



Pengembangan Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD

Paulus Pati Badin^{1*}, Maria Goreti Rini Kristiantari² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: bropulbadin21@gmail.com

Abstrak

Wayang merupakan salah terobosan baru dalam proses pengembangan media di dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas III sekolah dasar. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode non tes dengan angket, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Wayang Karton dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor (95,45%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor (100%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor (75,00%) dengan kualifikasi baik dan penilaian siswa melalui uji coba perorangan dengan tujuh orang siswa memperoleh persentase skor (91,66%) dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media wayang karton telah teruji validitasnya sertalayah untuk dibelajarkan kepada siswa kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Wayang Karton, Bahasa Indonesia

Abstract

Wayang is one of the new breakthroughs in the process of developing media in the world of education. This study aims to determine the validity of the Cardboard Puppet Media on the Indonesian Content of Class III Students. This development research uses the ADDIE development model with five stages consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects involved in this study consisted of learning content experts, instructional design experts, learning media experts, and third grade elementary school students. The method of data collection was carried out using a non-test method with a questionnaire, which was then analyzed using quantitative descriptive techniques and qualitative descriptive data analysis techniques. The results showed that the Wayang Karton Media was declared valid based on the results of the assessment of the learning content experts who obtained a percentage score (95.45%) with very good qualifications, the learning design experts obtained a percentage score (100%) with very good qualifications, the learning media experts obtained the percentage score (75.00%) with good qualifications and student assessment through individual trials with seven students obtaining a percentage score (91.66%) with very good qualifications. So based on this, it can be concluded that the paper puppet media has been tested for validity and is feasible to be taught to third grade elementary school students

Keywords: Learning Media, Wayang Cartons, Indonesian Language

1. INTRODUCTION

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi sesuatu hal yang mudah untuk diwujudkan (Lazuardi & Murti, 2018; Yani & Taufik, 2020). Pendidikan merupakan sarana yang efektif untuk mencapai tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menyangkut berbagai komponen yang berhubungan erat satu sama lain (Sutrisno, 2016). Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi seseorang dan mencerdaskan seseorang sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Umam, 2020). Pendidikan dapat mencapai tujuannya dengan baik apabila terjadi proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah sebuah proses ilmiah mulai dari mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan belajar Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan belajar yang merupakan proses perubahan tingkah laku

History:

Received : March, 04, 2021

Revised : March 10, 2021

Accepted : July 22, 2021

Published : August 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



seseorang yang berlangsung secara aktif dan integratif serta terjadi secara terus menerus sesuai dengan perkembangan psikis dari seseorang tersebut (Oktiani, 2017; Rahmayanti, 2016). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif didalamnya dan membuat peserta didik senang, termotivasi serta merasa tertarik untuk belajar mengenai sesuatu yang baru, sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna (Faridah et al., 2019; Widyanto, 2020). Pembelajaran bukanlah suatu aktivitas yang bersifat rutin dan stagnan. Akan tetapi, ia merupakan proses yang dinamis, kreatif, inovatif, dan progresif (Ainin, 2013; Iswara, 2016).

Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih bisa dipahami oleh peserta didik, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang membantunya dalam proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus disertakan, direncanakan dan diatur oleh guru dalam kegiatan pembelajaran (Dewi & Yuliana, 2018; Hidayah et al., 2020). Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar (Salamah, 2017; Sumaryanti & Sabri, 2017). Media yang digunakan untuk pembelajaran tidak harus media yang memiliki nilai nominal yang tinggi atau mahal. Media untuk mengajarkan materi kepada siswa tidak harus menggunakan media yang rumit. Media yang sederhana dan bermakna dapat digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa (Kristiono, 2018; Oktavianti & Wiyanto, 2014).

Namun berdasarkan hasil observasi di SD No. 2 Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung pada saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) awal dan saat PLPBD (Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring), guru wali kelas III menyatakan bahwa guru mempunyai kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa kurang berani untuk berbicara dan memahami kosa kata serta pemahaman tanda baca yang benar. Hal ini terlihat pada keterampilan berbicara siswa yang sering memilih diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya, tidak bersedia mengemukakan pendapat secara lisan atau untuk menjawab pertanyaan. Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan ini yakni media Wayang Karton yang mencakup aspek muatan bahasa Indoneisa. Media wayang karton ini dapat membantu siswa untuk fokus pada keterampilan berbicara, keterampilan bercerita, dan meningkatkan kepercayaan diri saat berbicara dengan lawan bicaranya, sehingga dapat meningkatkan aktifitas fisik, dan interkasi antar siswa.

Media wayang kerton adalah salah satu media wayang yang sudah dimodifikasi. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan semua materi pelajaran, termasuk dapat pula digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Dwijayani, 2019; Reffiane & Mazidati, 2016). Wayang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah dasar, karena media wayang dapat menarik perhatian siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Tafonao, 2018; Zafira & Artharina, 2017). Selain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan media wayang juga dapat menumbuhkan nilai religius serta meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar (Pratiwi, 2018). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia media wayang kerton disajikan dengan membawakan cerita-cerita rakyat. Cerita rakyat dipilih karena cerita rakyat memiliki alur cerita yang menarik serta sarat akan nilai-nilai kebudayaan dan adat istiadat. Sifat kemenarikan dari cerita rakyat tidak hanya ditunjukkan oleh isi ceritanya saja, tetapi cara penuturannya yang dapat dipadukan dengan menggunakan media wayang yang sudah dikenal akrab di lingkungan kehidupan anak (Fujiastuti et al., 2019; Larasati, 2021). Cara ini dilakukan untuk mendekatkan peserta didik agar mencintai wayang sebagai salah satu hasil budaya bangsa. Penggunaan media wayang beraneka ragam dan bentuk dimungkinkan penyajian ceritanya makin atraktif dan lebih menarik dikarenakan Manusia dan kebudayaan tak terpisahkan, secara bersama-sama menyusun kehidupan (Kistanto, 2017; Suryanto, 2018).

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan pengembangan media wayang menunjukkan bahwa media wayang karakter layak unruk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa sekolah dasar (Mukholifah et al., 2020). Selanjutnya adalah penelitian mengenai peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini melalui media wayang papercraft yang juga menunjukkan hasil bahwa media wayang papercraft yang telah dikembangkan layak dan dapat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini khususnya untuk meningkatkan kosa kata anak (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Serta penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran wayang karton pada materi cerita fabel kelas II SDN 1 grogol kabupaten Cirebon yang menunjukkan hasil bahwa media wayang karton yang telah dikembangkan layak untuk dibelajarkan pada siswa kelas II SD (Tussifa et al., 2021). Berdasarkan jbaran tersebut dapat dikatakan bahwa media wayang layak untuk dikembangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui validitas Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III.

2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas III di SD No 2 Tibubeneng. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode angket dengan instrumen berupa lembar quisioner. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode deskriptif kuantitatif dan metode deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga didapatkan kesimpulan secara umum (Agung, 2014). Teknik analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengubah data angket yang masih berbentuk skor menjadi persentase respon dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor yang kemudian dikonfersikan ke dalam skala likert.

Setelah data dianalisis melalui analisis kuantitatif analisis dilanjutkan pada analisis deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data/menganalisis data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, maupun kategori yang mengenai suatu objek, seperti benda, variabel, maupun gejala sehingga didapatkan kesimpulan secara umum. Teknik analisis kualitatif ini digunakan sebagai teknik untuk mengolah data hasil review ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran untuk dikelompokkan sehingga masukan maupun saran dari ahli dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian pengembangan ini terdiri dari dua pokok bahasan, yaitu mendeskripsikan rancang bangun media wayang karton pada muatan bahasa Indonesia dan mendeskripsikan validitas media wayang karton pada muatan bahasa Indonesia. Rancang bangun media wayang karton pada muatan bahasa Indonesia ini berpedoman pada tahapan model ADDIE dengan lima tahapan. Tahap pertama yakni tahap analisis (*analyze*) yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam penelitian pengembangan media Wayang Karton. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada

tahap analisis yakni menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran dan menganalisis materi. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan cara wawancara dan pemberian kuesioner kebutuhan pembelajaran pada siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pada saat pembelajaran banyak kesulitan-kesulitan yang ditemui, tapi khusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang berani membaca, karena kurangnya komunikasi dan latihan berbicara dengan teman sekelasnya, serta kurang mengetahui kosa kata dan tanda baca yang benar. Dari pendapat guru terhadap pembelajaran dikelas siswa sangat kurang minat untuk membaca dan berani untuk tampil bicara kedepan kelas. Selanjutnya analisis materi dilakukan dengan berdiskusi bersama guru kelas, dimana berdasarkan hasil diskusi dengan guru materi dongeng bahasa Indonesia dipilih karena dapat mencakup dari segala aspek kekurangan, maka dipilih Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran dibutuhkan untuk lebih dipahami oleh siswa dalam pembelajaran. Tujuannya agar media yang dikembangkan mampu membantu membelajarkan siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi dalam suatu pembelajaran.

Tahap kedua yakni tahap perancangan media (*Design*). Tahap ini dilakukan untuk merancang ide-ide dan konsep-konsep dari hasil pada tahap analisis. Proses perancangan diperlukan agar pada tahap pengembangan media wayang karton dapat dengan mudah dilaksanakan karena memiliki perencanaan yang jelas dan sistematis, prosedur perancangan meliputi kegiatan menentukan cerita yang digunakan untuk pembuatan wayang karton yaitu cerita dongeng Malin Kundang karena lebih mudah dipahami oleh siswa dan sudah banyak siswa yang mengetahui dongeng Malin Kundang; merancang gambar tokoh cerita dan bahan harus yang menarik serta modern agar dapat menarik minat para siswa dalam penggunaannya; menentukan bahan yang digunakan agar bisa tahan lama dan aman saat digunakan; membuat storyboard media wayang karton dan membuat skenario pembelajaran Bahasa Indonesia; menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan tujuan untuk mengarahkan dan merancang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media wayang karton yang dikembangkan; Menyusun Instrumen Penilaian Produk berupa angket/kuesioner yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk kemudian dinilai oleh ahli materi, desain pembelajaran dan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan juga dinilai oleh siswa sebagai subjek uji coba dengan angket uji coba perorangan.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan produksi wayang karton sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Hasil akhir produk dari tahap pengembangan ini yang dapat dinilai validator dan siswa sebagai subjek uji coba. Terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pengembangan diantaranya adalah kegiatan praproduksi, kegiatan uji kelayakan, serta kegiatan produksi produk. Kegiatan praproduksi merupakan kegiatan dimana naskah dan media wayang karton yang telah disetujui oleh pengkaji dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut layak produksi. Selanjutnya kegiatan uji kelayakan produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dinilai oleh ahli dan siswa melalui uji perorangan. Uji kelayakan produk melibatkan ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk melalui uji perorangan melibatkan tujuh orang siswa kelas III. Kegiatan selanjutnya yakni kegiatan produksi produk media dimana sebuah media wayang karton yang siap dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas.

Tahap keempat yakni tahap implementasi (*implementation*). Pada penelitian kali ini tahap implementasi tidak dapat terlaksana karena adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah dan menjauhi kerumunan. Tahap kelima, yakni tahap akhir penelitian yakni dilaksanakan proses evaluasi yang dilakukan secara formatif. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data disetiap tahapan pengembangan

produk untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan, tujuan dari kegiatan evaluasi formatif menghindari terjadinya kesalahan pada hasil akhir produk. Evaluasi dilakukan pada tahap pengembangan yaitu pada tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Hasil validitas media wayang karton ditentukan berdasarkan hasil review dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Secara lebih rinci hasil uji ahli serta uji perorangan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Presentase Hasil Uji Coba Produk Media Wayang Karton

| No | Subjek Uji Coba | Hasil % | Kualifikasi | Keterangan |
|----|--------------------------|---------|-------------|--|
| 1. | Ahli Isi Pembelajaran | 95,45 | Sangat Baik | Sangat layak digunaka tanpa revisi |
| 2. | Ahli Desain Pembelajaran | 100 | Sangat Baik | Sangat layak digunakan tanpa revisi |
| 3. | Ahli Media Pembelajaran | 75,00 | Baik | Layak digunakan dengan revisi sesuai saran |
| 4. | Uji Coba Perorangan | 91,66 | Sangat Baik | Sangat layak digunakan tanpa revisi |

Berdasarkan data pada Tabel 4 didapatkan informais bahwa wayang karton yang dikembangkan menurut penilaian dari uji ahli dan uji coba perorangan secara keseluruhan memiliki presentase skor dengan kualifikasi sangat baik, sehingga wayang karton yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran. Pada tahap uji coba produk media wayang karton terdapat komentar-komentar dari ahli yang bersifat merevisi produk media yang akan dikembangkan. Adapun hasil akhir dari produk wayang karton yang telah direvisi adalah sebagai berikut



Gambar 1. Nahkoda Kapal dan Warga



Gambar 2. Ibu Malin Mande Rubayah



Gambar 3. Malin Kundang dan Istri

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media wayang karton yang telah teruji validitasnya. Selain telah teruji validitasnya media wayang karton juga layak dibelajarkan kepada siswa, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama yakni media wayang karton dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Media wayang karton

merupakan salah satu terobosan media pembelajaran baru, yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi (Saraswati et al., 2019; Setiani, 2018). Desain bentuk serta warna yang menarik akan dapat menarik perhatian siswa untuk memainkan dan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ini (Permana, 2021). Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik anak, sehingga siswa lebih mudah memahami makna atau pesan yang ingin disampaikan melalui media. Melalui warna siswa akan lebih mudah dalam mengingat tokoh serta karakter dari tokoh yang ada pada media wayang (Kurniawan et al., 2019). Selain pemilihan warna, bentuk-bentuk tokoh dalam wayang juga akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Pemilihan tokoh serta desain bentuk tokoh yang disesuaikan dengan cerita selain dapat meningkatkan semangat belajar juga akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita yang disajikan (Lestariningsih & Parmiti, 2021; Susiani et al., 2016).

Faktor kedua, media wayang karton layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan dibelajarkan. Media wayang akan dapat merangsang daya ingat peserta didik melalui penggambaran tokoh dan karakter yang disajikan dalam cerita (Astriyanto et al., 2020; Taulany & Prahesti, 2019). Media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami akan dapat meningkatkan daya ingat siswa. Selain dapat meningkatkan daya ingat serta hasil belajar siswa, wayang karton ini juga dapat digunakan untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia (Mukodas & Mubarock, 2020; Sari et al., 2019). Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa (Susiani et al., 2016). Jadi dapat dikatakan media wayang bisa dijadikan alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan temuan peneliti sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik yang menunjukkan hasil bahwa media wayang karakter layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa sekolah dasar (Mukholifah et al., 2020). Selanjutnya adalah temuan mengenai peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini melalui media wayang papercraft yang juga menunjukkan hasil bahwa media wayang papercraft yang telah dikembangkan layak dan dapat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini khususnya untuk meningkatkan kosakata anak (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Serta temuan mengenai pengembangan media pembelajaran wayang kartun pada materi cerita fabel kelas II SDN 1 grogol kabupaten Cirebon yang menunjukkan hasil bahwa media wayang kartun yang telah dikembangkan layak untuk dibelajarkan pada siswa kelas II SD (Tussifa et al., 2021). Berdasarkan temuan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media wayang karton merupakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, semangat, dan meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan Media Wayang Karton pada Muatan Wayang Karton menerapkan model pengembangan ADDIE melalui empat tahapan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan evaluasi, telah menghasilkan produk Wayang Karton yang Valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan tersebut dinilai oleh ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik. Uji ahli desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Uji ahli media pembelajaran memperoleh kualifikasi baik. Uji coba perorangan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat

disimpulkan pengembangan media Wayang Karon pada Muatan Bahasa Indonesia Valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. REFERENCES

- Agung, G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(8), 96. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>.
- Astriyanto, F. K., Istiningsih, G., & Purwati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bima Pandawa Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3294>.
- Dewi, T. K., & Yuliana, rina. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Faridah, S., Mustaji, M., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Contextual Teaching and Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1092. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1092-1099>.
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>.
- Iswara, P. (2016). Pengembangan Materi Ajar Dan Evaluasi Pada Keterampilan Mendengarkan Dan Membaca. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2359>.
- Kistanto, N. H. (2017). Tentang Konsep Kebudayaan. *Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2), 1–11. <https://doi.org/10.14710/sabda.v10i2.13248>.
- Kristiono, N. (2018). Pemanfaatan Media Wayang Kertas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(2). <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM/article/download/569/481>.
- Kurniawan, D. T., Hayati, A. A., & Maryanti, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Profesi Untuk Mengenalkan Jenis Pekerjaan Pada Siswa SD. *Jurnal of Islamic Primary Education*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5208>.
- Larasati, M. M. B. (2021). Kemampuan Menulis Naskah Drama Pentas dengan Menggunakan Media Cerita Rakyat Siswa SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.288>.
- Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik). *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v2i1.408>.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71–79.

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35944/19039>.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Mukodas, M., & Mubarock, W. F. (2020). Efektivitas Mendongeng Melalui Media Wayang Kertas Di Rumah Baca Sang Pembelajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2398>.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>.
- Pratiwi, C. P. (2018). Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) Untuk Menumbuhkan Nilai Religius Pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 8(1). <https://doi.org/10.24269/muaddib.v8i1.1047>.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-Hari. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163–170. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v3i2.4256>.
- Salamah, E. R. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Ips Materi Tokoh Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 12(2), 57–65. <https://doi.org/10.17509/md.v12i2.7684>.
- Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/608>.
- Sari, D. A., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantu Media Wayang Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 Indahya Keragaman. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(3). <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19496>.
- Setiani, puspita pebri. (2018). Media Pembelajaran WARTOP (Wayang Karakter Tokoh Pahlawan) Untuk Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/historia.v1i2.9749>.
- Sumaryanti, E., & Sabri, T. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Untan*, 1(1), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/24351/75676575985>.
- Suryanto, E. (2018). Model Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Media Wayang Kancil. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(2), 260. https://doi.org/10.17509/bs_jpbasp.v17i2.9663.
- Susiani, Pargito, & Jaya, M. T. B. S. (2016). Peningkatan Minat Dan Aktivitas Belajar Ips Menggunakan Media Wayang Kardus Pada Siswa Kelas 1. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1),

- 53–60. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/11172>.
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 26–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.56>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v1i2.361>.
- Tussifa, N. A. B., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogolkabupaten Cirebon. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 152–158. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35944/19039>.
- Umam, M. K. (2020). Dinamisasi Manajemen Mutu Persfektif Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Hikmah*, 8(1), 61–74. <http://www.jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/141>.
- Widyanto, I. P. (2020). Peningkatan Mutu Pendidikan Hindu Melalui Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.25078/jpm.v6i1.1151>.
- Yani, L. I., & Taufik, T. (2020). penerapan model project based learning dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(9), 74. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10436>.
- Zafira, H., & Artharina, F. P. (2017). Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas Iv Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1778>.