

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA WAYANG MATERI
TOKOH PADA TEKS FIKSI UNTUK MENANAMKAN NILAI
KARAKTER SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

FAMEYTA RAHMA AULIA

NPM: 18.1.01.10.0057

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

FAMEYTA RAHMA AULIA

NPM: 18.1.01.10.0057

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA WAYANG MATERI
TOKOH PADA TEKS FIKSI UNTUK MENANAMKAN NILAI
KARAKTER SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 20 Juli 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN. 0710039103

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

FAMEYTA RAHMA AULIA

NPM: 18.1.01.10.0057

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA WAYANG MATERI
TOKOH PADA TEKS FIKSI UNTUK MENANAMKAN NILAI
KARAKTER SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 26 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|-------|
| 1. Ketua | : Karimatus Saidah, M.Pd | _____ |
| 2. Penguji I | : Erwin Putera Permana, M.Pd. | _____ |
| 3. Penguji II | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. | _____ |

Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Fameyta Rahma Aulia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/05 Mei 2000
NPM : 18.1.01.10.0057
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,

FAMEYTA RAHMA A.
NPM. 18.1.01.10.0057

Motto:

Setiap hidup punya cerita

Dan setiap cerita pasti akan hidup

Buat ceritamu. Hari ini, esok dan selamanya

***Bukan tentang seberapa besar jumlah pemberiannya. Tapi
seberapa banyak ketulusan yang terlibat di setiap tindakan untuk
membuat hidup seseorang menjadi lebih baik.***

Apa penyesalan terbesarmu ?

“melewatkan banyak kesempatan karena dikalahkan oleh rasa takut.”

Karena orang baik bukan orang yang ahli ibadah, melainkan orang yang bisa bermanfaat untuk orang lain yang membutuhkan.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk.

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan kemudahan, serta menjadi penenang diri disegala kondisi.
2. Bapakku tercinta Alm. Suyono yang selalu mendoakanku dari alam surga sana.
3. Ibuku Darni yang tiada henti-hentinya mendoakanku dan memberikan dukungan baik materil maupun moril.
4. Adek terbaikku Hafidha Amaliatul Aula, yang selalu memberi semangat dan motivasi kepadaku dan,
5. Seluruh keluarga besar yang memberi doa dan dukungan penuh selama menuntut ilmu.
6. Bu Karimatus Saidah dan Bunda Endang Sri Mujiwati yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi masukan untuk saya.
7. Bapak Rian Damariswara dan Bapak Sutrisno Sahari yang telah membantu dalam penilaian media saya.
8. Bunda Sri aliami dan Pak Nanang Agus Rokhim yang telah menjadi pembina yang baik di Gerakan Pramuka Racana Kartini Dewanantara Universitas Nusantara PGRI Kediri
9. Keluarga Besar Racana Kartini Dewantara yang telah memberikan pengalaman dan kenyamanan selama berada di Racana Kartini Dewantara Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Ilham Satria Prayoga yang telah menjadi suport system.
11. Sahabatku Teletabis (Reni Oktafiana, Retno Laely Puspita Sari, Danita Yuanda Islami) Temanku In The Kos Darminto (Intan Purnama Putri, Kharisma Titania Putri, Wika Praharsiwi Dewanti) dan seluruh teman - teman PGSD angkatan 2018.

ABSTRAK

Fameyta Rahma Aulia: Pengembangan Media Boneka Wayang Materi Tokoh Pada teks Fiksi Untuk Menanamkan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk ditemukan bahwa siswa belum memahami materi tokoh pada teks fiksi dengan baik. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru kurang menarik, guru hanya menggunakan teks dongeng dan metode ceramah selain itu, pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa jenuh dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi latar belakang dari pengembangan media pembelajaran boneka wayang.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dikembangkan sebagai berikut. 1) Bagaimana validitas media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar? 2) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar? 3) Bagaimana efektivitas media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar?. Berdasarkan rumusan masalah ini diambil tujuan penelitian yakni untuk mengetahui validitas, respon guru dan siswa terhadap media boneka wayang, serta efektivitas media boneka wayang.

Model pengembangan ADDIE akan digunakan dalam penelitian ini. Tahapan model ADDIE terdiri atas: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media boneka wayang dan respon guru terhadap media boneka wayang.

Hasil dari penelitian pengembangan media boneka wayang adalah sebagai berikut: (1) dinyatakan sangat valid dengan memenuhi kriteria presentase nilai media boneka wayang sebesar 86,36%, validasi materi 94,5%; (2) dinyatakan baik berdasarkan respon guu dengan memenuhi kriteria persentase sebesar 89,5%, respon siswa secara uji coba terbatas memiliki rata-rata sebesar 87,5% dan sebesar 88,6% secara uji coba luas; (3) dinyatakan efektif dengan memenuhi presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87% secara uji coba terbatas dan 86% secara uji coba luas. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka wayang dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi tokoh pada teks fiksi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Boneka Wayang, Materi Tokoh Pada Teks Fiksi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Wayang Materi Tokoh Pada Teks Fiksi Untuk Menanamkan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
4. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Endang Sri Mujiwati M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Rian Damariswara, M.Pd., selaku validator materi media pembelajaran boneka wayang;
7. Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media pembelajaran boneka wayang;

8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala sekolah dan guru kelas IV yang telah memberikan izin dan mendukung sepenuhnya penelitian yang dilakukan di SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk;
10. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 26 Juni 2022

FAMEYTA RAHMA A.

NPM: 18.1.01.10.0057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
c. Manfaat Media Pembelajaran	12
2. Hakikat Media Visual Boneka Wayang	13
a. Pengertian Media Boneka Wayang.....	13
b. Kelebihan dan Kekurangan Media	

Boneka Wayang	14
c. Karakteristik Media Boneka Wayang	14
3. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas IV	15
4. Hakikat Teks Fiksi	17
a. Pengertian Teks Fiksi	17
b. Jenis-jenis Teks Fiksi	18
5. Unsur-Unsur Dongeng	21
a. Unsur Intrinsik Dongeng	21
b. Unsur Ekstrinsik Dongeng	24
6. Hakikat Tokoh dan Karakter pada Dongeng	27
a. Pengertian tokoh	27
b. Jenis Tokoh	27
c. Pengertian Karakter	28
d. Macam-macam karakter perwatakan tokoh	29
7. Nilai-nilai Karakter	30
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	38

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	47
D. Validasi Produk	47
E. Uji Coba Media	48
1. Desain Uji Coba	48
2. Subjek Uji Coba	49
F. Instrument Pengumpulan Data	49
1. Pengembangan Instrument	50
2. Validasi Instrument	50
G. Teknik Analisis Data	54

1. Tahap-tahap Analisis Data.....	54
2. Norma Pengujian	59

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	61
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	61
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	61
3. Desain Awal.....	62
B. Validasi Media	63
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	63
2. Interpretasi Uji Validasi	66
3. Desain Akhir Produk	67
C. Kepraktisan Media.....	69
1. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Media.....	69
2. Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan Media	71
D. Pengujian Model Terbatas	71
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	71
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	72
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	74
E. Pengujian Model Perluasan	75
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	75
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	75
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	78
F. Pembahasan Hasil Penelitian	79
1. Spesifikasi Media Boneka Wayang	79
2. Kevalidan Media Boneka Wayang	80
3. Kepraktisan Media Boneka Wayang	80
4. Keefektifan Media Boneka Wayang	80

5. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Boneka Wayang	81
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Boneka Wayang	82

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas IV.....	15
Tabel 3.1 Desain Boneka Wayang.....	42
Tabel 3.2 Angket Validasi Media Boneka Wayang.....	50
Tabel 3.3 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	51
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	53
Tabel 3.5 Skor Penilaian Boneka Wayang.....	55
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Boneka Wayang	56
Tabel 3.7 Skor Penilaian Boneka Wayang Respon Guru	57
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	57
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan	59
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Media Boneka Wayang	63
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Perangkat	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi.....	67
Tabel 4.4 Desain Akhir Media Boneka Wayang	68
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Boneka Wayang.....	70
Tabel 4.6 Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4.7 Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Luas	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Umum model ADDIE	40
Gambar 3.2 Desain Kerangka Kelir.....	42
Gambar 3.3 Desain Background Kelir.....	43
Gambar 3.4 Boneka Wayang yang sudah jadi.....	44
Gambar 3.5 Bingkai dan Layar Kelir yang sudah Jadi.....	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	38
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Penganjuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Hasil Uji Plagiasi
4. Lembar Validasi Media Boneka Wayang
5. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran
6. Lembar Validasi Soal Evaluasi
7. Lembar Respon Guru
8. Lembar Perangkat Pembelajaran
9. Surat Pengantar/Ijin Penelitian
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
11. Surat Undangan Ujian Skripsi
12. Lembar Revisi 3 Penguji
13. Berita Acara Penelitian
14. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangatlah penting terutama untuk bertutur baik secara lisan maupun tulis. Pengajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta bisa membentuk karakter. Hal ini sama dengan pendapat (Nopan Omari, 2015:464) “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Menurut Hidayah (2015:190) Pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan memberikan peran kepada peserta didik dalam bertindak ktutur yang memegang nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia.

Adapun nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan atau Nasionalisme, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Komunikatif, Cinta damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pengajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini juga sependapat dengan Fadlilah & Pudyaningtyas, (2017:2), “Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Menurut Permendikbud Nomor 37 tahun 2018, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD mencakup empat kompetensi, yaitu sebagai berikut.

1. Kompetensi sikap spiritual, yaitu “Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Kompetensi sikap sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga”.
3. Kompetensi Pengetahuan, yaitu “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya menurut rasa ingin tahu perihal dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah”.
4. Kompetensi Keterampilan, yaitu “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 sikap anak beriman dan berakhlak mulia”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari di kelas IV sekolah dasar pada kurikulum 2013 meliputi: 1) gagasan Pokok dan gagasan pendukung, 2) informasi dari seorang tokoh melalui wawancara, 3) teks petunjuk 4) pendapat pribadi perihal isi buku sastra, 5) isi dan amanat puisi, 6) pengetahuan gres yang terdapat pada teks nonfiksi, dan 7) tokoh-tokoh pada teks fiksi. Adapun keterampilan mendengarkan terdapat pada materi tokoh-tokoh yang

terdapat pada teks fiksi, dan keterampilan berbicara juga terdapat pada materi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

Salah satu materi di atas terdapat pada KD. 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, diperlukan indikator pencapaian sebagai berikut, 3.9.1) menyebutkan tokoh utama dan tokoh pendamping yang terdapat pada dongeng 3.9.2) menyebutkan tokoh yang memiliki sikap peduli sosial, 3.9.3) menyebutkan tokoh yang memiliki sikap cinta damai 3.9.4) menyebutkan tokoh yang memiliki sikap jujur, 3.9.5) menyebutkan tokoh yang memiliki sikap tanggung jawab. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa dapat mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada dongeng.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Gondangkulon Kabupaten Nganjuk diketahui bahwa, dari respon siswa yang dilakukan dengan metode tanya jawab didapatkan data bahwa ada 15 siswa yang mengatakan jenuh, 8 siswa mengatakan mengantuk, 5 siswa mengatakan monoton dan 2 siswa mengatakan kurang menarik. Dari respon siswa diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran dongeng hanya menggunakan teks dongeng sehingga kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan saat pembelajaran dongeng guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung monoton dan menyebabkan siswa jenuh, kurang tertarik pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Hal ini dibuktikan dari 30 siswa sebanyak 20 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah standart KKM yakni sebesar 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Salah satu media yang sesuai yaitu media boneka wayang. kelebihan media boneka wayang dari media lain adalah membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita, sebagai alat permainan edukatif, menyenangkan bagi siswa sekaligus mampu meningkatkan daya imajinasi anak dalam memecahkan masalah sehingga media boneka wayang sangat sesuai dengan materi tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Revianti (2020) menyatakan bahwa media boneka wayang sangat efektif untuk menjadi media pembelajaran di SD Negeri Benoa kelas V pada mata pelajaran IPS pada materi peristiwa proklamasi. Media boneka wayang yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS. Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba produk media boneka wayang oleh siswa kelas V SD Negeri Benoa menunjukkan presentase tertinggi mencapai 99,9% (termasuk kategori sangat baik). Dalam penelitian Laudina (2017) diketahui bahwa, hasil respon siswa terhadap media boneka wayang memperoleh hasil 95,32% menunjukkan kriteria media sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran pada materi menceritakan isi dongeng yang dibaca siswa kelas III SDN damarwulan II Kecamatan Kepung. Dari hasil penelitian di atas dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran boneka wayang dinyatakan valid atau bisa digunakan oleh siswa maupun guru.

Boneka wayang merupakan media pembelajaran visual 3D yang digunakan guru untuk memerankan tokoh yang terdapat pada dongeng. Menurut Sudjana (2005) dalam Sari (2016:3) “Media 3 Dimensi (model) adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam bentuk aslinya”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, bisa diartikan bahwa Media pembelajaran 3 dimensi merupakan alat yang dibuat menyerupai bentuk aslinya guna untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2012:33), “Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang”. Sedangkan menurut KBBI (2012), “Boneka adalah tiruan anak untuk permainan; anak-anakan; produk mainan anak dalam berbagai bentuk. Ada yang berbentuk figur manusia, binatang, hingga figur-figur makhluk fiksi”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang guna untuk permainan.

Menurut KBBI (2008), “Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh pada pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa wayang adalah boneka

tiruan yang terbuat dari kulit atau kayu dan sebagainya guna untuk memerankan tokoh dalam cerita.

Dari pengertian boneka dan wayang, dapat disimpulkan bahwa boneka wayang adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang yang terbuat dari pahatan kulit, kayu dan sebagainya guna untuk memerankan tokoh dalam cerita. Media boneka wayang ini diharapkan bisa menarik peserta didik dalam pembelajaran dongeng dan lebih memotivasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, serta meningkatkan karakter pada peserta didik.

Boneka wayang pada penelitian ini merupakan sebuah alat peraga yang digunakan sebagai penyampai cerita. Alat peraga yang digunakan dalam bercerita mempunyai karakter yang sesuai dengan tokoh dalam cerita. Cara memainkannya dapat digerakan menggunakan tongkat yang terdapat pada boneka sehingga dapat dimainkan seperti wayang. Keunikan media boneka wayang yaitu terbuat dari kain rasfur dan yelvo yang halus, memiliki bentuk sesuai binatang asli, memiliki warna yang menarik, terbuat dari bahan yang aman dan bisa digerakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian **“Pengembangan Media Boneka Wayang Materi Tokoh Pada Teks Fiksi Untuk Menanamkan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang ada di SDN 1 Gondangkulon, Kecamatan Gondang, Kabupaten Nganjuk adalah siswa kurang tertarik saat pembelajaran dongeng. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran dongeng hanya menggunakan teks dongeng sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton sehingga menyebabkan siswa jenuh, kurang tertarik pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal. Selain itu, media yang ada di SDN I Gondangkulon juga sangat terbatas. Dalam penelitian sebelumnya media pembelajaran boneka wayang dinyatakan valid atau bisa digunakan oleh siswa atau guru sehingga peneliti ingin mengembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi dongeng .

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Validitas media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Efektivitas media boneka wayang materi tokoh teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Kepraktisan media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media boneka wayang materi tokoh pada teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan media dalam penelitian ini yaitu untuk.

1. Mengetahui validitas media boneka wayang materi tokoh teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kepraktisan media media boneka wayang materi tokoh teks fiksi untuk menanamkan nilai karakter siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui efektivitas media wayang berbentuk boneka pada teks fiksi untuk menanamkan karakter siswa kelas II Sekolah Dasar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik di Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan bagi mahasiswa sebagai sumber referensi dan dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amira, Dzatini. 2019. *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode, dan Penerapannya*. Sleman. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok. PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fadlilah, N., & Pudyaningtyas, A. R. 2017. *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE BERCAKAP-CAKAP PADA ANAK PURBAYAN BAKI SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2016 / 2017 Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret*. 1–11.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hartini, Puji. 2021. *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Media Wayang Boneka*. Diakses pada tanggal 24 Maret 2022, dari link <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/11/12/meningkatkan-keterampilan-bercerita-dengan-media-wayang-boneka/>
- Hidayah, Nurul. 2015. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Lampung. Diakses pada tanggal 27 Februari 2022, dari link <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291/1017>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *Pengertian Wayang KBBI*. Diakses pada 26 November 2021, dari link <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/wayang.html>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2012. *Pengertian Boneka KBBI*. Diakses pada 22 Januari 2022, dari link <https://kbbi.web.id/boneka>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2012. *Pengertian Fiksi KBBI*. Diakses pada 25 April 2022, dari link <https://kbbi.web.id/fiksi>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2018. *Pengertian Fabel KBBI*. Diakses pada 23 April 2022, dari link <https://kbbi.web.id/fabel>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2013. *Pengertian Karakter KBBI*. Diakses pada 25 Mei 2022, dari link <https://kbbi.web.id/karakter>

- Kemdikbud. 2018. Permendikbud Nomor 37 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2012. *Apresiasi Sastra Indonesia Puisi Prosa Drama*. Jakarta: PT erca.
- Kusnoto, Yuver. 2017. *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas IPPS IKIPPGRI Pontianak. (Online) Tersedia: <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/sosial/article/view/675>
- Ladunia, Putra Harisma. 2017. *Pengembangan Media Boneka Wayang Pada Materi Menceritakan Isi Dongeng Yang Dibaca Siswa Kelas III SDN Damarwulan II Kecamatan Kepung*. Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nofitasari. 2015. *Pembedaan Tokoh Dalam Karya Sastra*. Makasar. Universitas Muslim Indonesia
- Nopan, Omari. (2015). *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan*. Nopan Omeri, (manager pendidikan), 464–468.
- Nurgiyantoro. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Putra, Fajri Prima. 2014. *Penokohan Dan Perwatakan Novel Bumi Cinta Karya Habiburrahman* (repository.unib.ac.id, Diakses pada tanggal, 10 Juni 2022)
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Revianti, Rosalia Annisa. 2020. *Pengembangan Media Boneka Wayang Dalam Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Proklamasi*. Banten. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Rohman, Saiful. 2014. *Pendidikan Berbasis Karakter*. Jepara. Dosen Universitas Islam Nahdlatul Ulama' Jepara (online) Tersedia : <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/download/215/371>
- Sari, Ni Luh Ketut Yunita, Ketut Pudjawan, dan Made Suarjana. 2016. *PENERAPAN MODEL CHR BERBANTUAN MEDIA VISUAL 3D UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN MATERI IPA SISWA KELAS V SD*. *Edusia: Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Universitas Singaraja*, (2016):1-10.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartini dan Novia. 2016. *Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa SMP*. Semarang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (online) tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/14697>
- Sumiharsono, Rudy, Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember. Pustaka Abadi.
- Surya, hendra. 2011. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Umi, Cristiana. 2015. *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 4*. Gramedia Widiasarana Indonesia. (online) tersedia: <http://books.google.co.id/books?id=hBoIEAAAQBAJ&pg=PA258&dq=jenis+jenis+teks+fiksi+dan+contohnya&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjmyf3PuJb3AhWMILcAHa0EBIQQ6AF6BagKEAM>
- Widyanti, Winda Amalia. Rina Wijayanti. Henni anggraini. 2019. *Pengembangan Media Boneka Wayang Family Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat Nu 9 Miftahul Ulum Turen*. Malang. Universitas Kanjuruhan Malang