

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA KEMAMPUAN
MENYIMAK CERITA MATERI BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 4 SD**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD**



OLEH :

MUTMA'INNAH NURIZZAH

NPM : 19.1.01.10.0039

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

MUTMA'INNAH NURIZZAH

NPM : 19.1.01.10.0039

Dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA KEMAMPUAN
MENYIMAK CERITA MATERI BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 4SD**

Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian Skripsi Program Studi PGSD Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal

Pembimbing I

Pembimbing II

Wahyudi, M.Sn.
NIDN.0705069001

Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd
NIDN.0713037304

Skripsi Oleh:

MUTMA'INNAH NURIZZAH

NPM: 19.1.01.10.0039

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA KEMAMPUAN
MENYIMAK CERITA MATERI BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS 4 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar
Pada Tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji

- | | | |
|--------------|-----------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : Wahyudi, M.Sn. | _____ |
| 2. Penguji 1 | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. | _____ |
| 3. Penguji 2 | : Sutrisno Sahari, M.Pd. | _____ |

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Mutma'innah Nur Izzah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Jombang/23 Oktober 2000

NPM : 19.1.01.10.0039

Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa didalam skripsi ini tidak ada karya lain yang pernah diajukan guna memperoleh gelar sarjana disebuah perguruan tinggi. Tidak ada juga karya tulis lain yang pernah diterbitkan, kecuali yang secara sengaja tertulis untuk diacu pada naskah ini serta disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, Juli 2023

Yang Menyatakan

Mutmainnah Nur Izzah
NPM. 19.1.01.10.0039

MOTTO

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

Persembahan :

“Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta, sahabat, pasangan saya tercinta Muhamad Andi Prasetyo, dan teman-teman yang selalu memberi *support* kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini”

ABSTRAK

Mutma'innah Nurizzah : Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Kelas 4 Sd, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2023.

Kata Kunci : pengembangan, media wayang kertas, metode ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya hasil observasi di kelas 4 sekolah dasar secara umum dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar Siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan dari penelitian ini untuk 1) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas dengan siswa yang menggunakan media gambar. 2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas lebih efektif daripada proses pembelajaran yang menggunakan media gambar. 3) Untuk mengujicobakan keefektifan media wayang kertas terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SD.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang dipakai adalah 4D dengan tahapan: tahap (Define), tahap (Design), tahap (Development), dan tahap (Disseminate).

Kesimpulan penelitian ini adalah pada media wayang kertas materi menyimak cerita siswa kelas 4 sekolah dasar dinyatakan valid dengan mendapatkan presentase 78%. Dinyatakan praktis oleh respon guru memperoleh presentase 94%. Serta sangat efektif pada uji coba terbatas mendapatkan presentase 91%. Dan uji coba luas mendapatkan 88%.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi dan Ketua Penguji Sidang Skripsi UN PGRI Kediri.
5. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Skripsi dan Penguji II Skripsi UN PGRI Kediri.
6. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku Dosen Penguji I Skripsi UN PGRI Kediri.
7. Kepada orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Kediri, Juli 2023

Mutma'innah Nur Izzah
NPM: 19.1.01.10.0039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	7
C. IDENTIFIKASI MASALAH	7
D. TUJUAN PENGEMBANGAN	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Pengembangan Media Pembelajaran	9

B. Wayang Kertas.....	11
C. jenis jenis Media	11
D. Keterampilan Menyimak Cerita	16
E. Pengertian Cerita	20
F. Manfaat Cerita	21
G. Ciri-Ciri Cerita.....	22
H. Jenis-jenis Cerita.....	22
I. Kajian Empiris	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
A. Model Penelitian	28
B. Prosedur Penelitian	28
C. Lokasi dan waktu penelitian	36
D. Subjek Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Norma Penguji	50
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Studi Pendahuluan	51
B. Pengujian Model Terbatas.....	53
C. Pengujian Model Perluasan.....	57
D. Validasi Model	59

E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Implikasi.....	64
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 3.1 Tabel Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.2 Tabel Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Tabel Angket Respon Guru	41
Tabel 3.4 Tabel Lembar Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Soal	43
Tabel 3.6 Tabel Kriteria Kevalidan	44
Tabel 3.7 Tabel Kriterion Kepraktisan.....	47
Tabel 3.8 Tabel Kriterion Keefektifan	48
Tabel 3.9 Tabel Hasil Validasi	49
Tabel 3.10 Tabel Desain Wayang Kertas.....	52
Tabel 3.11 Tabel Validasi Media Wayang Kertas.....	54
Tabel 3.12 Tabel Validasi Materi Wayang Kertas	55
Tabel 3.13 Tabel Nilai Uji Coba Terbatas	56
Tabel 3.14 Tabel Nilai Uji Coba Luas	57
Tabel 3.15 Tabel Hasil Angket Respon Guru	60

DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar Media Wayang.....	52
4.2 Gambar tampilan akhir media wayang.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 : Silabus Pembelajaran	69
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.	72
Lampiran 3 : Lembar Hasil Validasi Media.	76
Lampiran 4 : Lembar Hasil Validasi Materi.	80
Lampiran 5 : Lembar Soal Postes.	84
Lampiran 6 : Berita Acara Bimbingan.	89
Lampiran 7 : Surat Pengantar Penelitian.	92
Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.	94
Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian.	96

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses dimana potensi, kemampuan, kapasitas-manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan yang baik dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan. Dengan adanya Kurikulum 2013 menyajikan model pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran bahasa indonesia guru harus bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sekaligus sesuai dengan keseharian siswa (Sulwoyo, 2007:18).

Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa agar menghasilkan generasi yang berbudi luhur. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan pendidikan dan untuk mewujudkan hal tersebut dapat dicapai dengan meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan salah satunya melalui pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran berlangsung apabila ada interaksi antara guru dengan siswa.

Peran guru secara umum dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar Siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan

media wayang dalam pembelajaran tematik dirasa peneliti sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar dan diprediksi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru memberikan inovasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar dalam pembelajaran, yaitu menyiapkan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang. Bentuk-bentuk karakteristik belajar siswa sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan anak senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung (Trianto, 2016: 32). Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar Siswa sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Secara teoritis, manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar diantaranya: Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa belajar. (Sumantri, 2015: 303), Media pembelajaran dapat, menangkap suatu objek atau peristiwa- peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan menambah gairah dan motivasi belajar siswa (Wina Sanjaya, 2016: 170), dan Media pembelajaran dapat membuat bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, masih ada asumsi dari peserta didik bahwa pelajaran bahasa Indonesia itu sangat sulit dan rumit dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus memiliki kreativitas yang tinggi. Agar asumsi yang mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia itu sangat sulit dan rumit yang hanya mampu dijawab dengan kreativitas yang dinamis oleh guru pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Guru yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan melalui bimbingan dan keteladanan. Kreativitas dalam hal ini merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang *relative* berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Tentu, media di sini adalah media pembelajaran. Media dalam kajian dan juga telaah metodologi pembelajaran menjadi penting untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk berinovasi, berijtihad dan juga mengembangkan metode sesuai dengan karakter siswa, terutama dalam pembelajaran di sekolah di semua jenjang. Maka dari itu, mengembangkan dan berinovasi pada suatu media yang mampu menjawab tantangan zaman semakin dibutuhkan dan urgensinya seratus persen. Namun aspek afektif dan psikomotorik tidak diperhatikan. Semakin tercerabutnya kearifan lokal dan karakter konservasi juga menjadi perhatian serius yang harus diteliti dan diwujudkan secara riil dalam bentuk media untuk pembelajaran di sekolah SDN Lirboyo 1. Pengembangan media, guru atau siapa saja memang bisa melihat dari aspek kebutuhan peserta didik dan pendidik

terhadap pengembangan wayang. Dalam buku ini, penulis lebih spesifik mengkaji media wayang dan itu berbasis wayang tumbuhan dan hewan. Tidak hanya itu, wayang itu juga bermuatan konservasi pada pembelajaran menulis naskah drama kreatif dapat dilihat dari aspek kemasan, isi, karakter, keterampilan menulis, materi, buku pedoman, dan RPP.

Terkait tentang mata pelajaran bahasa Indonesia, tidak terkecuali dalam hal ini pada jenjang atau tingkat pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik dari dasar, yang di Indonesia dikenal dengan nama Sekolah Dasar (SD), di mana mata pelajaran bahasa Indonesia ini masih kadang bermasalah baik dari segi tujuannya, proses pembelajarannya, sampai pada evaluasinya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Pamadhi (2012: 5) yang mengatakan bahwa pendidikan seni sampai saat ini masih memiliki permasalahan yang bersifat substansial dan instrumental. Ditambah lagi dengan kurikulum yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran, yang selalu mengalami perubahan (Suherman & Shafira, 2019:13), sehingga terkadang membuat para tenaga pengajar atau guru dituntut agar kreatif menyesuaikan. Dengan mengenal dan memahami tokoh dan karakter Pandhawa Lima juga turut melestarikan budaya Indonesia. Namun pengenalan tokoh dan karakter wayang di SDN Lirboyo 1 masih terpacu pada buku. Pengenalan tokoh dan karakter wayang Pandhawa Lima di kelas 4 SDN Lirboyo 1 masih belum menggunakan media yang menarik. Padahal pada usia sekolah dasar anak sedang berada pada masa operasional konkret.

Pelestarian budaya wayang yang terdapat pada Nilai-nilai atau karakter-karakter tersebut yaitu terdiri atas religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras,

kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, lalu cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, lalu gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, juga tanggung jawab, dan konservasi.

Pemanfaatan media wayang tumbuhan dan hewan dalam pembelajaran menulis naskah drama kreatif melalui wayang tumbuhan dan hewan di sini, bisa dilaksanakan secara berkelompok dengan satu kelompok terdiri atas 2-3 Siswa.

Di dalam kondisi sekolah di SDN Lirboyo 1 guru kurang menggunakan atau memanfaatkan media dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan tidak variatif dan cenderung konvensional (ceramah) serta kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi dengan metode konvensional, hanya siswa yang pintar yang mendominasi ketika pembelajaran sedang berlangsung, sedangkan siswa yang lainnya asyik bergurau dengan teman sebangkunya, bahkan ada pula yang sibuk bermain sendiri. Hal tersebut, berdampak pada rerata hasil belajar siswa yang berada di bawah kriteria standar ketuntasan.

Media wayang merupakan salah satu warisan budaya dunia dari Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 2008. Ruli Nasrullah (2014: 21) mengatakan wayang merupakan media pendidikan asli Indonesia. Pada zaman dahulu, fungsi wayang adalah sebagai alat dakwah dan sebagai alat pendidikan (Widiastuti, 2013: 7).

Wayang sering diartikan sebagai bayangan atau samar-samar yang bergerak sesuai lakon yang dihidupkan dalang (Sri Mulyono, 2014:3). Wayang diartikan sebagai tiruan orang, benda bernyawa, dan benda lainnya yang terbuat

dari pahatan kulit binatang, kayu, kertas, dan rumput yang digunakan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan seni drama tradisional yang diperankan dalang.

Berdasarkan pemaparan tentang media wayang di atas, media wayang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang modern yang bentuknya dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Wayang ini menggunakan bahan karton atau kardus yang ditemeli atau digambari tokoh cerita. Gambar tokoh yang ada dalam cerita ditempelkan atau digambari tokoh cerita dan diberi tangkai atau gagang bambu untuk menggerakkannya. Media wayang yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media wayang yang berbentuk manusia, dan dan lambang dasar negara sebagai tokoh cerita.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan rumusan persoalan yang perlu dipecahkan melalui penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media wayang kertas untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita materi bahasa indonesia siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 ?
2. Bagaimana kepraktisan media wayang kertas untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita materi bahasa indonesia siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media wayang kertas untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita materi bahasa indonesia siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 ?

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran bahasa indonesia yang belum maksimal ketika kegiatan pembelajaran.
2. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja karena guru kurang mengembangkan metode pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di SDN Lirboyo 1 dan cenderung melakukan pembelajaran konvensional.

D. Tujuan pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas dengan siswa yang menggunakan media gambar.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas lebih efektif daripada proses pembelajaran yang menggunakan media gambar.
3. Untuk mengujicobakan keefektifan media wayang kertas terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1.

E . Manfaat pengembangan

Dari tujuan pengembangan di atas, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Dapat menambah pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa indonesia khususnya dalam penggunaan media wayang kertas dalam proses belajarmengajar.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media wayang kertas.
3. Dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada materi mendengarkan cerita.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2014: 3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau suatu informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta menurut (Munadi, didik. 2008: Sedangkan 7-8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana. penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Menurut Aqib, (2013: 50) media adalah perantara, pengantar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan dapat menghasilkan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa dampak pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain itu, fungsi media pembelajaran menurut (Hamalik, 2011: 15) dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, media

pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, tepercaya, dan memudahkan penafsiran data, membantu memudahkan kegiatan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan guru memberikan penjelasan, memberikan pengalaman lebih nyata yaitu abstrak menjadi kongkret, dan menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar menurut (Sudjana, 2013: 24) yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan dapat memungkinkan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan kreatif sehingga peserta didik tidak merasa cepat bosan.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu atau bahan yang dapat memudahkan penyampaian isi pesan atau informasi dari guru agar dapat diterima oleh peserta didik.

B. Wayang Kertas

1. Pengertian Wayang Kertas

Media wayang kertas menurut (Qurrotaini, 2017: 105) merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Selain itu pengertian media wayang kertas menurut (Haryono, 2013: 140) termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan wayang. Wayang bukan hanya sebagai penghibur namun dengan kesenian wayang, unsurunsur pendidikan dalam bermasyarakat juga dapat tersampaikan. Kemudian, Wayang juga diartikan sebagai bayangan atau samar-samar yang bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Wayang menurut (Kresna, 2012: 21) kadang juga diartikan sebagai benda tiruan berbentuk orang, benda bernyawa, dan benda lainnya yang terbuat dari pahatan kulit binatang, kayu, kertas, dan rumput yang digunakan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional yang diperankan oleh dalang. Selain itu, fungsi media wayang menurut (Muthoharoh, 2014: 3) memiliki fungsi yang tepat apabila digunakan dalam kegiatan menyimak cerita, karena wayang kertas ini dapat menghadirkan

peserta didik kepada konsep abstrak seperti memahami sebuah cerita. wayang kertas dapat memberikan pengalaman yang langsung pada peserta didik dan melibatkan panca indra peserta didik dalam kegiatan bercerita. Pelibatan panca indera melatih peserta didik untuk lebih peka dan membuat pembelajaran lebih berkesan dibenak peserta didik. Dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa wayang kertas merupakan suatu hiburan yang menggunakan wayang yang terbuat dari kertas untuk menyampaikan pesan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur pendidikan secara cepat dan ringkas. Selain itu wayang kertas merupakan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menyimak cerita karena sebagai sarana hiburan, pendidikan dan komunikasi yang sangat akrab dengan peserta didik dan pertunjukan wayang kertas ini bersifat bebas maksudnya dapat mengangkat berbagai macam tema.

2. Langkah-langkah pembuatan wayang kertas

- a. Membuat rumusan ide cerita yang diambil dari materi pelajaran peserta didik dan membuat karakter yang sesuai dengan cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Membuat pola gambar atau sketsa.
- c. Mewarnai wayang kemudian di cetak menggunakan kertas *art paper*.
- d. Membuat pegangan atau gagang dari sedotan kayu.
- e. Menempelkan gambar karakter yang sudah di cetak menggunakan kertas *art papper* kemudian di tempelkan di kertas karton dengan perekat kertas (lem kertas).



(Sumber:<https://wayang-dari-kardus-bekas-karakterhtml?pdpBucketId=3>)

Gambar 2.1 Media Wayang Kertas

3. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media wayang kertas pada keterampilan menyimak cerita menurut Sastri (2016: 16) adalah sebagai berikut :
 - a. Guru menuliskan topik pembelajaran di papan tulis dan memberikan pertanyaan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui mengenai topik cerita tersebut.
 - b. Guru menjelaskan langkah yang akan dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
 - c. Guru menjelaskan pengertian unsur-unsur cerita yang terkandung dalam cerita yang akan disimak.
 - d. Guru membacakan cerita dengan menggunakan media wayang kertas sesuai dengan intonasi yang tepat.

- e. Peserta didik menyimak cerita yang guru bacakan dengan menggunakan media wayang kertas.
 - f. Sambil menyimak, peserta didik diminta untuk mencatat beberapa kata atau kalimat yang dianggap penting.
 - g. Setelah menyimak cerita, peserta didik diminta maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali cerita yang telah disimak.
 - h. Kemudian peserta didik diberikan soal evaluasi secara individu untuk mengetahui hasil materi yang telah disimak oleh peserta didik.
 - i. Selanjutnya kegiatan menyimak diakhiri dengan tanya jawab kembali mengenai topik pembelajaran menyimak cerita yang sudah dipelajari pada pertemuan ini.
4. Kelebihan Media Wayang Kertas Penggunaan wayang kertas sebagai media pembelajaran menurut (Sanaky, 2009: 86) memiliki beberapa kelebihan antara lain:
- a. Penggunaan media wayang kertas mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita.
 - b. Peserta didik menjadi lebih terhibur ketika pembelajaran menyimak cerita menggunakan media wayang kertas.
 - c. Media yang menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dan membosankan.
 - d. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas peserta didik dalam suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

- e. Wayang merupakan bagian dari kebudayaan bangsa.
- f. Wayang kertas merupakan media yang mudah dibuat, murah dan praktis dan bentuknya yang menarik dan mudah penggunaannya.
- g. Peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi dan dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan memperagakan tokoh masing-masing sesuai dengan isi cerita untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.
- h. Peserta didik bebas berekspresi dalam berbicara tanpa rasa malu karena peserta didik teralihkan pada media wayang kertas.

5. Kekurangan penggunaan media wayang kertas yaitu:

- a. Jika tidak digunakan dengan berhati-hati maka peserta didik akan lebih tertarik pada gambar karakter wayang dan bukan memperhatikan kepada pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Guru yang tidak menggunakan teknik pembelajaran menggunakan media wayang kertas dengan tepat, dapat menyebabkan peserta didik cepat merasa cepat bosan.
- c. Jika guru membuat media wayang kurang menarik, misalnya dari segi gambar yang tidak menarik, tidak sesuai dengan warna, dan sebagainya, maka peserta didik tidak akan tertarik.

C. Keterampilan Menyimak Cerita

1. Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita

Menyimak merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh seseorang (Maryanti, 2017: 359). Menyimak berarti suatu proses kegiatan mendengarkan secara lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui penyampaian secara lisan. Dalam pengajaran bahasa, lisan sering kita jumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu memang berkaitan dalam makna namun berbeda dalam pengertian. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa menyimak atau mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh- sungguh (Tarigan, 2008: 31). Menyimak menurut (Hartani, 2018: 22) merupakan suatu keahlian yang lebih mengarahkan kepada seseorang terhadap suatu cara dengan menerapkan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui bahasa lisan yang berguna untuk memberikan informasi kepada seseorang dalam kegiatan berkomunikasi dengan lisan agar dapat diterima dengan benar oleh penerima. Kegiatan menyimak menurut (Susanti, 2016: 581) dalam kehidupan manusia lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Melalui menyimak seseorang dapat menguasai pengucapan fonem, kosakata dan kalimat. Pemahaman terhadap hal ini sangat membantu yang bersangkutan dalam berbagai kegiatan, seperti

berbicara, membaca dan menulis (Maradonah, 2016: 59).

Sedangkan Menurut Dawson, (Tarigan, 2008: 3) menyimak melibatkan penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak pun harus diperhitungkan dalam menentukan maknanya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur misalkan pada masa kecil kita belajar menyimak, kemudian berbicara setelah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Kemampuan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik, karena dengan kemampuan menyimak akan mempermudah peserta didik dalam menguasai tiga kemampuan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah (Susanti, 2016: 105).

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan.

2. Tujuan Menyimak

Salah satu keterampilan berbahasa adalah menyimak. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu

tujuan tertentu, pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tidak tercapainya tujuan menyimak.

Tujuan utama menyimak menurut (Hunt, 2008: 59) adalah sebagai berikut :

- a. Menyimak bertujuan untuk memperoleh informasi yang ada hubungan atau sangkutpautnya dengan pekerjaan atau profesi.
- b. Menyimak bertujuan agar menjadi lebih efektif dalam hubungan-hubungan antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari dirumah, di tempat bekerja, dan dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Menyimak bertujuan untuk mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan-keputusan yang masuk akal.
- d. Menyimak bertujuan agar dapat memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi atau pesan, memahami isi atau ide-ide, dan dapat memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu.

3. Tahap-tahap Menyimak

Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Menurut (Logan dan Loban, 2008: 63) dalam proses menyimak terdapat tahap-tahap, antara lain:

- a. Mendengar, pada tahap ini seseorang baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya.
- b. Memahami, setelah mendengar maka ada keinginan bagi seseorang untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Menginterpretasi, penyimak yang baik, cermat, dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara. Penyimak ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi serta butir-butir pendapat yang tersirat dalam ujaran itu.
- d. Mengevaluasi, setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan.
- e. Menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran pembicaraannya.

4. Jenis - Jenis Menyimak

Jenis-jenis menyimak menurut (Tarigan, 2008: 37-59) terbagi dalam dua macam, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

a. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ucapan, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif bisa juga disebut sebagai proses menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mendengarkan siaran radio, televisi, telephone, percakapan orang di dalam rumah, di pusat perbelanjaan, di jalan raya, di masjid dan sebagainya.

b. Menyimak intensif

Menyimak intensif adalah menyimak yang dilakukan untuk memahami makna. Menyimak intensif pada dasarnya menyimak dengan pemahaman, menyimak intensif memerlukan tingkat konsentrasi pemikiran dan perasaan yang tinggi, menyimak intensif pada dasarnya memahami bahasa formal dan menyimak intensif memerlukan suatu materi untuk disimak.

D. Pengertian Cerita

Pengertian cerita menurut (Bachri, 2005: 17) adalah sarana untuk menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih luas dan banyak pada sasaran.

Sedangkan menurut Mustakim, (2005: 12) mengemukakan bahwa cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan

cerita tentang mite yang hidup dalam masyarakat kapan dan dimana cerita itu terjadi.

Kompetensi Dasar :

3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita dongeng, dan sebagainya).

4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.

Indikator :

3.5.1 Mengidentifikasi tokoh yang terdapat didalam cerita.

3.5.2 Menjelaskan tokoh yang terdapat didalam cerita.

4.5.1 Menceritakan tokoh melalui gambar dan tulisan.

E. Manfaat Cerita

Manfaat cerita menurut (Supriyadi, 2006: 4) adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi kepribadian peserta didik

Memiliki nilai kesenangan dan mendidik, sebagai pengembang pemahaman terhadap perilaku manusia, peserta didik akan lebih mudah mengembangkan kemampuan imajinatifnya, memberikan wawasan baru bagi peserta didik tentang adat atau budaya yang disajikan pada cerita.

2. Manfaat bagi pendidikan peserta didik

Cerita dapat bermanfaat dalam mempercepat perkembangan bahasa peserta didik. Cerita dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik untuk memulai belajar membaca. Mengembangkan keterampilan menulis dan juga dapat mengembangkan kemampuan lintas kurikulum pada peserta didik.

F. Ciri-ciri Cerita

Ciri-ciri dalam cerita menurut Supriyadi (2006:25) adalah:

1. Menggunakan kalimat yang sederhana.
2. Menggunakan kata-kata yang lebih kongkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Alur cerita yang digunakan harus jelas dan terperinci dengan baik.
4. Tokoh dalam cerita beragam seperti: manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan.
5. Tema merupakan tema tunggal.
6. Cerita disajikan secara langsung.

G. Jenis-jenis Cerita

Jenis-jenis cerita menurut (Supriyadi, 2006: 28-40) adalah sebagai berikut :

1. Dongeng

Dongeng merupakan suatu cerita rekaan atau khayalan yang hidup dikalangan rakyat yang kejadiannya tidak mungkin terjadi.

2. Hikayat

Hikayat merupakan cerita khayalan yang menggambarkan kisah-kisah raja, keluarga, dan pembantu-pembantunya.

3. Roman

Roman merupakan cerita yang melukiskan seluruh kehidupan tokoh- tokohnya mulai dari kecil sampai tokoh- tokohnya meninggal dunia.

4. Novel

Novel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan tokoh-tokohnya sehingga mengubah perjalanan nasib tokoh.

5. Cerita

Cerita merupakan cerita yang menceritakan hidup dan kehidupan para tokohnya dalam bagian dan kurun waktu tertentu.

H. Unsur-unsur Intrinsik dalam Cerita Anak

Unsur-unsur instrinsik dalam cerita menurut (Supriyadi, 2006:59) adalah sebagai berikut:

1. Tema

Tema merupakan pondasi atau inti dalam suatu cerita. Tema merupakan ide pokok yang menjadi dasar atau cerita. Tema dapat berfungsi sebagai topik sentral yang dikembangkan pengarang, tema berfungsi sebagai pedoman pengarang dalam menyusun dan mengembangkan cerita, tema juga berfungsi sebagai pengikat peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita.

2. Tokoh Penokohan

Tokoh dan penokohan dalam cerita merupakan pemegang amanah pengarangnya. Tokoh cerita dapat berupa binatang, tumbuh-tumbuhan, benda mati, dan lain-lain yang dapat berbicara, serta manusia. Tokoh cerita yang membawa amanah pengarang disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh cerita yang melawan tokoh protagonis disebut tokoh antagonis.

3. Latar Tempat dan waktu

Latar adalah situasi tempat, ruang, dan waktu yang digunakan para tokoh dalam suatu cerita. Latar tempat yang digunakan tokoh dalam suatu cerita, misalnya: di rumah, di sawah dan sebagainya. Waktu juga termasuk dalam kategori latar, misalnya: pagi hari, siang hari, dan lain sebagainya.

4. Alur

Alur dapat didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat. Alur dapat digolongkan menjadi alur maju dan alur mundur.

5. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan dari sebuah karya sastra. Amanat juga dapat berupa pesan moral.

I. Kajian Empiris

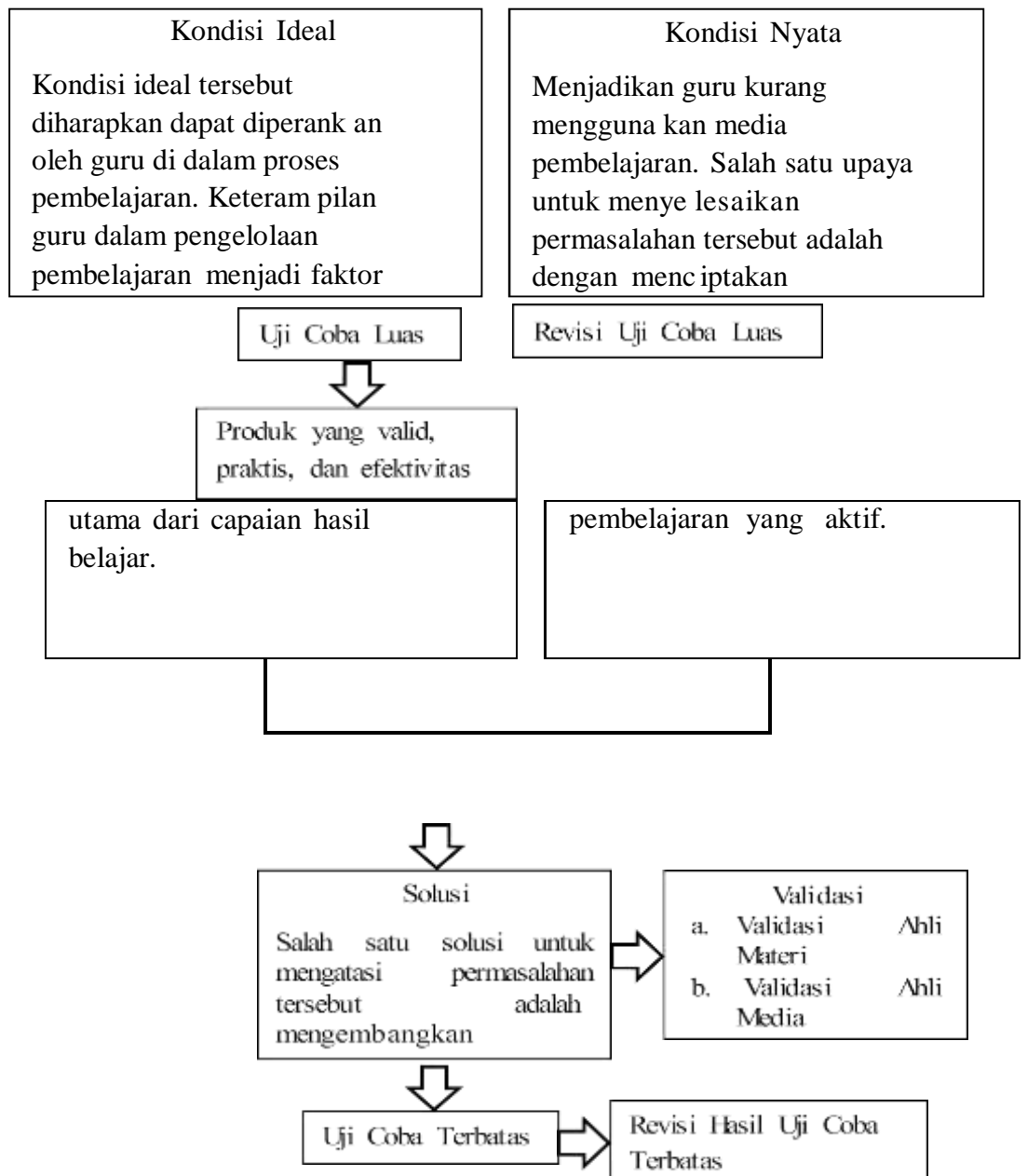
Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2011) jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, fakultas sastra dan bahasa, Universitas Negeri Semarang yang berjudul "*Keefektifan Penggunaan Wayang Gambar dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Peningkatan Bercerita Pada Siswa Kelas V*" memberikan kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas terhadap penggunaan media wayang kertas sebagai sumber belajar untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Semarang mengalami keberhasilan. Hal ini dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian skor pembelajaran menyimak cerita dengan penggunaan media wayang kertas mengalami peningkatan pada siklus 1 dari 91,7% dengan nilai 73,33 dan

pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 82,9. Permasamaan penelitian penulis dengan penelitian Rahmawati adalah sama-sama menciptakan dan menggunakan media wayang kertas dalam kegiatan pembelajaran, namun yang membedakan penelitian ini adalah menggunakan media wayang gambar sedangkan penulis menggunakan wayang kertas, untuk mengukur dan melihat peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa sekolah dasar khususnya kelas IV. Sedangkan tujuan penelitian penulis adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SBdP pada siswa kelas IV sekolah dasar.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Kasanah (2010) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Materi Cerita Rakyat*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media wayang kertas. Hasil penelitian diperoleh yaitu sebagai berikut: Daya serap siswa pada siklus I yaitu 76,88% dengan kategori baik dan siklus II meningkat menjadi 79,75% dengan kategori baik, dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 100% (sangat tinggi). Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Kasanah adalah sama- sama menggunakan materi cerita rakyat dalam kegiatan pembelajaran, namun yang membedakan penelitian ini adalah menggunakan materi cerita rakyat sedangkan penulis menggunakan materi SBdP untuk mengukur dan melihat peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa sekolah dasar khususnya kelas IV.

J. Kerangka Berpikir



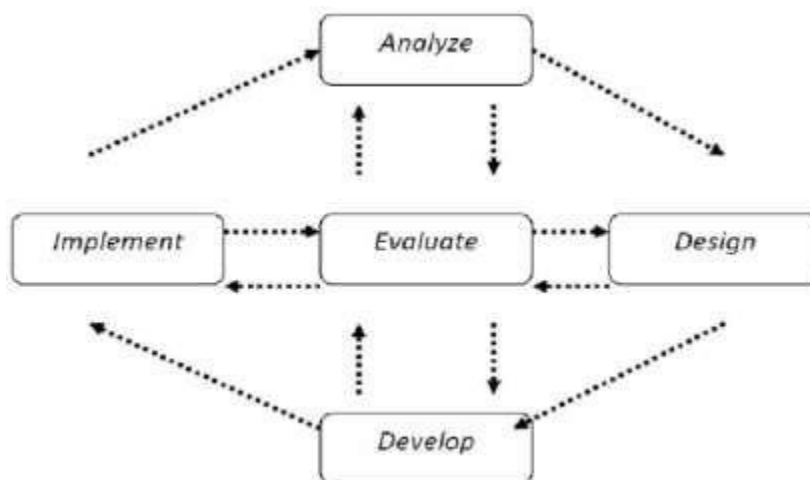
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian

Menurut Sugiono (2015:28) pengembangan dalam artian luas berarti memperbaharui atau menyempurnakan produk yang telah ada, sehingga produk lama menjadi suatu produk baru yang lebih efektif, efisien dan praktis. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan ADDIE yaitu merupakan sebuah metode paradigma pengembangan suatu produk yang ditetapkan untuk merancang pembelajaran dan menyiapkan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang kompleks dengan melibatkan lingkungan belajar secara optimal.

B. Prosedur Penelitian



(Sumber : Anglada,2007)

Gambar 3.1 Bagan Desain ADDIE

Pada penelitian pengembangan, terdapat beberapa prosedur penelitian. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu prosedur pengembangan berpedoman pada desain ADDIE yang dibuat oleh Dick And Carry (1996) yang kepanjangannya dari *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Penggunaan metode ADDIE karena pada metode tersebut memiliki tahapan yang terstruktur dan ringkas sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, serta pada tiap tahapan terdapat evaluasi guna mengevaluasi setiap tahapan, jika satu tahapan belum sesuai maka tidak bisa dilanjutkan ke tahapan selanjutnya. Terdapat 5 tahapan dalam penelitian yaitu : *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* serta pada setiap tahap disisipkan. Tiap fase yaitu :

1. Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian yaitu menganalisis kondisi awal dari kelas. Tujuan dari tahap analisis yaitu agar peneliti mengetahui secara langsung mengenai kondisi/keadaan pada saat pembelajaran sehingga dapat menemukan suatu masalah yang nantinya akan diselesaikan oleh peneliti. Tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu :

- a. Analisis materi meliputi analisis kurikulum, analisis materi pembelajaran, analisis KI, KD , tujuan pembelajaran.
- b. Analisis peserta didik meliputi analisis karakteristik peserta didik,

perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik keterampilan individu dan sosial peserta didik, maupun gaya belajar peserta didik.

c. Analisis guru mengenai gaya mengajar guru, metode mengajar yang digunakan maupun keterampilan guru dalam mengajar.

d. Analisis proses pembelajaran mengenai kurikulum yang digunakan.

Dari observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menganalisis berbagai aspek dalam proses pembelajaran dan menemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran yaitu 1) kurang fokusnya peserta didik saat proses pembelajaran, 2) peserta didik yang kurang berinteraksi dengan teman sebaya, 3) pembelajaran masih didominasi pada guru atau peserta didik yang aktif saja 4) kurangnya penggunaan media pembelajaran, 5) peserta didik merasa bosan atau jenuh dengan proses pembelajaran yang biasa saja, 6) tidak adanya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi.

Peneliti juga menganalisis materi keberagaman kebudayaan di Indonesia yang akan dipelajari. Dan menemukan bahwa tidak adanya media pendukung dalam penyampaian materi tersebut. Untuk itu dari beberapa permasalahan yang ada di kelas, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa wayang kertas, dengan penggunaan media wayang kertas diharapkan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada di kelas.

Kegiatan evaluasi dilakukan peneliti dengan bantuan guru dan dosen pembimbing. Dari hasil observasi peneliti, guru mendukung pembuatan pengembangan media wayang kertas yang akan dilakukan oleh peneliti dan memberi masukan mengenai bahan-bahan yang akan digunakan, serta hasil evaluasi dari dosen pembimbing yaitu pengembangan media wayang kertas yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran keberagaman kebudayaan di Indonesia tanpa menghilangkan makna asli dari wayang tradisonal. Dengan diperolehnya hasil evaluasi dari guru dan dosen pembimbing, maka peneliti melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan berhubungan dengan pembuatan desain produk wayang kertas. Tahap perancangan meliputi pembuatan desain karakter wayang yang sesuai dengan materi keberagaman kebudayaan di Indonesia, pemilihan bahan yang sesuai dengan kebutuhan serta merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan buku tematik kelas IV serta pembuatan rancangan buku pedoman penggunaan media wayang kertas.

Kegiatan evaluasi yaitu mengevaluasi desain produk media wayang kertas yang telah didesain dengan bantuan guru dan dosen pembimbing. Hasil evaluasi yaitu untuk memperbaiki desain yang lebih sederhana

namun bermakna, memodifikasi bagian wayang agar dapat digerakkan serta bahan yang digunakan supaya hemat, ramah lingkungan agar media wayang kertas lebih layak digunakan pada proses pembelajaran serta konsep tema media wayang.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah wayang kertas diperbaiki sesuai hasil evaluasi, kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu membuat media wayang kertas, pembuatan buku petunjuk penggunaan media wayang kertas, validasi materi serta validasi media. Kegunaan dari buku petunjuk penggunaan media wayang kertas yaitu untuk melengkapi validasi media serta sebagai pedoman guru dalam penggunaan media wayang kertas.

Desain produk wayang yang sudah dibuat kemudiann dikembangkan dalam bentuk kongkret, peneliti membuaat media wayang kertas sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan materi keberagaman kebudayaan. Jika pengembangan media wayang kertas telah sesuai dengan materi, maka media wayang kertas siap divalidasi.

Pada pengembangan media wayang kertas bahan yang digunakan dalam pembuatan wayang kertas, yaitu (1) Kertas Duplek,, (2) Lem Kayu Atau Lem Putih, (3) Kawat, (4) Benang, (5) Cat (Cat air atau cat minyak).

Setelah pembuatan wayang sudah selesai dilanjutkan dengan menyusun buku pedoman penggunaan media wayang kertas yang berisi mengenai beberapa pokok yaitu antara lain :

- a. Kelebihan dan kelemahan pada media wayang kertas, sehingga guru dan peserta didik memahami apa yang harus dilakukan dan dihindari pada saat penggunaan media wayang kertas.
- b. Bahan Yang Digunakan dalam pembuatan media wayang kertas,
- c. Proses Pembuatan Media Wayang Kertas. Selain mengetahui cara penggunaan media wayang kertas, diharapkan dari buku petunjuk penggunaan media wayang kertas, guru dan peserta didik dapat mengetahui langkah-langkah dalam proses pembuatan media wayang kertas.
- d. Penjelasan mengenai Media Wayang Kertas, yaitu menjelaskan mengenai informasi wayang secara sederhana serta penjelasan mengenai media wayang.
- e. Cara Perawatan Wayang Kertas
- f. Informasi mengenai karakter media wayang yang dibuat yaitu mengenai sumber daya alam, pakaian adat yang digunakan, keberagaman suku, agama, dan bahasa yang terdapat di daerah tersebut.

Serta diakhir halaman dari buku petunjuk penggunaan media wayang kertas berisi mengenai kendala-kendala yang dihadapi peneliti selama penggunaan media wayang kertas dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dari kendala-kendala yang mungkin terjadi nantinya berdasarkan kendala-kendala yang ditemui peneliti.

Setelah media wayang kertas dan buku petunjuk penggunaan media wayang selesai dilanjutkan dengan menyusun angket validasi produk untuk ahli media dan ahli materi serta angket respon untuk peserta didik yang digunakan dalam penilaian wayang kertas. Angket validitas materi berisi mengenai aspek pembelajaran, isi materi, interaksi. Angket validitas produk ahli media terdiri dari pewarnaan, desain wayang kertas, pemilihan bahan, kerapihan wayang. Untuk respon peserta didik terdiri dari penggunaan media wayang kertas.

Dari hasil validasi media dan materi akan menghasilkan penilaian dan saran atau komentar dari para ahli sehingga kekurangan dari media wayang kertas tersebut dapat diketahui. Kegiatan evaluasi yaitu dengan melakukan kegiatan revisi dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap media wayang kertas, yaitu pada tema yang akan digunakan pada wayang, bentuk wayang serta bahan yang digunakan.

Kedua wayang tersebut merupakan contoh media wayang kertas yang berpakaian adat dari daerah Lampung dan Aceh yang sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Evaluasi dari tahap pengembangan yaitu mengenai bentuk media apakah sudah sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan sebelumnya dan dari hasil validasi media dan materi, jika media wayang sudah sesuai dengan kriteria penilaian, maka pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Saat sudah pada tahap pengembangan, ternyata Gresik termasuk dalam zona merah covid-19, sehingga sekolah diliburkan dan penelitian tidak dapat lagi dilakukan di SDN Lirboyo 1. Sebagai solusinya, penelitian tentang pengembangan media wayang kertas tetap dilanjutkan dan dilakukan dengan uji coba terbatas dengan 5 anak peserta didik sekolah dasar yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. 5 anak tersebut merupakan anak bimbingan belajar dari peneliti sendiri, sehingga peneliti sudah mengetahui karakter peserta didik dan sesuai dengan pengembangan media wayang kertas.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi yang seharusnya dilakukan di sekolah dasar, namun karena terkendala oleh adanya pandemi covid-19, penelitian dilakukan pada peserta didik dari beberapa sekolah dasar yang bertempat tinggal dalam satu lingkungan. Kegiatan yang dilakuakn pada tahap implementasi yaitu :

- a. Melakukan proses pembelajaran
- b. Penggunaan media wayang kertas
- c. Serta pengisian angket

Pada saat uji coba produk berlangsung, peneliti melakukan pengamatan mengenai proses pembuatan wayang kertas yang dilakukan peserta didik, penggunaan media wayang kertas serta tingkah laku peserta didik saat penggunaan media wayang kertas maupun kekurangan yang

perlu diperbaiki. Selain itu, peserta didik juga diberikan angket respon mengenai penggunaan media wayang kertas.

Evaluasi kegiatan yaitu mengenai pemanfaatan waktu yang digunakan dalam pengembangan media wayang kertas, pemilihan tempat pembelajaran di luar ruangan yang baik untuk peserta didik serta mengevaluasi lembar angket yang telah diisi peserta didik diakhir uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kelayakan media wayang kertas.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir penelitian guna menganalisis penggunaan media wayang, apakah pada tahap sebelumnya media wayang kertas masih terdapat kekurangan. Apabila media wayang kertas sudah tidak terdapat revisi, maka media wayang kertas layak untuk digunakan pada pembelajaran maupun diproduksi secara massal. Pada media wayang kertas sudah memenuhi kriteria layak, sehingga tidak diperlukan revisi.

C. Subjek dan Lokasi

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2023. Penelitian terbagi pada beberapa tahap, antara lain yaitu :

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahap persiapan terdiri dari observasi lapangan, pembuatan media wayang kertas, penyusunan proposal, seminar proposal validasi media dan

validasi materi.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu uji coba produk pada uji coba kelompok kecil dan pengumpulan data.

3. Tahap Penulisan Laporan

Tahap ini meliputi pengolahan data, analisis data, revisi.

D. Subjek dan Lokasi

1. Subjek uji coba validitas

Subjek uji coba validitas pada media wayang kertas yaitu dari dosen ahli media dan dosen ahli materi bahasa Indonesia.

2. Subjek uji coba produk

Peserta didik kelas IV sekolah dasar Lirboyo 1 uji coba terbatas menggunakan 7 siswa dan uji coba luas menggunakan 20 siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada guru mengenai proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran serta karakter peserta didik dan wawancara yang dilakukan pada peserta didik mengenai proses pembelajaran, maupun kesulitan dalam proses pembelajaran. Observasi sendiri dilakukan peneliti beberapa kali untuk mengetahui secara menyeluruh kondisi kelas.

Teknik pengambilan data yaitu dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari respon serta komentar dari ahli media, ahli materi serta peserta didik dan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis data berupa validasi ahli media , lembar angket validasi ahli materi serta respon peserta didik data berupa skor dari hasil validasi. Validitas dilakukan guna mengetahui kelayakan dari suatu media yang dikembangkan dan menguji kesesuai antara media wayang kertas dengan materi keberagaman kebudayaan di indonesia. Angket validasi ahli menggunakan pengukuran skala likert. Menurut Sugiono (2015:165) Skala likert merupakan skala yang memiliki 5 rentangan dan digunakan dalam mengukur persepsi, sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu produk yang telah dikembangkan.

Skala likert terdiri dari 5 katagori sebagai berikut :

1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrument diperlukan untuk memperoleh data dari pengembangan produk yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi ini berisikan angket ahli media ajar dan ahli materi. Manfaat dari lembar angket validasi ahli media pembelajaran wayang kertas dan ahli materi ini adalah untuk mengetahui nilai nilai efektivitas media yang dikembangkan yaitu pada tabel sebagai berikut:

a. Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan tentang media pembelajaran yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media atau objek mempunyai kesamaan dengan benda aslinya.					
2	Warna media wayang kertas memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan.					
3	Bahan-bahan yang digunakan aman bagi siswa dan mudah didapatkan.					
4	Media wayang kertas dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.					
5	Media wayang kertas dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi.					
6	Kesesuaian materi dalam media wayang kertas dapat terlihat dengan jelas.					
7	Kepraktisan media wayang kertas dalam menciptakan rasa senang siswa.					
8	Kemampuan media wayang kertas untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi.					
9	Media wayang kertas dapat menunjukkan kejelasan tulisan dan gambar .					
10	Kesesuaian media wayang kertas dalam lingkungan belajar.					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

b. Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan tentang materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran wayang kertas dapat menjelaskan konsep materi yang sesuai dengan KD, indikator.					
2	Media pembelajaran wayang kertas dapat menerapkan konsep materi menyimak cerita.					
3	Media pembelajaran wayang kertas mampu menjelaskan materi menyimak cerita.					
4	Media pembelajaran wayang kertas mampu memecahkan masalah satuan waktu sesuai dengan KD dan indikator.					
5	Media pembelajaran wayang kertas mampu memberikan pemahaman terhadap materi menyimak cerita.					
6	Media pembelajaran wayang kertas dapat menunjang berfikir secara logis daalam memahami materi.					
7	Media pembelajaran wayang kertas menjadi aktifitas siswa untuk mempelajari materi menyimak cerita.					
8	Media pembelajaran wayang kertas dapat membantu siswa memahami materi menyimak cerita.					
9	Media pembelajaran wayang kertas mampu mengembangkan materi menyimak cerita.					
10	Media pembelajaran wayang kertas sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa kelas 4.					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Akbar sa'dun (2017:82)

c. Lembar Angket Guru

Lembar angket guru digunakan untuk mengetahui hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Lembar angket respon guru memuat sebagai aspek penilaian dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Lembar angket guru memuat aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Guru

No	Pernyataan tentang media pembelajaran yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan judul dan media pembelajaran wayang kertas yang dikembangkan dengan materi.					
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran wayang kertas.					
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran wayang kertas tersusun secara sistematis.					
4	Materi yang disampaikan merupakan konsep keterpaduan bahasa indonesia.					
5	Bahasa dalam media pembelajaran wayang kertas mudah untuk dipahami siswa.					
6	Adanya media pembelajaran wayang kertas dapat menumbuhkan minat belajar siswa.					
7	Penggunaan media wayang kertas sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.					
8	Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.					
9	Media pembelajaran wayang kertas dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun berkelompok.					
10	Penampilan media wayang kertas secara keseluruhan menarik.					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Akbar sa'dun (2017:82)

d. Lembar Angket Siswa

Lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui data tentang respon siswa terhadap media pembelajaran wayang kertas yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Lembar aspek respon siswa memuat aspek-aspek sebagai berikut.

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Materi menyimak cerita menarik perhatianmu.		
2	Penggunaan media pembelajaran wayang kertas memudahkanmu untuk memahami materi.		
3	Tampilan media pembelajaran wayang kertas ini menarik perhatianmu.		
4	Bahasa yang digunakan mudah untuk kamu pahami.		
5	Bentuk media pembelajaran wayang kertas ini menarik dan membuatmu ingin belajar tentang menyimak cerita.		

Akbar sa'dun (2017:82)

e. Kisi-Kisi Soal

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Skor	Soal
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang menyimak cerita yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menjelaskan tentang cerita pendek yang ada disajikan dalam bentuk tulis di lingkungan sekitar.	Isian	1	2	1. jelaskan menyimak Jawaban:
		Isian	2	2	2. Apa yang dimaksud dengan menyimak cerita tersebut
		Isian	3	2	3. Sebutkan 2 perbedaan menyimak cerita Jawaban :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Skor	Soal
		Isian	4	2	4. Mengapa menyimak menjadi 2
		Isian	5	2	5 . sebutkan contoh dari menyimak cerita Jawaban :

F. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini bertujuan mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu dan dilakukan dengan cara uji coba instrument yang telah dibuat. Sehingga dari data yang diperoleh, dapat diketahui tingkat kevalidan instrument tersebut. Setelah mendapatkan instrumen yang valid, maka instrument tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan data yang digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

a. Analisis Data Lembar Validasi Ahli media pembelajaran

wayang kertas Kevalidan media pembelajaran wayang kertas dinilai oleh ahli dengan menggunakan *rating scale* pada angket. Ahli (responden) diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang diperoleh akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dari nilai rata-rata.

Menurut Akbar Sa'dun (2017:82), valid atau tidaknya media pembelajaran wayang kertas dan materi yang dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut :

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va : Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator)

Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan

b. Analisis Data Angket Ahli materi

Kevalidan materi dinilai oleh ahli dengan menggunakan *rating scale* pada angket. Ahli (responden) diminta memberi tanda (\surd) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang diperoleh akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dari nilai rata-rata.

Menurut Akbar Sa'dun (2016:82), valid atau tidaknya media pembelajaran dan materi yang dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut :

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va : Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator)

Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan

Hasil nilai validitas dari instrumen penilaian kevalidan media pembelajaran wayang kertas dan materi dapat di interpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan

No.	Kriteria validitas (pencapaian nilai)	Tingkat validitas
1.	92,00% - 100,00%	Sangat valid
2.	72,00% - 80,00%	Cukup valid
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid

Sumber: Akbar Sa'dun (2017: 82)

Setelah masing-masing uji validasi diketahui hasilnya, maka dapat dilakukan penghitungan validitas gabungan kedalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V_{amd} + V_{amt}}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

V : Validasi gabungan

V_{amd} : Validasi ahli bahan ajar

V_{amt} : Validasi ahli materi

c. Analisis Data Angket Respon Guru dan siswa

Angket kepraktisan diperoleh untuk mengetahui tanggapan dan penilaian respon guru dan siswa tentang media pembelajaran wayang kertas. Lembar angket respon guru digunakan untuk mengukur sikap, pendapat. Guru diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan.

Menurut Akbar Sa'dun (2017:82), respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut :

$$Va = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va : Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator)

Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan

Hasil nilai kepraktisan dari respon guru diinterpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

No.	Kriteria kepraktisan (pencapaian nilai)	Tingkat kepraktisan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat praktis
2.	61,00% - 80,00%	Cukup praktis
3.	41,00% - 60,00%	Kurang praktis
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid praktis
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis

Sumber: Akbar Sa'dun (2017: 82)

d. Analisis Nilai Hasil Belajar Siswa

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

No.	Kriteria kepraktisan (pencapaian nilai)	Tingkat kepraktisan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat praktis
2.	61,00% - 80,00%	Cukup praktis
3.	41,00% - 60,00%	Kurang praktis

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

No.	Kriteria kepraktisan (pencapaian nilai)	Tingkat kepraktisan
4.	21,00% - 40,00%	Tidak praktis
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis

Sumber: Akbar Sa'dun (2017: 82)

H. Norma Penguji

Pengembangan media wayang kertas dapat dinyatakan layak atau valid untuk digunakan jika telah memenuhi kriteria validasi ahli media dan ahli materi. Norma pengujian dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Media wayang kertas dapat dikatakan valid apabila memenuhi presentase kriteria valid sebesar 71%-85%.
- b. Media wayang kertas dapat dikatakan praktis apabila memenuhi presentase sebesar 71%-85%.
- c. Media wayang kertas dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memenuhi kategori 81%-100%.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi pendahuluan ini dilakukan dengan observasi kondisi kelas terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian menganalisis dan merencanakan pengembangan media pembelajaran wayang kertas Langkah awal pada kegiatan studi lapangan ialah melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengamati bagaimana proses pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas SDN Lirboyo 1.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang sudah didapatkan menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 materi menyimak cerita kurang menarik dan belum maksimal. media pembelajaran yang dipakai kurang menarik, serta metode pembelajaran yang dipakai guru masih *teacher center*. Sedangkan karakteristik siswa lebih senang dengan pembelajaran yang aktif dan variatif. Maka dari itu akan dikembangkan media pembelajaran wayang kertas .

2. Interpretasi Hasil Studi Penelitian

Setelah melakukan analisis kebutuhan, oleh karena itu didalam langkah ini akan dikembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran wayang kertas sebagai solusi untuk mengatasi masalah media pembelajaran

yang dipakai kurang menarik, sehingga belum optimal dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu tidak adanya media yang inovatif dan kreatif, sebab guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran wayang kertas ini akan dikembangkan secara menarik dan mudah digunakan sehingga siswa memiliki motivasi serta semangat yang lebih untuk belajar.

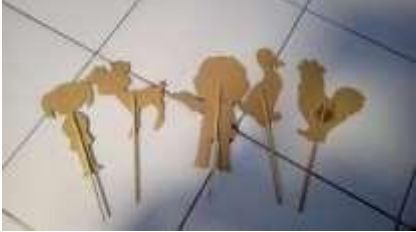



3. Desain Awal (draft) Model

Berdasarkan hasil dari studi lapangan dikembangkanlah media pembelajaran wayang kertas. Pada bagian desain awal (*draft*) media pembelajaran wayang kertas, bertujuan untuk memilih dan menentukan tampilan awal dari media pembelajaran wayang kertas yang akan dibuat. Berikut ini adalah tampilan awal media pembelajaran wayang kertas sebelum tahap validasi ahli:

Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran Wayang Kertas

Tampilan Awal	Tampilan Akhir	Keterangan
		Tampilan media wayang kertas

Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran Wayang Kertas

Tampilan Awal	Tampilan Akhir	Keterangan
		Desain Wayang Kertas
		Tampilan dari samping media wayang kertas

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli

a. Uji validasi oleh ahli media

Pada penelitian ini, media pembelajaran wayang kertas sebelum digunakan untuk uji coba perlu dilakukan validasi media pembelajaran guna mengetahui tingkat kevalidannya.

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Berikut merupakan perolehan hasil validasi media pembelajaran wayang kertas:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran Wayang Kertas

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan awal media wayang kertas			√		
2	Pemilihan warna media wayang kertas				√	
3	Ukuran media wayang kertas			√		
4	Median wayang kertas aman digunakan di sekolah dasar				√	
5	Kejelasan bentuk warna media wayang kertas			√		
6	Kejelasan watak dari media wayang kertas			√		
7	Konsep materi benar dan tepat				√	
8	Ketepatan dialog dengan cerita				√	
9	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa				√	
10	Media dapat digunakan dalam jangka panjang				√	
Total Skor		35				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		70%				

Berdasarkan hasil dari validator ahli media pembelajaran, media pembelajaran wayang kertas memperoleh skor 70%. Dari skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran wayang kertas termasuk kedalam kriteria valid namun ada sedikit masukan dari validator ahli media yaitu :

Komentar dan Saran

1. Repika media yg dia gunakan.
2. Tabel petunjuk penggunaan media.

b. Uji validasi oleh ahli materi

Pada penelitian ini, media pembelajaran wayang kertas sebelum digunakan untuk uji coba, juga dilakukan validasi materi bertujuan mengetahui tingkat kelengkapan materi yang disajikan. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. Berikut merupakan perolehan hasil validasi materi dari media pembelajaran wayang kertas.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Wayang Kertas

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KD yang ingin dicapai					√
2	Kesesuaian materi dengan indikator					√
3	Konsep materi benar dan tepat				√	
4	Kelengkapan materi yang disajikan				√	
5	Kesesuaian media dengan materi				√	
6	Kemampuan wayang kertas untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi				√	
7	Kesantunan penggunaan bahasa					√
8	Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi				√	
Total Skor		35				
Skor Maksimal		40				
Presentase Skor		87,5%				

Berdasarkan hasil dari validator ahli materi, media pembelajaran wayang kertas memperoleh skor 87,5%. Dari skor tersebut menunjukkan bahwa materi media pembelajaran wayang kertas termasuk kedalam kriteria valid (boleh digunakan setelah revisi kecil), namun ada sedikit masukan dari validator ahli materi yaitu :

Komentar/saran:
 Gunakan Bahasa baku
 saat menyampaikan materi

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran wayang kertas materi menyimak cerita. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN lirboyo 1 dengan subjek 7 orang siswa kelas 4. Langkah – langkah tahapan pada uji coba terbatas antara lain: 1) memilih 7 siswa sebagai subjek, 2) memberikan penjelasan terkait materi menyimak cerita, 3) siswa memahami alur cerita media wayang kertas, 4) siswa mengerjakan soal evaluasi.

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Pada uji coba terbatas media pembelajaran wayang kertas dilakukan di SDN Lirboyo 1 dengan subjek 7 orang siswa kelas 4. Adapun hasil dari uji coba terbatas bisa diketahui dengan melihat nilai siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1.	Fadil	95	Tuntas
2.	Zaid	90	Tuntas
3.	Erna	85	Tuntas
4.	Elfi	85	Tuntas
5.	Dafa	95	Tuntas
6.	Damar	100	Tuntas
7.	Andi	90	Tuntas
Jumlah		640	
Rata – Rata		91 %	

Berdasarkan hasil nilai siswa pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa 7 orang siswa tuntas. Berdasarkan tabel diketahui nilai rata - rata dari 7 siswa yang telah mengikuti uji coba terbatas memperoleh nilai presentase 91%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kertas sangat efektif dipakai untuk kegiatan pembelajaran materi menyimak cerita.

C. Pengujian Model Perluasan

1. Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba luas ini dilakukan di SDN Lirboyo 1 dengan subjek 20 orang siswa kelas 4. Uji coba luas ini memiliki tujuan guna mengetahui keefektifan dari media pembelajaran wayang kertas materi menyimak cerita. Adapun langkah – langkah tahapan pada uji coba luas antara lain: 1) siswa membuat kelompok, 2) memberikan penjelasan terkait materi menyimak cerita, 3) siswa membaca media pembelajaran wayang kertas, 4) siswa mengerjakan soal evaluasi.

2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas pada media pembelajaran wayang kertas dilakukan dengan subjek 20 siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1. Adapun hasil dari uji coba luas bisa diketahui dengan melihat nilai siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Nilai Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1.	Novi	95	Tuntas
2.	Niken	90	Tuntas
3.	Rendy	100	Tuntas
4.	Zulfa	90	Tuntas
5.	Rehan	95	Tuntas
6.	Erna	90	Tuntas
7.	Elfi	90	Tuntas
8.	Andi	90	Tuntas
9.	Ika	85	Tuntas
10.	Dinda	95	Tuntas
11.	Damar	100	Tuntas
12.	Ezzar	85	Tuntas
13.	Ilham	85	Tuntas
14.	Zulkifli	80	Tuntas
15.	Umar	85	Tuntas
16.	Agung	75	Tuntas
17.	Bayu	85	Tuntas
18.	Zaid	75	Tuntas
19.	Fadil	85	Tuntas
20.	Rizki	90	Tuntas
Jumlah		1765	
Rata – Rata		88 %	

Berdasarkan hasil nilai siswa pada uji coba luas menunjukkan bahwa 20 orang siswa tuntas. Berdasarkan tabel diketahui nilai rata - rata dari 20 siswa yang telah mengikuti uji coba luas memperoleh nilai presentase 88%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kertas sangat efektif dipakai untuk kegiatan pembelajaran materi menyimak cerita.

3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas media pembelajaran wayang kertas, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa memiliki presentase 88 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa tuntas dalam belajar materi menyimak cerita. Oleh karena itu media pembelajaran wayang kertas dikatakan sangat efektif dan dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita kelas 4. Akan tetapi ada satu hal yang menjadi refleksi kedepannya.

D. Validasi Model

1. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Berdasarkan hasil dari uji validasi oleh ahli media, media pembelajaran wayang kertas memperoleh nilai presentase sebesar 70%. Sedangkan hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 87,5 %. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi tersebut media pembelajaran wayang kertas bisa dikatakan sangat valid dan boleh untuk digunakan setelah revisi kecil.

2. Desain Akhir

Model Setelah melakukan uji validasi media pembelajaran wayang kertas mendapatkan komentar dan saran dari validator guna memperbaiki agar menjadi lebih bagus dan lengkap. Berikut ini adalah tampilan akhir media pembelajaran wayang kertas :



Gambar 4.1 Tampilan Akhir Media Wayang Kertas

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Spesifikasi model dalam penelitian ini adalah pengembangan produk media pembelajaran wayang kertas. Media pembelajaran wayang kertas yang dikembangkan ini untuk materi menyimak cerita. Media pembelajaran wayang kertas ini merupakan jenis media yang dibuat menggunakan kayu triplek. Media pembelajaran wayang kertas ini dimana terdapat hiasan dibagian samping lebih menarik.

2. Hasil Respon Guru Terkait Media Pembelajaran

Respon guru ini bertujuan guna mengetahui respon terkait media pembelajaran wayang kertas. Respon guru dilakukan oleh guru kelas 4 SDN Lirboyo 1, yaitu Ibu Frinda Widyaning Sari, S.Pd. Berikut ini tabel hasil respon guru terkait media pembelajaran wayang kertas:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media wayang kertas mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					√
2	Media wayang kertas aman digunakan untuk siswa					√
3	Media wayang kertas berisi tentang menyimak Cerita					√
4	Media wayang kertas dapat membantu siswa untuk memahami materi menyimak cerita					√
5	Media wayang kertas dapat digunakan dengan jangka waktu panjang					√
6	Penggunaan media wayang kertas mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran				√	
7	Penggunaan media wayang kertas membuat siswa aktif dalam pembelajaran				√	
8	Kualitas media wayang kertas					√
9	Media mudah digunakan dan praktis dibawa					√
10	Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi menyenangkan					√
11	Media wayang kertas ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4				√	
Total Skor		52				
Skor Maksimal		55				
Presentase Skor		94%				

Berdasarkan hasil dari angket respon guru media pembelajaran wayang kertas memperoleh presentase sebesar 94%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang kertas sangat baik dan praktis.

3. Prinsip – Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

Berdasarkan dari hasil produk yang sudah dikembangkan dari awal hingga akhir diketahui prinsip – prinsip, keunggulan dan kelemahana media pembelajaran wayang kertas meliputi:

a. Prinsip – prinsip

Adapun prinsip dari pengembangan media pembelajaran wayang kertas ialah berguna dalam hal memudahkan siswa untuk belajar pembelajaran bahasa indonesia materi menyimak cerita. Media pembelajaran wayang kertas yang dibuat, didesain secara menarik sehingga membuat siswa kelas 4 Sekolah Dasar memiliki motivasi serta semangat yang lebih untuk belajar materi menyimak cerita.

b. Keunggulan

Keunggulan dengan penggunaan media pembelajaran wayang kertas antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk mau membaca.
- 2) Gambar yang disajikan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Dapat digunakan dimanapun.

c. Kelemahan

Kelemahan dengan penggunaan media pembelajaran wayang kertas antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuatnya.
- 2) Membutuhkan wawasan serta keterampilan untuk membuatnya.
- 3) Media akan mudah rusak jika tidak hati – hati dalam menggunakannya.
- 4) Siswa harus membaca dengan teliti.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung dalam implementasi media pembelajaran media wayang kertas :

- 1) Siswa memiliki antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan media wayang kertas.
- 2) Siswa memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran wayang kertas dengan benar.
- 3) Suasana kelas yang nyaman, siswa mudah untuk dikondisikan.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran wayang kertas antara lain :

- 1) Rendahnya minat siswa untuk membaca
- 2) Siswa belum begitu mengerti dengan media pembelajaran wayang kertas.

- 3) Ada beberapa siswa yang ramai sehingga mengganggu konsentrasi untuk membaca.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang pengembangan media pemberlajaran wayang kertas materi menyimak cerita untuk siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Media pembelajaran wayang kertas materi menyimak cerita untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dikatakan valid, sebab mendapatkan nilai presentase validasi media pembelajaran sebesar 86 % dan hasil validasi ahli materi diperoleh sebesar 87%.
2. Hasil dari respon guru terkait media pembelajaran wayang kertas materi menyimak cerita untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dikatakan sangat praktis dan baik digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sebab mendapatkan memperoleh presentase sebesar 94% dan hasil respon siswa diperoleh sebesar 90%.
3. Media pembelajaran wayang kertas materi menyimak cerita untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dikatakan sangat efektif, sebab setelah dilakukan uji coba terbatas mendapatkan presentase sebesar 91% sedangkan uji cobaluas mendapatkan presentase sebesar 88%.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Media pembelajaran wayang kertass yang sudah dikembangkan bisa membuat siswa kelas 4 memahami materi menyimak cerita, oleh karena itu

hasil dari belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran wayang kertas melampaui KKM.

2. Implikasi Praktis

Media pembelajaran wayang kertas yang sudah dikembangkan bisa dijadikan solusi bagi guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa pun menjadi semangat untuk belajar.

C. Saran

Saran dari peneliti berdasarkan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk Siswa, diharapkan dapat memberikan dukungan dan kebebasan siswa agar bisa bebas kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.
2. Untuk Guru, diharapkan guru dapat membuat inovasi baru yang lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, memfasilitasi bahan yang diperlukan, mengarahkan untuk mengikuti seminar terkait media pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Lain, diharapkan kedepannya jika ingin mengembangkan media pembelajaran wayang kertas terkait materi menyimak cerita. Bisa menambahkan berbagai macam judul cerita lainnya dan bisa lebih menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuasa Cendekia.
- Ikranegara, Y. (2015). *Buku pintar Prestasi Sang Juara*. Surakarta: Lingkar Media.
- Kistanto, M. H. (t.thn.). *Sistem Sosial-Budaya Di Indonesia*. Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.
- Koentjaraningrat. (1997). *Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Jakarta: Percetakan KaryaUnipress.
- Mochamad Nursalim, Satiningsih Retno Tri Hariasturi; Siti Ina Savira, Meita Santi Budiani. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mohammad Dokhi, T. S., & Ika Yuni Wulansari, D. N. (2016). *Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keberagaman Budaya*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwadi. (2017). *Wayang Purwa*. Yogyakarta: Panji Pustaka Yogyakarta. Pusat Bahasa. (2019). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rini, A. (2013). *Kreasi Wayang Kertas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Suhardi, W. (1966). *Arti dan Makna Tokoh Perwayangan Ramayana Dalam Pembentukan Danpembinaan Watak*. Jakarta: CV Putra Sejati Raya.

Sutardi, T. (2009). *Antropologi Mengungkap Keberagaman Budaya*.

Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Widodo, M. P. (2010). *Tuntunan Keterampilan Tatah Sungging Wayang kurtas*. Surabaya: CitraJaya.

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Lirboyo 1

Kelas / Semester : IV (Empat)

Tema : 4 (Berkeja Pekerjaan)

Sub Tema : 1 (Jenis-jenis pekerjaan)Pembelajaran 1

Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang alam sekitar, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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 perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Prosedur	Jenis	Bentuk Instrumen/alat		
3.5. Meningkatkan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita dongeng, dan sebagainya).	Menentukan tokoh dan watak tokoh	3.5.1 Menjelaskan cerita tokoh dongeng	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan komik tentang dongeng berjudul timun mas. - Siswa diminta membaca komik yang sudah dibagikan oleh guru bersama teman kelompok. - Siswa diminta bertanya mengenai isi komik yang belum dimengerti. - Siswa diminta untuk menentukan tokoh dan watak tokoh dari komik dongeng yang sudah baca. 	Akhir	Tes tulis	Pilihan ganda	1 x 35 menit (1 kali pertemuan)	<p>Angi St. Anggari, dkk (2017). Indahnya Kebersamaan: buku Guru dan Siswa kelas 4. Kemencarian Pendidikan dan Kebudayaan: Edisi Revisi Jakarta: Kemencarian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>
		3.5.2 Menjelaskan watak setiap tokoh dalam dongeng						
		3.10.3 Membedakan watak tokoh utama dan tokoh pendamping dalam dongeng						

**Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Lirboyo 1
 Kelas / Semester : IV / 1
 Tema : 4 (Berkerja Pekerjaan)
 Sub Tema : 1 (Jenis-jenis Pekerjaan)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.5	Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita dongeng, dan sebagainya).	3.5.1 mengidentifikasi tokoh yang terdapat didalam cerita 3.5.2 menjelaskan tokoh yang terdapat didalam cerita
4.5	Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.1 menceritakan tokoh melalui gambar dan teks tulisan

C. TUJUAN

1. Setelah membaca cerita tentang menyimak cerita, siswa mampu menilai tokoh yang ada dalam cerita secara detail.
2. Setelah membaca cerita tentang menyimak cerita, siswa mampu mendeskripsikan tokoh melalui gambar tulisan dengan detail.
3. Setelah membaca teks dan mengamati gambar tentang gambar wayang siswa mampu membandingkan gambar tokoh dengan benar
4. Melalui kegiatan membuat media wayang siswa mampu mengembangkan laporan tentang menyimak cerita dengan benar

D. MATERI

1. Menyimak cerita

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, Diskusi dan ceramah

3. Kegiatan Akhir	<p>a. Kesimpulan: Guru melakukan tanya jawab kepada siswa yang kemudian guru memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari hari ini.</p> <p>b. Evaluasi: Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa Pembelajaran diakhiri dengan salah satu siswa memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing-masing</p>	10 Menit
-------------------	--	----------

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media Pembelajaran : Media pembelajaran wayang kertas

Sumber Belajar : Buku pedoman Guru Tema Kelas IV dan Buku Siswa Tema 4 Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

H. PENILAIAN

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan

I. TINDAK LANJUT PENILAIAN:

1. Pembelajaran Remedial:
Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM direncanakan kegiatan remedial sebagai berikut:
 - a) Jika yang belum memenuhi KKM <20% remedial dilakukan secara individu di luar jam pelajaran dengan mengulang materi yang belum dipahami.
 - b) Jika yang belum memenuhi KKM 20-50% remedial dilakukan dengan cara tutor sebaya oleh teman yang sudah melampaui KKM.
 - c) Jika yang belum memenuhi KKM >50% maka akan dilakukan pembelajaran ulang dengan metode berbeda.
 - d) Nilai hasil remedial diambil dari nilai capaian akhir setelah remedial.
2. Pembelajaran Pengayaan:
Peserta didik yang telah melampaui KKM akan diberikan pengayaan berupa pembelajaran mandiri tentang materi klasifikasi tumbuhan.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kediri, 5 Juni 2023
Peneliti

Mutmainnah

Lampiran 3
Lembar Hasil Validasi Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS MATERI
BAHASA INDONESIA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Peneliti : Muntmainnah Nur Izzah

NPM : 19.1.01.10.0039

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

TUJUAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang **Pengembangan Media Wayang Kertas Materi Bahasa Indonesia Untuk Kemampuan Menyimak Cerita Kelas 4 SD**. Pendapat Bapak/Ibu dalam menilai media pembelajaran ini akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas dari media tersebut. Oleh karena itu, peneliti dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Wayang kertas untuk Sekolah Dasar dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut.
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukkan dari Bapak/Ibu menjadi bahan perbaikan selanjutnya.

IDENTITAS VALIDATOR

NAMA : DHIAN DWI NUR WENDA,
M.Pd.

NIDN : 0701058701

No	Aspek penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
				✓		
I	Aspek Format dan Tampilan					
1	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)				✓	
2	Tampilan media dapat menarik perhatian siswa				✓	
3	Komposisi dan kombinasi warna serta pemilihan gambar sesuai dengan karakter peserta didik			✓		
4	Desain media menarik untuk digunakan dalam pembelajaran				✓	
5	Ukuran font pada tulisan mudah dibaca dan dipahami			✓		
II	Aspek Penggunaan			✓		
6	Keefektifan dalam penggunaan dan pengembangan			✓		
7	Media dapat digunakan oleh individu, kelompok kecil, hingga kelompok besar				✓	
8	Media mudah digunakan			✓		
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran			✓		
10	Media dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran			✓		
Jumlah skor					35	
Jumlah skor maksimal					50	
Presentase skor					70%	

Komentar dan Saran

1. Revisi media yg dia digunakan.

2. Tambah petunjuk penggunaan media

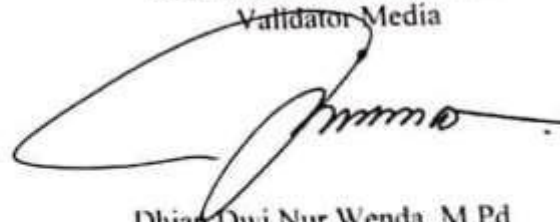
PENILAIAN KESELURUHAN

Terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran Ludo KEKAR dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila ini dapat dinyatakan dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom dibawah ini.

- Layak untuk diuji cobakan
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diuji cobakan

Kediri,

Validator Media



Dhiar Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Lampiran 4
Lembar Validasi Ahli Materi

Instrument Angket Kevalidan**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: 4
Peneliti	: Mutma'innah Nurizzah
Judul Penelitian	: Pengembangan media wayang kertas pada kemampuan menyimak cerita materi bahasa indonesia kelas 4 SD
Nama Validator	: Encil Puspitoningrum, M.Pd

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan multimedia interaktif

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik dengan meliputi aspek – aspek yang memberikan diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/ sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan secara revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 = sangat tidak baik
 - 2 = tidak baik
 - 3 = kurang baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Adapun masukan yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan KD yang ingin dicapai				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
3	Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
4	Kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan siswa					✓
5	Kalimat mudah dipahami				✓	
6	Materi ringkas dan mudah dipahami				✓	
7	Kesesuaian materi dengan media					✓
8	Media mudah digunakan untuk materi puisi				✓	
Total Skor		35				
Skor Maksimal		40				
Presentase Skor		87,5				

5. Pedoman skor penilaian ahli materi

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

6. Hasil skor penilaian ahli media

$$\text{Presentase} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

7. Kriteria penilaian media

Presentase	Kategori validitas	Keterangan
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Komentar/saran:

Gunakan Bahan buku
Saat menyampaikan materi

Kediri, 2023

Validator


Encil Puspitoningrum, M.Pd

NIDN. 0719068703

Lampiran 5
Lembar Soal Pretes

Nama :

No. Absen :

SOAL EVALUASI

Nama Sekolah : SDN Lirboyo 1

Kelas : IV

- **Kerjakan soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !**

Perhatikan penggalan cerita berikut untuk soal nomor 1 dan 2 !

Para binatang di sebuah peternakan meributkan siapa yang menjadi pemimpin mereka. Akulah yang pantas menjadi pemimpin. Aku binatang paling besar dan paling kuat di peternakan ini, kata Kerbau.

1. Watak tokoh Kerbau dalam cerita tersebut adalah
 - a. kuat
 - b. dermawan
 - c. sombong
 - d. lemah
2. Komentar yang sesuai watak Kerbau pada cerita tersebut adalah
 - a. Saya suka kepada Kerbau karena paling kuat
 - b. Saya tidak suka kepada Kerbau karena mengalahkan hewan lain.
 - c. Saya suka kepada Kerbau karena dermawan.
 - d. Saya tidak suka kepada Kerbau karena sombong.
3. Ada sebuah keluarga miskin. Mereka menggantungkan hidup dari hasil berladang. Pak Somad begitulah orang memanggilnya. Walau tinggal di dalam gubuk, Pak Somad, anak, dan istri hidup bahagia.

Latar dari kutipan cerita tersebut adalah

 - a. ladang

- b. gubuk
- c. keluarga miskin
- d. hutan

• **Bacalah paragraf di bawah ini untuk menjawab soal no 4 – 5**

Rama Harimau memiliki seorang putra namanya si Loreng. Tidak seperti Rama, Harimau yang terkenal sangat bijaksana dan juga dikagumi hewan-hewan di hutan, si Loreng binatang di hutan. Selain sangat jahil, dia juga sombong. Sering si Loreng menindas binatang yang ada di hutan. Suatu hari si Loreng menemukan sarang Semut Merah. Segera sarang itu ditutup menggunakan batu.

4. Tokoh yang berwatak antagonis adalah

- a. Semut Merah
- b. Si Loreng
- c. Rama Harimau
- d. tidak ada

5. Watak Rama Harimau adalah

- a. bijaksana
- b. bengis
- C. jahil
- d. sombong

6. Perhatikan kutipan cerita di bawah ini!

.... Ia sangat bersyukur sekali mendapatkan pekerjaan tersebut, namun sampai suatu ketika ia diperintahkan oleh saudagar kaya itu untuk ikut berdagang ke sebuah pulau yang belum pernah ia kunjungi sebelumnya. Sesampainya di sana, ia diperintahkan untuk memberatkan timbangannya agar mendapatkan keuntungan yang sangat besar dari pulau tersebut.

Berdasarkan kutipan cerita tersebut, saudagar merupakan tokoh

- a. protagonis
- b. tritagonis

c tambahan

d. antagonis

7. Tokoh protagonis disebut juga dengan tokoh

a. baik

b. jahat

c. pelengkap

d. penengah

8. Pada zaman dahulu, di daerah Jawa Barat ada seorang lelaki yang sangat kaya. Seluruh sawah dan ladang di desanya menjadi miliknya. Latar tempat pada penggalan cerita tersebut adalah

a. sawah

b. ladang

c. di desanya

d. daerah Jawa Barat

9. Bacalah cerita berikut ini !

Diana tidak kuasa menahan tangisnya ketika menuturkan kondisi keluarganya. Diana sengaja keluar dari sekolah. Ia tidak memiliki biaya untuk sekolah. Ia harus mengurus dirinya dan sang ibu. Keinginan Diana sebenarnya tidak berlebihan. Pengamen cilik yang biasa mangkal di perempatan jalan itu hanya ingin sekolah.

Cerita di atas memiliki tema

a. keikhlasan seorang anak

b. kejujuran seorang anak

c. kesedihan seorang anak

d. ketulusan hati seorang anak

10. Tahap awal dari alur cerita disebut tahap

a. konflik

b. klimaks

c. pengenalan

d. penyelesaian

Lampiran 6
Berita Acara Bimbingan



PERSETUJUAN RAU :

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : MUTMAINNAH NURIZZAH
 NPM : 19.1.01.10.0039
 Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
 Alamat Rumah : Panajunjan Wonosalam Jombang
 Alamat email : mutmainnah2310@gmail.com
 No. Telp. / HP : 081357600693
2. DOSEN PEMBIMBING I : WAHMUDI, M. Sn.
 Alamat Rumah : Jombang
 Alamat email : wahmudi@unp.kediri.ac.id
 No. Telp. / HP : 085749135389
3. DOSEN PEMBIMBING II : Sutrisno Eka, M. Pd
 Alamat Rumah : Pogor di / 19 Tyler Wadon
 Alamat email : evhono@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP : _____
4. JUDUL KTI : _____
PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA
MATERI BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 4 SD

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	5 April 2023	BAB I	Pemilihan masalah	
	12 April 2023	BAB I	Revisi latar belakang.	
	20 April 2023	BAB I	ACC	
	23 April 2023	BAB II	Revisi kerangka berpikir	
	19 Mei 2023	BAB II	ACC	
	24 Mei 2023	BAB III	Gambar ADDIE	
	8 Juni 2023	BAB III	Revisi Kisi-kisi	
	30 Juni 2023	BAB III	ACC	
7.	05 Juli 2023	BAB IV	Revisi analisis, desain awal, ahli	
7.	12 Juli 2023		data keefektifan di	
8.	17 Juli 2023	BAB V	Kesimpulan	
12		BAB V	ACC	
		ALSTRA:	ACC / chapter 8 dan 9	

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	22 Mei 2023	BAB I	Caran belala masalah film	
2.	26 Mei 2023	BAB I	Definisi masalah	
3.	4 Juni 2023	DAD II	Landa dan teori di khal	
4.	8 Juni 2023	DAD II	Screen shoot media waya	
5.	10 Juni 2023	DAD II	peneliti film tersebut	
6.	13 Juni 2023	DAD II	konsep ber film	
7.	16 Juni 2023	DAD III	layah? ADDIE porty a	
8.	19 Juni 2023	DAD III	konsep per lusa	
9.	22 Juni 2023	DAD IV	kontribusi kon lain	
10.	26 Juni 2023	DAD IV	revisi dan ahli di ber lusa	
11.	4 Juli 2023	DAD V	implikasi	
12.	11 Juli 2023	Konsep	teori ujian	



Kediri, _____
Mahasiswa Ybs.

MUTMAINNAH NURIZZ
NPM 19-1-01-10-0039

Lampiran 7
Surat Pengantar Penelitian



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
 Alamat: Kampus 1 Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
 Website: <http://p2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id, lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 22060.07/LPPM.UN PGRI Kd/VI/2023
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

21 Juni 2023

Kepada Yth. Kepala Sekolah SDN LIRBOYO 1 SDN LIRBOYO 1
 di : Jl. Semeru 159, Lirboyo, Kec. Mojoagung, Kota Kediri Prov. Jawa Timur

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : MUTMAINNAH NURIZZAH
 NPM : 19.1.01.10.0039
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
 JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA KEMAMPUAN MENYIMAK
 CERITA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS 4 SD**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

Ternbusan :
 1. Kaprodi
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

a.n. Ketua
 Sekretaris LPPM,

 H. Risky Aswi Ramadhani, M.Kon
 NIDN. 0708049001

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



Lampiran 8
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LIRBOYO 1
Jl. Semeru no. 159 Kediri Telp. (0354)771385
Kecamatan Mojojoto Kota Kediri

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/25/419.109.2.3/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUMIARSIH, S.Pd.SD**
 NIP : 19780614 199403 2 006
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Lirboyo 1

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **MUTMA*INNAH NURIZZAH**
 NPM : 19.1.01.10.0039
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Kampus : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS MATERI BAHASA INDONESIA UNTUK
 KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA KELAS 4 SD .**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 23 Juni 2023
 Kepala SDN Lirboyo 1,

SUMIARSIH, S.Pd.SD
 NIP : 19780614 199403 2 006

Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian



Kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan



Kegiatan siswa mengerjakan soal pretes



Kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang kertas