

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

NABILLA NILAWATI PUTRI EDIANI
NPM:2014060012

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024

Skripsi oleh :

NABILLA NILAWATI PUTRI EDIANI

NPM: 2014060012

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN
LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERCERITA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

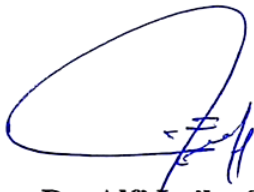
Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Mei 2024

Dosen Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Dosen Pembimbing II



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

NABILLA NILAWATI PUTRI EDIANI
NPM: 2014060012

Judul:

**PENGEMBANGAN WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nabilla Nilawati Putri Ediani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 04 Oktober 2000
NPM : 2014060012
Fak : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Kediri, 26 Juni 2024

Yang Menyatakan



Nabilla Nilawati Putri Ediani

NPM: 2014060012

MOTTO

فِي ان الطز رواه . تُحسِين أن عَمِلَ إِذَا الْعَامِلَ اللَّهُ يُحِبُّ

"Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja, ia menyelesaikannya dengan baik".

"Setiap mimpi besar dimulai dengan mimpi kecil yang diperjuangkan. Berkarya dengan hati, hasilnya akan mencerminkan keindahan yang dihasilkan. Kesuksesan adalah hasil dari keberanian untuk terus maju meski dalam kesulitan."

*"Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat." - **Winston Churchill***

*"Ketika niat yang tulus bertemu dengan aksi, keajaiban tercipta." - **Matt Crance***

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberi nikmat yang luar biasa, member saya kekuatan, kesabaran, dan ketabahan. Atas karunianya serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Segala perjuangan saya hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terimakasih, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
2. Untuk diri saya sendiri, terimakasih karena sudah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai bisa dan mampu berada dititik yang tidak sangat mudah ini.
3. Kedua Orang tua tercinta (Bapak Edi dan Ibu Titik) yang selalu menjadi penyemangat dan penasihat saya serta menjadi alasan saya kuat menyelesaikan skripsi ini, beliau yang telah mendo'akan, membesarkan, dan telah membantu dalam pembuatan media skripsi saya, serta mendidik baik lahir maupun batin dengan banyak perjuangan dan pengorbanan semoga segala pengorbanan yang kalian berikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT.
4. Untuk nenek dan kakek tercinta yang selalu mendo'akan agar cepat sukses, menjadi orang yang selalu tegar dalam menghadapi masalah, dan yang selalu menanyakan "Kapan membawa calon ke rumah?", beliaulah salah satu hal alasan penulis agar cepat menyelesaikan skripsi ini, agar dapat segera mengabdikan keinginan beliau.

5. Untuk adek tercinta Angelin Ghiska R. yang menjadi penyemangat yang selalu menemani saya dan mendo'akan agar segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam penelitian skripsi serta telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi ini dari awal hingga akhir dengan hati yang ikhlas dan tulus.
7. Kepada Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam penelitian skripsi serta telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi ini dari awal hingga akhir dengan hati yang ikhlas dan tulus.
8. Seluruh Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu, membimbing dan membantu penulis selama menempuh gelar S1.
9. Teruntuk sahabat penulis (Riska, Feny, Elok, Andara) yang kebersamai dalam perjuangan dan selalu mau direpotkan terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
10. Teruntuk teman seperjuangan khususnya (Indri, Nana, Veri, hady, Ciko, Dharma, Bayu) yang kebersamai dalam perjuangan dan selalu mau direpotkan terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
11. Teruntuk teman-teman PGSD angkatan 2020 yang saling memotivasi dan menyemangati dalam pengerjaan skripsi.
12. Kepada semua pihak yang selalu bertanya “Skripsi sudah sampai mana?” “Kapan Sidang?” “Kapan Wisuda?” kalian adalah salah satu alasan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Nabilla Nilawati Putri Ediani: Pengembangan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kreativitas bercerita siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Wayang 3D, Kearifan lokal Kediri, Kreativitas bercerita.

Penelitian pengembangan ini di latar belakang oleh hasil data need assessment di kelas III SDN Kraton dan SDN Ngadi Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. Diketahui guru dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng belum menggunakan media, penerapan media wayang yang diterapkan guru masih 54%. Sedangkan dari data hasil need assessment siswa dapat diketahui bahwa kemampuan bercerita siswa hanya 47%. Untuk mengatasi masalah tersebut dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas III SDN Kraton dan SDN Ngadi. Media yang dikembangkan akan diuji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan observasi, wawancara, angket dan tes. Tes menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Teknis analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-T yang bertujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari uji coba pengembangan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri.

Kesimpulan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri adalah sebagai berikut: (1) Hasil validasi media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri mendapatkan persentase 94,00%, sedangkan validasi materi persentase 86,00%. (2) Hasil keefektifan siswa ditentukan melalui dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari uji terbatas memperoleh persentase 87,4%, sedangkan uji luas memperoleh persentase 92,27% maka dapat dikategorikan sangat efektif serta hasil dari uji-T juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu jika dilihat dari hasil nilai siswa dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 100. (3) Hasil kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan persentase 96,00%, sedangkan angket dari respon siswa mendapatkan persentase 90,91%. Berdasarkan hasil diatas disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Wayang 3D Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Kreativitas Bercerita Siswa Kelas III 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 Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
5. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;
7. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku validator ahli materi dan perangkat pembelajaran;
8. Wahyudi, M.Sn., selaku validator ahli media pembelajaran;
9. Towiyah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Kraton dan Bapak Irfan Mahmuji, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Ngadi;

10. Anisa Dwi Elistiyaningsih, S.Pd., selaku guru kelas III di SDN Kraton dan Dwi Ariani, S.Pd., selaku guru kelas III di SDN Ngadi;
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

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 2024



NABILLA NILAWATI PUTRI EDIANI
NPM. 2014060012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
BAB II : LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Pustaka	16
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	16
2. Keterampilan bercerita	20
a. Pengertian keterampilan bercerita	20
b. Tujuan bercerita	25
c. Manfaat bercerita	28
d. Penilaian keterampilan bercerita	29

e. Kreativitas bercerita	34
3. Kemampuan Menguraikan Pesan Dongeng	36
4. Karakteristik siswa di Sekolah Dasar	38
5. Hakikat media pembelajaran	40
a. Pengertian media	40
b. Pengertian pembelajaran	42
c. Manfaat media pembelajaran	44
d. Jenis-jenis dan pengelompokan media pembelajaran	46
e. Kegunaan media pembelajaran	50
f. Kriteria Dasar dan model pemilihan media pembelajaran	54
g. Kelebihan Media	57
h. Kekurangan Media	58
6. Media Berbasis Wayang	58
a. Pengertian Wayang	58
b. Sejarah Wayang	61
c. Macam-Macam Wayang	62
d. Media Pembelajaran Berbasis Wayang	65
e. Langkah-langkah membuat Wayang 3D	68
7. Hakikat Kearifan Lokal Kediri	70
8. Macam-Macam Kearifan Lokal Kediri	72
B. Tahapan Pengembangan media pembelajaran	79
1. Potensi dan Masalah	79
2. Pengumpulan Data	79
3. Desain Produk	80
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	81
D. Kerangka Berpikir	83
E. Pertanyaan Penelitian	87
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	88
A. Model Pengembangan	88
B. Prosedur Pengembangan	90

1. Tahap <i>Analyze</i>	90
2. Tahap <i>Design</i>	92
3. Tahap <i>Development</i>	93
4. Tahap <i>Implementation</i>	95
5. Tahap <i>Evaluation</i>	95
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	96
D. Uji Coba Produk	98
1. Desain Uji Coba Produk	98
2. Subyek Uji Coba	101
E. Validasi Model/Produk	102
F. Instrumen Pengumpulan Data	103
1. Pengembangan Instrumen	103
2. Validasi Instrumen	110
G. Teknik Analisis Data	110
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	111
a. Kevalidan	113
b. Keefektifan	114
c. Kepraktisan	118
2. Norma Pengujian	120
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	121
A. Hasil Studi Pendahuluan	121
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	121
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	130
3. Desain Awal (draft) Model	131
B. Pengujian Model Terbatas	132
1. Uji Validasi Media dan Materi	132
2. Uji Coba Lapangan (Uji coba Terbatas)	137
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	143
C. Pengujian Model Perluasan	144
1. Deskripsi Uji Coba Luas	144

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	144
D. Hasil Validasi Media	151
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	151
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	152
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media	152
4. Desain Akhir Media	155
E. Pembahasan Hasil Penelitian	157
1. Spesifikasi Produk	157
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Produk	159
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Wayang	160
F. Norma Pengujian	161
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	163
A. Simpulan	163
B. Implikasi	164
C. Saran-saran	165
Daftar Pustaka	167

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI, KD, dan Indikator Bahasa Indonesia Kelas III	19
Tabel 2.2 Penilaian Keterampilan Bercerita	33
Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu	82
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	96
Tabel 3.2 Subyek Penelitian.....	97
Tabel 3.3 <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	101
Tabel 3.4 Subyek Uji Coba	102
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	104
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Need Assesment Guru	105
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Need Assesment Siswa.....	106
Tabel 3.8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	107
Tabel 3.9 Lembar Angket Validasi Ahli Media	108
Tabel 3.10 Lembar Angket Respon Guru	108
Tabel 3.11 Lembar Angket Respon Siswa.....	109
Tabel 3.12 Kisi-kisi Penilaian	109
Tabel 3.13 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah dan Guru	111
Tabel 3.14 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	112
Tabel 3.15 Kategori Skor Kevalidan Produk	113
Tabel 3.16 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	114
Tabel 3.17 Kriteria Keefektifan Produk.....	115
Tabel 3.18 Kategori Skor Kepraktisan Respon Guru.....	118
Tabel 3.19 Kategori Skor Kepraktisan Respon Siswa	118
Tabel 3.20 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	119
Tabel 4.1 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Pengetahuan Guru	123
Tabel 4.2 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Problem Kemampuan Bercerita Siswa.....	124
Tabel 4.3 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Hasil Belajar Siswa	125
Tabel 4.4 Hasil Analisis Tanggapan Siswa Terkait Penggunaan Media Pembelajaran	125

Tabel 4.5 Hasil Analisis Tanggapan Siswa Tentang Kemampuan Bercerita.....	127
Tabel 4.6 Hasil Analisis Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Daya Dukung Terhadap Media Wayang 3D	129
Tabel 4.7 Hasil Need Assessment.....	129
Tabel 4.8 Desain awal media	132
Tabel 4.9 Hasil Validasi Media.....	134
Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi	136
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru	138
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa.....	139
Tabel 4.13 Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	140
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	140
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas.....	141
Tabel 4.16 Hasil Uji Paired Test.....	142
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Guru	145
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Siswa.....	145
Tabel 4.19 Hasil Pre Test dan Post Test	148
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas	149
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas.....	149
Tabel 4.22 Hasil Uji Paired Test.....	150
Tabel 4.23 Desain Akhir Media Wayang 3D.....	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Asal Mula Tarian Kethek Ogleng	72
Gambar 2.2 Legenda Gunung Kelud	75
Gambar 2.3 Kisah Burung Baka	77
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir.....	86
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE	89
Gambar 3.2 Desain uji coba terbatas.....	99
Gambar 4.1 Revisi Validator Media	133
Gambar 4.2 Hasil Akhir Validator Media.....	135
Gambar 4.3 Hasil Akhir Validator Materi	137
Gambar 4.4 Sebelum di revisi	157
Gambar 4.5 Setelah di revisi	157

DAFTAR LAMPIRAN

1	: Lembar Pengajuan Judul.....	172
2	: Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	175
3	: Surat Izin Penelitian.....	178
4	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	181
5	: Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	184
6	: Surat Permohonan Validasi.....	187
7	: Hasil Validasi Ahli Media.....	190
8	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	197
9	: Hasil Angket Respon Guru.....	201
10	: Hasil Angket Respon Siswa.....	208
11	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	210
12	: Rekap Penilaian Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	219
13	: Dokumentasi Pemanfaatan Produk.....	222
14	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	224
15	: Foto Produk dan Cara Penggunaannya.....	228
16	: Hasil Plagiasi.....	238

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi membantu kemajuan pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang positif. Sekolah Dasar yang selanjutnya disebut dengan SD, harus mampu memberikan landasan yang kokoh bagi jenjang pendidikan. Selain itu tujuannya agar sekolah membekali lulusan keterampilan dan kemampuan dasar yang cukup, yaitu keterampilan secara strategis. Pembelajaran di sekolah dasar ini bisa dibagi untuk pembelajaran rendah dan lanjutan, pembelajaran kelas bawah bahasa Indonesia memiliki karakteristik tersendiri. Keistimewaan ini sangat mengesankan pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Hal ini juga terlihat jelas pada bahan ajar kelas sekolah dasar kelas rendah. Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak. (Susanto, 2013)

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada hakikatnya adalah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah khususnya di SD dari kelas satu sampai kelas enam. Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran dasar yang diajarkan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, serta

mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dapat didefinisikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, berbagai upaya telah dilakukan untuk tujuan tersebut, termasuk guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya untuk meningkatkan komunikasi secara lisan siswa ditempuh melalui komponen bahasa, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan harus bisa disesuaikan dengan situasi yang akan dihadapi siswa saat berkomunikasi menggunakan kemampuan berbahasanya. (Djuanda, 2014) Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran. Selain itu guru juga harus memahami bahwa berkomunikasi dapat dilatihkan dalam bahasa dengan keterampilan berpikir sistematis, terkontrol, empiris dan kritis. Hal itu dapat didefinisikan sebagai berpikir metodis yang hanya dapat dicapai dengan mempelajari teks-teks yang didasarkan pada pendekatan saintifik/ilmiah. Selain itu, belajar bahasa Indonesia dapat berfungsi sebagai pengumpul dan pemersatu informasi lainnya.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu mula-mula belajar menyimak, lalu berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis (Astuti & Mustadi, 2014). Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang dipelajari peserta didik setelah belajar cara mendengarkan. Penting bagi peserta didik untuk memiliki kosa kata yang baik, yang dipelajari dari mendengarkan dan membaca. Terampil berbicara berarti mampu mengungkapkan gagasan dengan baik saat berbicara. Ini sangat penting bagi peserta didik dikarenakan setiap orang menggunakannya keterampilan berbicara setiap hari, terutama pada saat berkomunikasi dengan orang lain dan saat mempelajari hal-hal baru, serta menjadi pandai berbicara dapat membantu untuk berbagi pengetahuan secara efektif.

Keterampilan berbicara sangat penting bagi peserta didik untuk dapat berbicara dan mendengarkan secara efektif. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah berbicara, termasuk bercerita. Melalui mendongeng, anak-anak dapat mengekspresikan emosi dan pengalaman hidup dalam bahasa yang dipahami. Belajar bercerita membantu anak menjadi lebih percaya diri

dalam mengungkapkan ide dan perasaannya di depan orang lain. Guru dapat menggunakan pembelajaran mendongeng di kelas sebagai cara untuk membentuk kepribadian dan moralitas anak, serta mendorong perkembangan bahasa. Penggunaan media wayang 3D dapat membuat kegiatan mendongeng menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan lebih efektif. Seperti halnya pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Semester satu, Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, terdapat Kompetensi Dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar semua peserta didik mengenal budaya dirinya maupun budaya lain, sehingga mereka dapat mengemukakan gagasan dan perasaan serta berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut. Hal ini akan menimbulkan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam diri peserta didik. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional), menjelaskan bahwa konsep pendidikan mencakup beberapa hal yang sangat penting, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, dan juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi terhadap standar kompetensi yang merupakan hasil minimal kemampuan peserta didik dalam bahasa

Indonesia, seperti pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik dalam memahami dan merespon situasi lokal, nasional, regional, dan global.

Pada pembelajaran di sekolah pada dasarnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan acuan pada lembar siswa yang dimaksud sehingga siswa dapat diidentifikasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya pembelajaran di kelas tidak menghasilkan pembelajaran yang baik aktif dan efisien. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III semester satu terdapat beberapa Kompetensi Dasar (KD) yaitu diantaranya yaitu 3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi

lingkungan, 3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat, 3.7 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan, 3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan, 3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. Namun dalam penelitian ini terfokus pada KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas III di sekolah SDN Kraton dan SDN Ngadi pada hari Jumat, 26 Mei 2023 dan pada hari Selasa, 30 Mei 2023. Diketahui bahwa kemampuan bercerita siswa 47% yang artinya bahwa kurang dari kategori yang telah ditentukan. Dalam penerapan media pembelajaran wayang 3D masih 54% yang artinya media wayang tersebut pernah digunakan akan tetapi jarang sekali diterapkan oleh guru di dalam kelas. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil tes berbicara siswa bahwa masih jauh dari standar yang telah ditetapkan minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa kelas III di SDN Kraton sebanyak 21 siswa, hanya 19% yang

mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 81% Siswa yang lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. Pada kelas III di SDN Ngadi sebanyak 22 siswa, hanya 13% yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM. Sedangkan 87% siswa yang lainnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III SDN Kraton dan SDN Ngadi diketahui bahwa KD 3.8 dan 4.8 belum tercapai secara maksimal. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Peran guru memegang peranan penting dalam pemilihan strategi atau pengajaran, yang akan menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dapat diketahui guru dalam mengajarkan materi terkadang masih belum menggunakan media pembelajaran dan penerapan media wayang yang diterapkan guru masih 63% yang artinya media pembelajaran wayang ini pernah dilakukan namun jarang diterapkan oleh guru, tetapi belum pernah menggunakan media wayang yang berbentuk 3 dimensi. Padahal 77% siswa memilih jika pada saat pembelajaran bahasa Indonesia guru menggunakan media pembelajaran karena hal itu, siswa akan lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran wayang 3D salah satu yang dapat mendukung kinerja guru dalam pengajaran bahan KD 3.8 dan 4.8. Pembelajaran bahasa Indonesia seringkali langka jika menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lain, terutama dalam memahami materi cerita. Apa yang dialami siswa ketika belajar bercerita yaitu konsentrasi siswa rendah, tingkat kesulitan siswa memahami unsur-unsur cerita, dan juga rata-rata siswa merasa malu atau takut jika mendapat tugas bercerita di depan kelas. Ketika pembelajaran terjadi siswa belum tertarik dengan materi karena guru tidak menggunakan media selama pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang tidak berpartisipasi secara efektif dalam pembelajaran, bahkan ada siswa yang melakukan aktivitas lain seperti mengganggu temannya dan mengobrol dengan teman sekelasnya. Di dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan gaya belajar, minat dan kemampuan menyerap materi yang berbeda-beda. Tidak semua orang bisa belajar dengan cara yang sama, karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Kemudian, dalam proses pembelajaran guru dianggap sebagai orang yang mempunyai jawaban terhadap semua pertanyaan siswanya (Laila, 2016)

Ada salah satu faktor penyebab yang tidak dapat sepenuhnya dijelaskan, tetapi salah satu yang disampaikan oleh wali kelas tiga dari kedua SD tersebut kebanyakan guru pada saat pembelajaran hanya menggunakan media yang seadanya di lingkungan sekolah tersebut. Lingkungan belajar dapat dikembangkan pada dorong minat siswa untuk membuat mereka bersemangat tentang prosesnya mempelajari cerita dongeng. Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien untuk menjelaskan kepada siswa, salah satu cara untuk meningkatkan minat dan

pembelajaran siswa adalah melalui penggunaan media yang kreatif. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka perlu diadakan penelitian dari pengembangan media Wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri, dan juga dapat menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, tujuan yang ingin dicapai dan kedalaman materi.

Media merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran, dan menjelaskan materi yang akan disampaikan pada peserta didik. “Media adalah alat yang membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siswa saja yang memanfaatkannya”. Media dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengembangan kepada peserta didik. Menurut (Arsyad, 2019). Materi pembelajaran wayang 3D pilihan yang menampilkan karakter tradisional Jawa, isi cerita anak ini mendorong partisipasi siswa langsung dalam proses pembelajaran melalui keberadaan lingkungan belajar.

Kegunaan media wayang 3D didasari oleh kearifan lokal Kediri Mereka ditemukan memiliki minat dan kebiasaan yang sesuai dengan kepribadian siswa dapat menentukan media dalam kegiatan pembelajaran sesuatu yang dapat mengangkut pengetahuan dan informasi dalam interaksi ini terjadi antara guru dan siswa ketika menggunakan media. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka

hadapi sehari-hari. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pengembangan media dipilih dari kemampuan mendeskripsikan substansi pesan dongeng harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan agar tidak salah dan menyimpang dari materi yang akan disampaikan. Ini harus dihindari dengan cara apa pun, karena tujuan pembelajaran mewakili titik referensi dari proses pembelajaran. Jika tujuan tidak tercapai, pembelajaran dimulai dapat dikatakan bahwa doktrin tersebut telah gagal.

Media adalah alat perantara yang dapat membantu siswa memahami sesuatu yang sudah ada dipelajari dan salah satu alat yang dapat membantu peserta memahami siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Wayang adalah panutan yang digunakan untuk menampilkan permainan, metode cerita menggunakan media wayang 3D merupakan metode yang efektif belajar karena dapat mengembangkan daya imajinasi dan daya serap yang mendalam pendidikan tinggi, mengajarkan siswa kasih sayang dan empati, memberikan pelajaran dengan wayang 3D dan bantu anak memberikan contoh bagaimana bereaksi terhadap suatu peristiwa atau memecahkan masalah berdasarkan apa yang mereka alami untuk mengimplementasikannya pesan yang terkandung dalam cerita kearifan lokal.

Ketika siswa dan guru menggunakan media untuk membantu pembelajaran, ada beberapa kelebihan yang terjadi. Adapun perbedaan data produk yang dikembangkan memiliki kebaruan tersendiri, yang dikembangkan dari media wayang 3D berbasis kearifan lokal kediri sekarang yaitu sebagai berikut: 1) memiliki italic yang terbuat dari papan triplek serta memiliki beragam warna dan bisa berubah-ubah sesuai alur cerita; 2) wayang berbentuk tokoh dari cerita dongeng yang ada di daerah Kediri (Legenda Gunung Kelud); 3) pakaian Wayang bisa dilepas pasang seperti yang diinginkan; 4) wayang kurang lebih berbentuk seperti patung namun tangan wayang bisa digerakkan; 5) membuat pesan lebih mudah dipahami; 6) membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan bahagia, 7) cerita dongeng yang dikembangkan lebih lengkap; 8) memungkinkan lebih banyak interaksi antara siswa dan dunia di sekitar mereka; 9) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Guru dan siswa menggunakan media untuk belajar bersama, dan dapat berkomunikasi lebih baik dan belajar lebih efektif karena mereka berbicara satu sama lain dan tidak hanya mendengarkan secara pasif. Media wayang 3D berbasis kearifan lokal kediri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tertulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan dan KD 4.8 memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif pada kelas III ini menggunakan tokoh yang ada dalam cerita

dongeng “Gunung Kelud” yaitu Lembu Suro, Prabu Brawijaya, dan Dewi Kilisuci . Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti ini mengambil judul “Pengembangan Media Wayang 3D Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Kreativitas Bercerita Siswa Kelas III di Sekolah Dasar”. Berdasarkan paparan tersebut maka penelitian pengembangan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri ini sangat perlu dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan siswa SDN Kraton dan SDN Ngadi dalam memaknai pesan dan menceritakan kembali isi dongeng bagi siswa kelas III.
2. Perlu dikembangkan media belajar wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk mendukung proses pembelajaran guru di kelas.
3. Proses pembelajaran kurang bervariasi sehingga minat belajar pada siswa kurang.
4. Seringkali siswa hanya mendapatkan media pembelajaran berupa buku teks dan gambar yang kurang kreatif atau media yang seadanya.
5. Proses pembelajaran masih monoton, dikarenakan guru terkadang mengajar tidak menggunakan media pembelajaran.

6. Hasil belajar siswa belum memenuhi indikasi KKM yang telah ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa kelas III di SDN Kraton sebanyak 21 siswa, hanya 19% yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM. Sedangkan 81% Siswa yang lainnya masih mendapat nilai dibawah KKM. Pada kelas III di SDN Ngadi sebanyak 22 siswa, hanya 13% yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM. Sedangkan 87% siswa yang lainnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM.
7. Belum pernah menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri menurut ahli media dan ahli materi di SDN Kraton dan SDN Ngadi?
2. Bagaimana kepraktisan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk guru dan siswa di SDN Kraton dan SDN Ngadi?
3. Bagaimana keefektifan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri melalui skala kecil/besar menurut siswa di SDN Kraton dan SDN Ngadi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri di SDN Kraton dan SDN Ngadi menurut ahli media dan ahli materi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri di SDN Kraton dan SDN Ngadi menurut guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri melalui skala kecil/besar menurut siswa di SDN Kraton dan SDN Ngadi.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dari penelitian tersebut dapat mengungkapkan bagaimana kreativitas bercerita siswa kelas III terbentuk melalui media Wayang 3D serta diharapkan menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa, khususnya menyimak dan berbicara cerita dongeng pada Mata pelajaran bahasa Indonesia. Meningkatkan keterampilan

siswa dalam berimajinasi saat bercerita serta prestasi belajar Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi kepada guru dalam upaya membimbing dan membina peserta didik agar kedepannya memiliki kemampuan berbicara/*public speaking* yang baik. Serta dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran berbicara cerita Dongeng yang termuat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak dan berbicara menggunakan media pembelajaran. Serta dapat digunakan sebagai acuan untuk perkembangan pembelajaran dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanti, W. S. (2018). Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Dini, J. P. A. U. (2016). Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK Pkk Sendangagung Minggir Sleman.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava
- Ihsana, 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka
- Tarigan, H.G. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Nana Sudjana. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rahmadanty, R. D., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 1-10.
- Suwarti, S., LAILA, A., & PERMANA, E. P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rizki, C., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 240-246.
- Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196-3202.
- Abdusshomad, A. (2018). Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 19(1), 31-49.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap

- Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Inayati Dika, Rozaq Ardian Putranto. 2023. *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Juwita Putri, Sutarini. 2024. *Bahasa Indonesia SD*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80.
- Laila, A. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *JPDN*. 1 (2) : 1-15.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, A., Siti Hanifah, N., Setiani, R. N., Nurjyati, S., Oktaviana, V., & Sitorus, Y. I. (2020). Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran di Rumah sebagai Upaya Memutus Covid-19. *Universitas Singaperbangsa Karawang*.
- Djuanda, D. (2014). Pembelajaran sastra di SD dalam gamitan Kurikulum 2013. *Mimbar sekolah dasar*, 1(2), 191-200.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262.
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Nurdiana, A., Wibowo, M. A., & Hatmoko, J. U. D. (2015). Sensitivity analysis of risk from stakeholders' perception Case study: Semarang-Solo highway project section I (Tembalang-Gedawang). *Procedia Engineering*, 125, 12-17.

- Rezeki, K. S., & Lubis, F. (2022). ANALISIS SOAL BUATAN GURU BAHASA INDONESIA BERDASARKAN TAKSONOMI THE STRUCTURE OF THE OBSERVED LEARNING OUTCOME (SOLO) SISWA KELAS XI SMA NEGERI 12 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 85-92.
- Ria, R., Atmazaki, A., & Abdurahman, A. (2015). The relationship of reading interest and learning motivation with news writing skills of grade VIII students Smp N 24 Padang. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 16(1), 79-90.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks: representasi kurikulum 2013. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1).
- Ningsih, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4).
- Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124-132.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, W., Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, R. (2016). Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar.
- Cleopatra, S. V., Cahyani, I., & Mulyati, Y. (2018, November). METODE MEMBACA TERBIMBING (GUIDED READING) UNTUK PENINGKATAN MINAT BACA BAGI PEMBACA PEMULA. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 1267-1272).
- Arsjad, M. G., & Mukti, U. S. (1993). Pembimbing Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jakarta: Airlangga*.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Ayuniar, D., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2021). Upaya Guru Dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Siswa SD Pada Masa Pandemi Covid-19 SDN Gugus IV Kecamatan Pujut. *Progres Pendidikan*, 2(1), 26-30.

Validitas, U. (2013). Reliabilitas. *Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Variabel X*, 2.

Sudjana, N. R., & Rivai, A. A. 2002, Media Pengajaran. *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.