian), (2) design (perancangan), (3) Develop (pengembangan), berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media wayang kartun yang peneliti lakukan.<sup>54</sup>

a. Tahap *Define* (pendefinisian)

merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

Hal ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas 3 agar

---

<sup>54</sup> [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BAB%20III\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BAB%20III(1).pdf), 10 Oktober 2020, 15:20

peneliti mengetahui masalah yang ada di kelas tersebut. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan Analisis yang telah dilakukan didapatkan gambaran fakta penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Tahap *Desain* (Perancangan)

Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain dalam media pembelajaran Wayang Kartun. Pada tahap desain atau perancangan,<sup>55</sup> langkah pertama yang dilakukan adalah:

1. membuat sketsa tokoh kartun dari internet atau di gambar lalu di print. Tahap ini agar mudah mengecat media wayang kartun lalu dipasang kayu untuk pemegang saat dimaninkan. Selanjutnya bagian *background*, mengukur bagian triplek supaya mengetahui kebutuhan yang digunakan agar tidak berlebih. Lalu *Background* di cat bagian belakang depan menggunakan cat putih lalu tahap terakhir melukis *background* tema cerita dibagian depan triplek menggunakan cat warna khusus lukis.
2. Penyusunan materi cerita dongeng yang akan di dongengkan menurut RPP.

---

<sup>55</sup> file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BAB%20III(1).pdf

c. Tahap *Develop* Pengembangan Media

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan belajar dirumah aja sesuai protokol kesehatan. Dimana anak-anak belajar pada materi pelajaran tema 2 (menyayangi hewan tumbuhan dan hewan) subtema 2 pembelajaran 2 dengan indikator 3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar, 4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri. Setelah itu siswa diberikan pertanyaan angket atau tanggapan siswa terhadap media wayang kartun yang sudah peneliti buat.

Berikut proses pengembangan media wayang kartun:

1. Pertama menempatkan *background* di atas meja agar posisi lebih tinggi dari peneliti saat memainkannya dan posisi siswa di depan *background* lalu tempatkan gabus di belakang *background* atau tirai penutup. gunanya untuk menancapkan kayu media wayang kartun tersebut.
2. Di sana siswa dijelaskan bagian bagian dari media wayang kartun seperti menjelaskan bagian *background*, tirai, baru kemudian menjelaskan kegunaan media wayang kartun cara penggunaanya dan menjelaskan peran tokoh-tokoh wayang kartun dalam cerita yang akan di dongengkan oleh peneliti. Siswa menyimak cerita

yang didongengkan oleh peneliti dengan menggunakan media wayang kartun.

**Gambar 3. Proses Pengembangan Media Wayang Kartun**



#### **d. Validasi Desain**

Hasil produk yang sudah didesain kemudian peneliti validasi kepada para ahli. Terdapat dua validator yang menilai produk yang peneliti kembangkan di antaranya dosen ahli media dan dosen ahli materi dan tanggapan guru sekolah dasar terhadap media wayang kartun yang dikembangkan

##### **1. Data hasil validasi ahli materi**

Validasi materi dan produk media wayang kartun pertama dilakukan oleh dosen Bahasa Indonesia IAIN bapak Meddyan Heriadi,M.Pd pada tanggal 10 Agustus 2020. Berdasarkan validasi

tersebut diperoleh penilaian dan saran komentar. Terhadap produk pengembangan. Data validasi yang telah diperoleh dapat dilihat di bab lampiran. Berikut adalah hasil penilaian yang telah diberikan pada materi dan media peneliti dengan rumus  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

**Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Media Wayang Kartun**

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik
2	4	Sangat Baik
3	3	Baik
4	4	Sangat Baik
5	4	Sangat Baik
6	4	Sangat Baik
7	4	Sangat Baik
8	3	Baik
<b>Jumlah Skor</b>	<b>30</b>	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>32</b>	
<b>Persentase %</b>	<b>93,75%</b>	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 30, dan jumlah skor maksimum 32 dengan nilai persentase penilaian 93,75%. Dari hasil validasi terdapat

komentar masukan membuat percakapan dialog anatar tokoh supaya lebih terstruktur. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah sangat layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

## 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kedua peneliti lakukan pada tanggal 10 agustus 2020 dengan dosen ahli media pembelajaran IAIN Bengkulu bapak Wiji Aziz Hari Mukti,M.Pd,si. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi media yang terbagi kedalam 2 tipe penilaian.

**Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Media Wayang Kartun**

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik
2	4	Sangat Baik
3	4	Sangat Baik
4	4	Sangat Baik
5	3	Baik
6	4	Sangat Baik
7	4	Sangat Baik
8	3	Baik
9	4	Sangat Baik

10	3	Baik
11	4	Sangat Baik
12	4	Sangat Baik
13	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>	<b>49</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>52</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase Penilaian %</b>	<b>94,23%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilain di atas dapat diketahui bahwa skor total bagian media wayang kartun yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 49, dan jumlah skor maksimum 52 dengan nilai persentase penilaian 94,23%. Terdapat masukan dan saran terhadap media wayang kartun ukuran tokoh harus menyesuaikan keadaan cerita seperti semut ketika menggigit sang pemburu ukuran semut harus lebih kecil dari pemburu. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli media memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

**Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Background**

<b>No Instrumen</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	Sangat Baik
2	4	Sangat Baik
3	4	Sangat Baik
4	4	Sangat Baik
5	3	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>	<b>19</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>20</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase Penilaian</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli media bagian *background* bahwa skor total bagian background yang diperoleh adalah 20, dan skor maksimum 20 dengan persentase penilaian 95%. Terdapat komentar dan masukan dari ahli validasi media sebaiknya bagian bacground diberi hordeng seperti pertunjukan, dan bagian kayu penyangga diampelas agar rapi dan halus. Degan demikian hasil validasi media memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

### e. Revisi Desain

Pada tahap ini setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Maka peneliti melakukan revisi hasil terhadap desain produk yang dikembangkan yaitu media wayang kartun berdasarkan masukan-masukan dan saran dari dosen validasi ahli materi maupun media tersebut. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

**Tabel 11. Perubahan Perbaikan Desain Produk bagian Background**

No	Sebelum diRevisi	Sudah diRevisi
1	 <p data-bbox="407 1457 878 1558">Perbaikan bagian background, yang pertama <i>background</i> hanya cat putih polos</p>	 <p data-bbox="935 1465 1382 1539">Setelah diperbaiki peneliti lukis pemandangan sesuai cerita dongeng</p>

<p>2</p>	 <p>Setelah itu direvisi kembali dengan menambahkan hordeng dan pohon besar, guna hordeng untuk membuka dan menutup sebelum cerita dongeng dimulai.</p>	 <p>Ini tampilan background setelah direvisi ditambahkan hordeng.</p>
----------	--	---

**Tabel 12. Perubahan Perbaikan Desain Produk bagian Wayang Kartun**

No	Sebelum diRevisi	Sudah diRevisi
1		 <p>Penambahan ukuran semut dan daun.</p>

Berdasarkan tabel di atas terdapat beberapa revisi produk yang sudah peneliti buat guna memenuhi kelayakan produk selain perbaikan dari beberapa media. Terdapat sedikit perbaikan pedoman panduan penggunaan media wayang kartun pada ahli materi semua revisi sudah peneliti perbaiki sesuai saran dan komentar. Sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk dilanjutkan untuk diujicobakan pada langkah selanjutnya.

#### **f. Ujicoba Produk Skala Kecil**

Setelah melakukan perbaikan desain dengan mengikuti saran dan komentar ahli materi dan media. Kemudian desain diuji cobakan dalam skala kecil dengan melibatkan 10 siswa sekolah dasar khususnya kelas 3. Ujicoba skala kecil dilakukan di rumah peneliti dengan menerapkan protokol kesehatan covid 19.

##### **1. Deskripsi Penilaian dari Respon Siswa**

Tahap uji coba yang dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 siswa kelas 3 sekolah dasar. Peneliti menjelaskan apa itu media wayang kartun dan bagian-bagiannya lalu mendongeng didepan siswa menggunakan media wayang kartun. Pada kegiatan ini siswa menilai produk dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Respon siswa terhadap media wayang kartun yang sudah dijelaskan penilti





	mendengarkan cerita dongeng										
Jumlah skor seluruh aspek	53	51	53	53	51	53	53	45	41	43	
Presentase respon siswa	94 %	91 %	94 %	94 %	91 %	94 %	94 %	80 %	73 %	76 %	

**Tabel 14. Rekapitulasi Data Angket tanggapan siswa**

Jumlah Nilai Item Hasil Penilaian	Jumlah Total Nilai Item	Presentase	Kategori
496	560	88,57%	Sangat Baik

## 2. Deskripsi Penilaian Respon Guru

Hasil angket tanggapan tidak hanya melibatkan siswa saja tetapi peneliti juga melibatkan guru sekolah dasar untuk memberikan tanggapan dan saran komentar terhadap media wayang kartun yang peneliti buat berikut hasil penilaian guru:

**Tabel 15. Angket Tanggapan Guru**

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		1	2	3	4
1	Apakah anda setuju jika media wayang kartun digunakan di sekolah dasar	3	4	4	3
2	Apakah media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan anak sekolah dasar pada mata pelajaran	4	4	4	3

	bahasa indonesia				
3	Apakah media wayang kartun dapat membantu pembelajaran bahasa indonesia mendengarkan cerita	3	4	4	3
4	Apakah disain media pembelajaran wayang kartun menarik	4	4	4	2
5	Adakah penjelasan cara penggunaan media wayang kartun	3	4	3	4
6	Apakah warna media wayang kartun menarik	4	4	4	4
7	Apakah media wayang kartun terjangkau	3	4	3	3
8	Apakah media wayang kartun bisa dipasarkan	4	4	3	4
9	Apakah media wayang kartun aman digunakan anak sekolah dasar	4	4	3	4
10	Apakah guru bisa memainkan media wayang kartun	3	3	3	4
11	Apakah memainkan media wayang kartun menyulitkan guru	3	2	2	4
	<b>Jumlah skor seluruh aspek</b>	<b>38</b>	<b>41</b>	<b>37</b>	<b>41</b>
	<b>Presentase respon siswa</b>	<b>86 %</b>	<b>93 %</b>	<b>83 %</b>	<b>93 %</b>

**Tabel 16. Rekapitulasi Data Angket Tanggapan Guru**

Jumlah Nilai Item Hasil Penilaian	Jumlah Total Nilai Item	Presentase	Kategori
157	176	89,20%	Sangat Baik

**g. Revisi Produk**

Terdapat sedikit Revisi produk media wayang kartun dengan menambahkan tokoh hewan sesuai dialog cerita dongeng seperti semut menggigit kaki pemburu maka ukuran hewan semut sedikit dikecilkan tidak melebihi besar ukuran pemburu. Dan penambahan daun pada saat merpati menjatuhkan daun ke sungai.

## **B. Pembahasan.**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III dengan mengambil materi pembelajaran tematik tema ke 2 menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Pengertian wayang dapat dikatakan bahwa wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit, kayu, atau kardus dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional. Sedangkan kartun merupakan bentuk gambar penampilan yang lucu, lukisan atau karikatur tentang orang, hewan atau lain-lain yang berkaitan dengan keadaan tertentu.<sup>56</sup>

Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin memadukan kedua media tersebut yaitu media wayang dan kartun yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran wayang kartun. Media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh kartun. Media wayang kartun adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Nama tokoh maupun karakternya dapat diciptakan oleh peneliti sendiri maupun mengikuti tokoh dan karakter yang sudah ada dalam cerita yang akan dibacakan oleh peneliti.

---

<sup>56</sup> Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN syarif Hidayatullah),h. 52

Ayesha Ashfaq menyatakan bahwa *Cartoon is one of the best depiction of any issue which is hundred times more effective than the description in words*. Artinya, “kartun adalah salah satu penggambaran terbaik dari setiap masalah yang seratus kali efektif dibandingkan dengan deskripsi kata-kata”. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah wayang kartun. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa wayang kartun terdiri atas suatu bentuk potongan kertas yang diikatkan pada sebuah batang. Kesederhanaan dari pembuatan dan kemenarikan permainannya menyebabkan wayang kartun mudah di adaptasikan dalam penggunaannya ditingkat sekolah dasar.<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil validasi produk kepada ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 93,75%, dari hasil penilaian tentunya terdapat saran dari ahli validasi materi yaitu pada bagian naskah dialog harus dibuat seperti percakapan anatar tokoh cerita, dan membuat dokumentasi video pada saat uji coba ke anak. Dan penilaian dari ahli media bagian media wayang kartun memperoleh nilai 94,23%, terdapat saran dari ahli validasi media yaitu wayang kartun bagian tokoh semut ketika semut menggigit pemburu maka ukuran semut harus lebih kecil dari pemburu. Dan bagian *background* memperoleh nilai 95% dikategorikan “sangat baik”. Terdapat saran dari ahli media bahwa bagian *background* ditambahkan hordeng agar seperti pertunjukan dan memperindah *background*.

---

<sup>57</sup> Dita Akmaliah, Peningkatan keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa kelas Vii A SMP Negeri 1 Kangkung, (Skripsi S1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang), h. 69

Bagian kayu penyangga di amplas agar halus dan rapi. Dari hasil penilaian ahli materi dan media, media yang peneliti kembangkan sangat layak diujicobakan skala kecil dengan melibatkan 10 siswa kelas III sekolah dasar. Ujicoba dilakukan di rumah peneliti, siswa memberikan respon bagaimana penilaian siswa terhadap media wayang kartun yang sudah peneliti buat dengan mengisi angket tanggapan siswa, hasil angket memperoleh presentase 88,57%. Tak hanya tanggapan siswa tetapi tanggapan guru juga peneliti lakukan hasil respon guru memperoleh nilai persentase 89,20% dikategorikan sangat baik. Berikut hasil rekapitulasi data angket respon guru dan respon siswa.

**Tabel 17. Rekapitulasi Validasi Materi**

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>Persentase %</b>
30	32	93,75%

**Tabel 18. Rekapitulasi Validasi Media Bagian Wayang Kartun**

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>Persentase %</b>
49	52	94,23%

**Tabel 19. Rekapitulasi Validasi Media Bagian Background**

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Jumlah Skor Maksimum</b>	<b>Persentase %</b>
19	20	95%

**Tabel 20. Rekapitulasi angket tanggapan siswa**

<b>Jumlah Nilai Item Hasil Penilaian</b>	<b>Jumlah Total Nilai Item</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
496	560	88,57%	Sangat Baik

**Tabel 21. Rekapitulasi angket tanggapan guru**

<b>Jumlah Nilai Item Hasil Penilaian</b>	<b>Jumlah Total Nilai Item</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
157	176	89,20%	Sangat Baik

#### 1. Analisis Desain Produk

Desain produk wayang kartun yang dikembangkan adalah disajikan dalam bentuk gambar wayang berupa tiruan tokoh kartun yang membuat menarik media wayang kartun ini berupa gambar kartun tokoh semut, merpati, dan pemburu yang sudah di desain digambar dan dicat sebgus mungkin. Sehingga siswa lebih tertarik dan membantu mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak dongeng. Dengan teori behavioristik guru berupa stimulus mendongengkan cerita sesuai dengan materi dan peserta didik yang berupa respons. Pengembangan desain produk media pembelajaran Wayang Kartun atau perancangan, langkah pertama yang dilakukan adalah:

- a. Membuat sketsa tokoh kartun semut, merpati, pemburu dari internet lalu diprint atau di gambar diatas karton. Tahap ini agar mempermudah pengembangan pada tahap selanjutnya.
- b. Selanjutnya tahap mengecat tokoh semut menggunakan warna merah, merpati warna abu-abu, dan pemburu di cat warna orange dan biru. menggunakan cat air untuk melukis, gunanya untuk memperindah media wayang kartun semakin terang warna akan semakin menarik disain media wayang kartun dan mempertegas gambar.
- c. Selanjutnya dipasang bambu dan di cat, gunanya untuk mempermudah memegang saat media wayang kartun dimainkan.

## 2. Analisis Validasi Ahli Materi

- a. Kesesuaian topik “kisah semut dan merpati” pada desain pengembangan media wayang kartun,
- b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, yaitu Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul “Kisah Semut dan Merpati,” siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat. Setelah mendengarkan teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
- c. Naskah dialog harus dibuat seperti teks percakapan antar tokoh cerita gunanya agar mudah membacanya baik itu guru maupun siswa.

- d. Kesantunan penggunaan bahasa, maksudnya adalah pada saat mendongeng, bahasa yang diucapkan harus sopan dan suara intonasi mengikuti keadaan tokoh sesuai cerita. Semakin bagus mengembangkan bahasa maka cerita akan semakin menarik.

### 3. Analisis Desain Media Wayang Kartun

- a. Media wayang kartun sesuai dengan materi cerita “Kisah semut dan merpati”. Media wayang kartun berupa tokoh semut berwarna merah semut dibuat dengan berbeda ukuran adapun semut dengan desain diatas daun, dan semut dengan ukuran sedang, dan adapun semut dengan ukuran sangat kecil. Dengan membuat desain seperti ini agar mudah mengikuti teks dialog sesuai keadaan cerita tokoh.
- b. Ukuran media wayang kartun harus pas tidak kebesaran ataupun tidak terlalu kecil gunanya pada saat diujicobakan siswa bisa melihat dengan jelas media wayang kartun yang didongengkan. Seperti tokoh pemburu ukurannya harus sedikit besar.
- c. Pemilihan warna, pada media wayang kartun penggunaan warna yang semakin terang maka akan semakin menarik media wayang kartun yang dikembangkan.
- d. Agar semakin bagus media wayang kartun pada saat dimainkan, dengan menambahkan bagian *background* yang sudah digambar pemandangan sesuai cerita kemudian dicat yang terang. Fungsi *background* selain memperindah dan semakin menarik, media wayang kartun bisa disusun

dibelakang *background* dengan menambahkan hordeng. Dan fungsi hordeng itu sendiri selain membuat *background* semakin rapi, hordeng sudah dipasang tali kanan dan kiri jadi pada saat media wayang kartun hendak dimainkan hordeng bisa di buka dengan menggunakan tali.

- e. Bagian bawah background, ditambahkan kaki penyangga dari kayu lalu diampelas dan dicat putih. Fungsinya supaya background bisa berdiri tidak mereng.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data-data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

#### 4. Pengembangan media wayang kartun

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentunya guru masih jarang sekali yang menggunakan media pembelajaran salah satunya media wayang kartun maka dari ini peneliti akan mengembangkan media wayang kartun pada mata pelajaran bahasa indonesia. Proses pengembangan media wayang kartun melalui kegiatan mendengarkan cerita dongeng pada pembelajaran tematik dengan mengambil materi tema 2 menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran 2. Produk ini telah melewati uji validasi ahli media, validasi ahli materi. Ujicoba skala kecil respon guru, respon siswa dilakukan dirumah peneliti dengan melibatkan 10 siswa kelas III sekolah dasar.

#### 5. Hasil penilaian media wayang kartun

Melihat hasil dari validasi dapat disimpulkan penilaian dari ahli materi memperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media bagian background memperoleh nilai rata-rata 94,23% dan bagian wayang kartun memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kriteria “sangat baik. Adapun hasil ujicoba skala kecil respon guru memperoleh nilai

persentase 89,20% dikategorikan sangat baik, hasil persentase respon siswa memperoleh nilai 88,57% dikategorikan sangat baik.

## **B. Saran**

Beberapa saran dari hasil penelitian pengembangan media wayang kartun, sebagai berikut:

3. Bagi siswa, diharapkan media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa dan motivasi semangat dalam belajar
4. Bagi pendidik, diharapkan dapat lebih memanfaatkan media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tematik ini sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efisien.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang kartun agar lebih menarik, edukatif serta inovat

## DAFTAR PUSTAKA

- Dapertemen Agama RI, 2005, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, PT Syaamil Cipta Media
- Ega Rimawari, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena,
- Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, 2019, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Depok, PT Raja Grafindo Persada,
- Susanto Ahmad, 2014, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, Kencana Prenada Media
- Hamidulloh Ibda, 2017, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, Semarang: Cv Pilar Nusantara, Cet: 1.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2015, *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad, 2015, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Nunuk Suryani, Dkk., 2018, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Cepy Riyana, 2009, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI,
- Sugiono, 2016, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsini Arikunto, 2013, *Prosedur Penelitia Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono, 2013, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- FKIP UNIB, 2011, *Penelitian Pendidikan*, Bengkulu, Putri Media
- Nur Wahyuni dan Baharuddin, 2015, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Anjar Mukti Wibowo, Jurnal Agastya: *Sejarah Kesenian Wayang Timplong Kabupaten Nganjuk* Volume 5 No 2 Juli 2015,

Muhammad Darwis Dasopang, *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman: Belajar dan Pembelajaran*, Vol. 03 No. 2 Desember 2017 e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997 Web: [jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F](http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F)

Jurnal Rukiyah: *Dongeng Mendongeng Manfaatnya*, ANUVA Volume 2 (1): 99-106, 2018 Copyright 2018, ISSN: 2598-3040 online Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>

Eny Widyarti, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di kelas B 3 Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik, Volume 04 Nomer 02 Tahun 2016, 192-200*

Pupung Puspa Ardini, *Jurnal Pendidikan Anak, Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun, Volume 1, Edisi 1, Juni 2012*

Hersa Zafira, *Jurnal Refleksi Edukatika, Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas iv Sekolah Dasar, Volume 8, P-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X, <http://Jurnal.umk.ac.id/indek.php/RE>*

[file:///D:/SEMESTER%207/2020/jurnal/BAB%20III\(1\).pdf](file:///D:/SEMESTER%207/2020/jurnal/BAB%20III(1).pdf), 31-oktober, 20:05

La Ode Gusal, *Jurnal Humanik, Nilai-nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu, No.15 Vol.3 Desember 2015/ ISSN 1979-8296*

Ning Aneu Yuriawati, *Optimalisasi Peran Strategis Pelayanan Di Wilayah Kecamatan Dalam Mendukung Pemerintahan Yang Baik, Universitas Pendidikan Indonesia* <file:///D:/SEMESTER%207/2020/jurnal/S PKN 1000879 Chapter3.pdf>

Suci Kurniawati, “*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III Mi Jam’iyyat Khair*,” Skripsi S1, <file:///D:/SEMESTER%207/2020/jurnal/Suci%20Kurniawati%201112018300008%20Watermark.pdf>

Asiyah, Fatrica, M. Arif Rahman Hakim, 2015, *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual Penggunaan Media Animasi Berdasarkan Konteks Islam Sebagai Bahan*

*Ajar Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Bagi Siswa Usia Dini DI Raudhatul Athfal Kota Bengkulu, Bengkulu, Vanda Marcom*

Undang-undang RI No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional

**<https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-20-2003-sistem-pendidikan-nasional>**

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 7134/In.11/F.II/PP.009/XII/2019

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- |         |                            |
|---------|----------------------------|
| 1. Nama | : Dra. Khermarinah, M.Pd.I |
| NIP     | : 196312231993032002       |
| Tugas   | : Pembimbing I             |
| 2. Nama | : Zubaidah, M.Us           |
| NIP     | : 2016047202               |
| Tugas   | : Pembimbing II            |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- |                |   |
|----------------|---|
| Nama Mahasiswa | : Liza Anna Afi   |
| NIM            | : 1611240012  |
| Judul Skripsi  | : Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 140 Seluma. |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah   |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
 Pada Tanggal : 07 Desember 2019  
 Dekan,

\* ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
*Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (0736) 51276, 51171 fax (0736) 51171 Bengkulu*

### SURAT KETERANGAN PERGANTIAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal skripsi yang ditulis oleh:

**Nama** : Liza Anna Afi  
**Nim** : 1611240012  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Tadris  
**Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

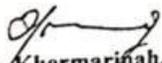
Proposal skripsi yang berjudul : **Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Negeri 140 Seluma**

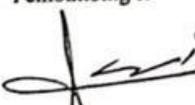
Kemudian direvisi dengan judul : **Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**

Bengkulu, Juli 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dra. Khermarifah, M.Pd.I  
 NIP. 196312231993032002

  
Zubaidah, M. Us  
 NIDN. 2016047202

Mengetahui,

Ketua Prodi PGMI

  
Dra. Aam Anwar, M.Pd  
 NIP. 19691122 2000032002



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Teln. (0736) 51276 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: Liza Anna Afi ..... Pembimbing I/II : Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I  
 : 1611240012 ..... Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media  
 : FTT ..... Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Siswa  
 : PGMi ..... Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III  
 Sekolah Dasar Negeri 140 Seluma.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Rabu, 4-Maret-2020	Proposal - Bab I.	-Perbaiki Kata Pengantar - kkm Nilai terendah dan tertinggi siswa - Amankan halaman hasil belajar (identifikasi masalah)	2/
Rabu, 11-Maret/2020	Bab II	- Ayat Arsuran Alkitab - fotenote - Materi wayang kartun ditambah.	2/
Kamis, 13-Maret/2020	Bab III.	- sumber/ fotenote. - Jenis Penelitian - sampel	2/
Senin, 16/Maret/2020		ACC untuk di seminar Isan	2/

Bengkulu, ..... Maret - 2020  
 Pembimbing I/II

stahui

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I  
 NIP. 196312231993032002

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I  
 NIP. 196312231993032002

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Liza Anna Afi  
 NPM : 1611210012  
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris  
 Prodi : PGMI

Pembimbing I/II : Zubaidah, M.Us  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media wa yang Kerdus terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar Negeri 140 Seluma.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
9/1/2020	Proposal	- Buat proposal lengkap - pemberian sesuai dgn panduan FTI	A
7/2/2020	proposal	- Latar Belakang belum jelas - pastikan komunikasi ses - Tambah Rppang Buku - Landasan teori belum jelas	A A A

Bengkulu, 7/2/2020  
 Pembimbing I/II

ZUBAIDAH, M.Us  
 NIP. 2016047202

Mengetahui  
 Dekan

Zubaedi, M.Ag. M.Pd  
 IP 196903081996031005

**KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Liza Anna Afi Pembimbing I/II : Zubaidah, M.Us  
 NIM : 161240012 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media  
 Wayang Kartun terhadap hasil belajar siswa  
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III  
 Semester : Demi Sekolah Dasar Negeri 140 Seluma.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Senin / 2/3/2020	proposals	ACC. lanjut Ke pembimbing I	+

  
 M. Ag. M. Pd  
 199603081996031005

Bengkulu, 2/3/2020  
 Pembimbing I/II  
  
 ZUBAIDAH, M. US  
 NIP. 2016047202


**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**  
 Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

: Liza Anna Afi ..... Pembimbing I/II : Dra. Kherrarnah, M.Pd.I  
 : 1611240012 ..... Judul Skripsi : Pengembangan Media Wayang  
 : Tarbiyah ..... : kartun Pada Mata Pelajaran  
 : Psml ..... : Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

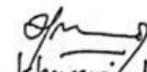
Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
09/10 - 2020	Skripsi Bab I.	- Latar Belakang - Rumusan Masalah	2/
	Bab II.	- Kajian pustaka tambahan Teori - Penelitian terdahulu	
19/10 - 2020	Bab III Bab IV	- Penambahan foto - Pembahasan	2/
		Acc untuk diujikan/ dijilangkan	2/

Mahasiswa



Liza Anna Afi, M.Ag. M.Pd  
 NIP. 1963081996031005

Bengkulu, .....  
 Pembimbing I/II

  
 Dra. Kherrarnah, M.Pd.I  
 NIP. 196312231993032002



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Liza Anna Afi  
 NIM : 161240012  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Prodi : P.Emi  
 Pembimbing I/II : Zubaidah, M.Us  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media wayang  
 kartun pada mata pelajaran Bahasa  
 Indonesia di sekolah Dasar.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
21/09/2020	Bab IV	- Abstrak Motto - Persembahkan - Penulisan.	f
21/09/2020	Bab IV	- Kerangka berpikir - Hasil uji coba skala kecil - Kesimpulan.	f
21/09/2020	Bab IV	Acc ke pembimbing I	f

Diketahui  
 dan

M. Usman, M.Ag., M.Pd  
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu, 21/9/2020  
 Pembimbing I/II

Zubaidah, M.Us  
 NIP. 2016047202

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** :  
**Kelas / Semester** : **III (Tiga) / 1**  
**Tema 2** : **Menyayangi Tumbuhan dan Hewan**  
**Sub Tema 2** : **Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia**  
**Pembelajaran** : **2**  
**Alokasi Waktu** : **1 Hari**  
**Hari / Tgl Pelaksanaan** : ..... / .....

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.  
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.  
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**Bahasa Indonesia**

<b>N O</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar
<b>2</b>	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.	4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul “Kisah Semut dan Merpati,” siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar dengan tepat.

2. Setelah mendengarkan teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Religius
  - Nasionalis
  - Mandiri
  - Gotong Royong
  - Integritas

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <b>Religius</b></li> <li>▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Satu Nusa Satu Bangsa". <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebak-tebakan atau kegiatan lain. <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. <b>Communication</b></li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut, yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 siswa. <b>Integritas</b></li> <li>▪ Dalam tiap kelompok ada satu siswa yang bertugas membacakan teks dongeng, sementara siswa lainnya menyimak.</li> <li>▪ Setelah kegiatan membaca dan menyimak selesai, siswa menuliskan pelajaran atau pesan apa yang didapatkan dari dongeng Kisah Semut dan Merpati. <b>Gotong Royong</b></li> <li>▪ Secara bergantian, siswa di tiap kelompok menceritakan kembali isi dongeng "Kisah Semut dan Merpati."</li> </ul>	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Saat kegiatan ini guru berkeliling mengamati proses bercerita yang dilakukan siswa di kelompoknya. <b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b></li> <li>▪ Setiap kelompok dibagikan salah satu media wayang kartun untuk menggali informasi yang terdapat di kateristik tokoh wayang</li> <li>▪ Siswa mengaitkan karakteristik tokoh wayang dengan keadaan lingkungan sekitar</li> <li>▪ Setiap kelompok menyampaikan siskusi di depan kelas</li> <li>▪ Dan yang terakhir buat kesimpulan tentang materi yang sudah di pelajari</li> <li>▪ Siswa didorong untuk bertanya tentang keberagaman sifat individu dalam teks bacaan.</li> <li>▪ Siswa dan guru mendiskusikan keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di rumah. <b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b></li> <li>▪ Siswa menuliskan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pada teks bacaan.</li> <li>▪ Siswa bermain pantomim dengan cara memeragakan gerak dan ekspresi wajah yang menggambarkan sifat salah satu anggota keluarga siswa. Agar pelaksanaan kegiatan pantomim ini lebih efektif maka kelas dibagi menjadi 2 atau 3 kelompok siswa. Setiap siswa melakukan pantomim di depan teman-teman satu kelompoknya. Teman-temannya akan menebak sifat yang sedang diperagakan siswa.</li> <li>▪ Guru mengamati kegiatan tersebut dan membuat catatan pengamatan.</li> <li>▪ Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga. Sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olahraga.</li> <li>▪ Kegiatan olahraga diawali dengan melakukan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah atau melakukan kegiatan peregangan.</li> <li>▪ Guru dan siswa mendiskusikan binatang apa saja yang melakukan gerakan melompat.</li> <li>▪ Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan olahraga hari itu adalah loncat tali. <b><i>Communication</i></b></li> <li>▪ Guru memberikan contoh gerakan loncat tali             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kaki lurus dan lengan menggantung di depan tubuh.</li> <li>b. Tubuh jongkok dengan posisi dada tegak.</li> <li>c. Tubuh meloncat ke udara dengan tangan terbuka ke atas.</li> </ol> </li> </ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>d. Mendarat dengan satu kaki dan lutut menekuk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru juga memberikan contoh memutar tali.</li> <li>▪ Siswa bermain loncat tali. <b>Mandiri</b></li> <li>▪ Siswa dan guru kembali ke kelas. Sebelumnya siswa mengganti pakaian olahraga dengan pakaian seragam sekolah.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat menceritakan kembali isi dongeng Kisah Semut dan Merpati/melakukan pantomim tentang sifat salah satu anggota keluarga/melakukan lompat tali?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> <li>e. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</li> </ul> </li> <li>▪ Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.</li> <li>▪ Menyanyikan lagu daerah “Potong Bebek”. <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ul>	15 menit

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Teks dongeng
- Media Pembelajaran wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Mengetahui  
Kepala SDN

Bengkulu.....2020  
Guru Kelas III

(.....) (.....)

### Lampiran 1

#### F. MATERI PEMBELAJARAN

- Menuliskan pesan yang terdapat pada dongeng yang dibaca.
- Menceritakan kembali isi dongeng.
- Menuliskan sifat-sifat yang dimiliki tokoh-tokoh pada teks bacaan.

#### G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

### Lampiran 2

#### H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

##### Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
Dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

##### Penilaian Pengetahuan

- a. Menjawab pertanyaan berkaitan dengan isi dongeng  
 Banyak soal: 2 buah  
 Skor nomor 1: 80  
 Skor nomor 2: 20

## Kunci Jawaban

1. Barang siapa berbuat baik akan mendapat balasan yang baik juga.

2. Paragraf 4

b. Menuliskan sifat-sifat tokoh yang ada pada teks.

Banyak soal: 2 buah

Skor nomor 1: 80

Skor nomor 2: 20

## Kunci Jawaban

1. Sifat ayah Beni: menyukai binatang dan lucu

2. Sifat Beni: rajin dan menyukai binatang

## Penilaian Keterampilan :

a. Penilaian: Unjuk Kerja

## Penilaian Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kisah Semut dan Merpati

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Berbicara secara runtut	Siswa menceritakan kembali isi dongeng secara runtut sesuai dengan alur cerita.	Siswa menceritakan kembali isi dongeng secara runtut sesuai dengan alur cerita, namun kurang sempurna.	Siswa menceritakan kembali isi dongeng dengan tidak runtut.	Siswa belum dapat menceritakan isi dongeng.
2.	Suara dan artikulasi kata	Ber cerita dengan artikulasi kata yang tepat dan suara terdengar jelas di kelompoknya.	Ber cerita dengan artikulasi kata yang kurang tepat, namun suara terdengar jelas di kelompoknya.	Ber cerita dengan suara yang terdengar jelas di kelompoknya, namun artikulasi kurang tepat.	Ber cerita dengan artikulasi kata yang kurang tepat dan suara yang tidak terdengar jelas.

## Instrumen Penilaian Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kisah Semut dan Merpati





**SURAT KETERANGAN**  
**TELAH MELAKUKAN VALIDASI PRODUK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meddyan Heriadi, M.Pd.  
Profesi : Dosen Bahasa Indonesia IAIN Bengkulu.  
Asal Instansi : IAIN Bengkulu.

Menyatakan bahwa media pembelajaran Wayang Kartun, Berupa produk pengembangan dalam penelitian yang berjudul :

***Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar***

Dari mahasiswa atas nama

Nama : Liza Anna Afi  
NIM : 1611240012  
Prodi : PGMI

Telah melakukan validasi produk dan (Sudah Siap/Belum Siap) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan menambahkan beberapa saran berikut :

1. Buat Kosong dialog
2. Buat Dokumentasi video agar melihat
3. Buat wayang lebih dr 1 unit & komputer.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 10 Agustus 2020

Dosen Validasi Materi

  
Meddyan Heriadi, M.Pd.

**SURAT KETERANGAN  
TELAH MELAKUKAN VALIDASI PRODUK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Wiji Aziz Hani M.H.K.Pd., S.Pd.*

Profesi : *Dosen*

Asal Instansi : *Iku Bangwa*

Menyatakan bahwa media pembelajaran Wayang Kartun, Berupa produk pengembangan dalam penelitian yang berjudul :

*Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*

Dari mahasiswa atas nama

Nama : *Liza Anna Afi*

NIM : *1611240012*

Prodi : *PGMI*

Telah melakukan validasi produk dan (~~Sudah Siap~~ *Belum Siap*) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan menambahkan beberapa saran berikut :

- *Menambahkan border pada background.*
- *Kayu penyangga harus tampak agar jelas.*

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, *10 Agustus 2020*

Dosen Validasi Media

*Wiji Aziz Hani M.H.K.Pd., S.Pd.*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Nama : Medkyan Heruadi, M.Pd.

Profesi : Dosen Bahasa Indonesia. IAIN Bengkulu.

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Membaca dan mengamati dengan seksama isi materi dan tampilan media
2. Memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek penilaian dengan katagori penilaian yang diterapkan dibawah ini :

Skor	Katagori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Aspek yang di Nilai	No	Indikator	Pilih Jawaban				Keterangan
			1	2	3	4	
Materi	1	Materi sesuai dengan SK dan KD	✓			✓	
	2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3	Kesesuaian materi dengan evaluasi			✓		
	4	Konsep materi benar dan tepat				✓	

Penyajian	5	Kesesuaian media dengan materi				✓	Buat Background untuk Menampilkan Sesi Dimainkan ..
	6	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
Kebahasaan	7	Kesantunan penggunaan bahasa				✓	
	8	Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi				✓	
		Jumlah					
		Total Penilaian					

Dosen Validasi

  
 (.....)  
 Meddyan Heriadi, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA, INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA BAGIAN WAYANG KARTUN

Nama : *Waji Aziz Huti Mukti, Mpd, Si*

Profesi : *Dosen. IAIN Bangkulu.*

A. PETUNJUK PENGISIAN

3. Membaca dan mengamati dengan seksama isi materi dan tampilan media
4. Memberikan nilai berupa tanda (✓) yang tersedia di aspek penilaian dengan katagori penilaian yang diterapkan dibawah ini :

Skor	Katagori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

B. KISI-KISI INSTRUMEN

Aspek	No Butir	Indikator	Pilih Jawaban				Keterangan
			1	2	3	4	
Tampilan media	1	Kemenarikan tampilan awal media wayang kartun				✓	
	2	Pemilihan warna				✓	
	3	Ukuran media wayang kartun				✓	
	4	Media aman digunakan				✓	

	5	Media tahan lama			✓	
Konten Media	6	Sesuai indikator dan tujuan pembelajaran				✓
	7	Konsep materi benar dan tepat				✓
	8	Ketepatan dialog dengan cerita			✓	
Penyajian	9	Kesesuaian media dengan materi				✓
	10	Kejelasan buku petunjuk penggunaan			✓	
Manfaat Media	11	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa				✓
	12	Kemampuan media meningkatkan kemampuan bercerita				✓
	13	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				✓
		Jumlah				
		Total Penilaian				

Dosen Validasi

Wajiz Azhar Hari Mubdi, M.Pd.  
 (.....)

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA BAGIAN BACKGROUND**

Nama : *Wjz Aziz Hamukti, M.Pd.Si*

Profesi : *Dosen IAIN Bengkulu.*

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Membaca dan mengamati dengan seksama isi materi dan tampilan media
2. Memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek penilaian dengan katagori penilaian yang diterapkan dibawah ini :

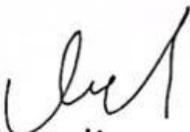
Skor	Katagori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

**B. KISI-KISI INSTRUMEN**

Aspek	No Butir	Indikator	Pilih Jawaban				Keterangan
			1	2	3	4	
Tampilan media	1	Apakah background media wayang kartun menarik				√	
	2	Apakah tema background sesuai cerita dongeng				√	
	3	Apakah bahan background aman digunakan				√	

	4	Apakah warna background menarik			✓		
	5	Apakah ukuran background sudah pas					
		Jumlah					
		Total Penilaian					

Dosen Validasi

  
(Wp. Azia Hari Mukti Mpd, Si.....)

LEMBAR ANGKET/TANGGAPAN GURU PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
WAYANG KARTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH  
DASAR

LEMBAR ANGKET UNTUK GURU

Tanggal : 18 Agustus 2020  
 Nama Guru : SRI ANITA  
 Profesi : Guru  
 Asal sekolah : SDN 16g Seluma

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Membaca dan mengamati dengan seksama isi materi dan tampilan media
2. Memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek penilaian dengan katagori penilaian yang diterapkan dibawah ini :

Skor	Katagori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju



Aspek yang di Nilai	No	Indikator	Pilihan Jawaban				keterangan
			1	2	3	4	
	1	Apakah anda setuju jika media wayang kartun digunakan di sekolah dasar			✓		
Materi	2	Apakah media pembelajaran wayang kartun dapat digunakan anak sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa indonesia				✓	
	3	Apakah media wayang kartun dapat membantu pembelajaran bahasa indonesia mendengarkan cerita			✓		
	4	Apakah disain media pembelajaran wayang kartun menarik				✓	
	5	Adakah penjelasan cara penggunaan media wayang kartun			✓		
	6	Apakah warna media wayang kartun menarik				✓	
	7	Apakah media wayang kartun terjangkau			✓		
	8	Apakah media wayang kartun bisa dipasarkan				✓	
	9	Apakah media wayang kartun aman digunakan anak sekolah dasar				✓	
	10	Apakah guru bisa memainkan media wayang kartun				✓	

**LEMBAR ANGKET/TANGGAPAN SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
WAYANG KARTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH  
DASAR**

**LEMBAR ANGKET UNTUK SISWA**

Tanggal : 13-8-2020

Nama Siswa : Nur Rafi Ansyah

Kelas : 6B

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Membaca dan mengamati dengan seksama isi materi dan tampilan media
2. Memberikan nilai berupa tanda (√) yang tersedia di aspek penilaian dengan katagori penilaian yang diterapkan dibawah ini :

Skor	Katagori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Aspek yang di Nilai	No	Indikator	Pilihan Jawaban				keterangan
			1	2	3	4	
Materi	1	Saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia				✓	karna asik
	2	Saya pernah mendengarkan cerita dongeng			✓		menjauhinya
	3	Cerita dongeng sangat menarik untuk saya				✓	karna bagus
Media Wayang Kartun	4	Saya pernah melihat wayang kartun				✓	Sangat suka
	5	Saya setuju jika belajar bahasa indonesia pada				✓	

		materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti wayang kartun?						lucu-lucu
	6	Media wayang kartun dapat membantu pembelajaran bahasa indonesia saya pada materi mendengarkan cerita dongeng					✓	
	7	media wayang kartun menyenangkan bagi saya					✓	harapanya bagus
	8	Apakah media wayang kartun menarik					✓	harapanya gemes dan lucu
	9	Media wayang kartun memberikan kenyamanan untuk saya					✓	
	10	Apakah media wayang kartun aman dimainkan untuk saya					✓	tidak ada yang berbahaya
	11	Saya menyukai disain atau bentuk media wayang kartun					✓	wayangnya lucu dan menarik
	12	Saya menyukai warna yang mencolok pada media wayang kartun					✓	sangat menarik dan peyorasi
	13	Saya merasa senang jika guru menceritakan dongeng dengan media wayang kartun					✓	ceritanya.

	14	Saya menjadi semangat belajar Bahasa Indonesia khususnya materi mendengarkan cerita dongeng							centang Loco
	Jumlah								
	Total Penilaian								

Responden

  
Bafri

### Poto Bahan Dan Alat Pembuatan Media Wayang Kartun



### Poto Proses Pengembangan



**Poto Media Wayang Kartun**



**Poto Bagian Background**



**Poto Validasi Ahli Materi**



**Poto Validasi Ahli Media**



**Poto Aktivitas Tanggapan Guru SDN 169 Selama**

**Nama Guru : Suswati**

**Guru Kelas : III**



**Nama Guru : Sri Anita**

**Guru Kelas : III**



**Poto Aktivitas Tanggapan Guru SDN 140 Selama**

**Nama Guru : Kalmi Hastuti**

**Guru Kelas : III**



**Nama Guru : Eti Asnita,S.Pd**  
**Guru Kelas : III**



**Poto Kegiatan Uji Coba Skala Kecil**



