

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARAKTER HEWAN (WAKARHEN)
PADA MATERI BERCEKITA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 23 PALEMBANG**

Abdul Rozak¹, M. Juliansyah Putra², Endie Riyoko,³
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang
rejasobirin8052@gmail.com¹, juliansyah@univpgri-palembang.ac.id²,
endieriyoko@univpgri-ac.id³

ABSTRACT

The purpose of developing this research aims to produce, feasibility, and benefit of learning media products "Wakarhen" in storytelling material in class IV SD Negeri 23 Palembang. In this study, the type of research that will be used is (Research and Development). Data collection techniques are very strategic steps in research, because they are in accordance with the main objective of research, namely to obtain data. In this study, the data collection instruments used were material expert validation sheets, media expert questionnaires, linguist questionnaires and student response questionnaires. Based on the results of expert validation, Animal Character Puppet (warkahen) storytelling material from material experts obtained an average result of 80.55% getting very valid criteria, then validation of Animal Character Puppet media experts (warkahen) obtained an average result of 78.57% and validation by linguists 92.5% get very valid criteria. At the level of achievement and qualification of the results obtained, the product is declared valid and suitable for use in the teaching and learning process. And based on the results of the practicality test on Animal Character Puppet products (warkahen) storytelling material which was carried out on a small scale trial by distributing questionnaires to 8 grade IV students and good results were obtained with an average score of 92.43% in the very practical category and suitable for use in the teaching and learning process, as well as based on the results of large-scale trials to test the effectiveness of animal character puppet media (wakarhen) by distributing questions to 20 students IV obtained results with an average of 90.75 with a very effective category in the learning process teach.

Keywords: Media, Animal Character Puppets, Storytelling

ABSTRAK

Tujuan pengembangan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, kelayakan, dan kemanfaatan produk media pembelajaran "Wakarhen" pada materi bercerita dikelas IV SD Negeri 23 Palembang. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang akan digunakan yaitu (Research and Development). Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat strategis dalam penelitian, karena sesuai dengan tujuan utama dalam penelitian yaitu mendapatkan data. Pada penelitian ini, instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, angket ahli media, angket ahli bahasa serta angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil dari validasi ahli, Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita dari ahli materi diperoleh hasil rata-rata 80,55 % mendapatkan kriteria sangat valid, kemudian validasi ahli media Wayang Karakter Hewan (warkahen) diperoleh hasil rata-rata 78,57 % dan validasi ahli bahasa 92,5 % mendapatkan kriteria sangat valid. Pada

tingkat pencapaian dan kualifikasi dari hasil yang didapat, produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Dan berdasarkan hasil dari uji kepraktisan terhadap produk Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita yang dilakukan pada uji coba skala kecil dengan menyebarkan angket kepada 8 orang siswa kelas IV dan diperoleh hasil yang baik dengan nilai rata-rata 92,43% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Serta berdasarkan hasil uji coba skala besar untuk uji efektif terhadap media wayang karakter hewan (wakarhen) dengan menyebarkan soal kepada 20 orang siswa IV diperoleh hasil dengan rata-rata 90,75 dengan kategori sangat efektif dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Media, Wayang Karakter Hewan, Bercerita

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sesuatu yang dirancang secara disengaja, terstruktur, sistematis, dalam suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan lingkungan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Dr. H. Rusli, 2023, p. 28). Pendapat lain yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara pada buku yang ditulis oleh (Anwar et al., 2022, p. 34) menyatakan bahwa, pembelajaran itu tidak lain dan tidak bukan ialah salah satu bagian dari pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya dalam mengarahkan peserta didik kepada proses belajar sehingga mereka bisa mendapat hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Belajar merupakan proses seseorang untuk mendapatkan berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Pada umumnya, media yang diterapkan oleh guru didalam kelas hanya buku tematik yang materinya dijelaskan oleh guru mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media buku sering diterapkan dalam sistem pembelajaran, akibatnya seringkali

peran guru yang lebih dominan dan aktif didalam kelas dibandingkan peserta didik. Untuk membuat siswa lebih bertanggung jawab secara individu dan bisa berpartisipasi secara aktif diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu permasalahan tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran "Wakarhen".

Wayang karakter merupakan bayangan perwatakan yang berbentuk lukisan atau karikatur untuk menggambarkan tentang seseorang atau gagasan tertentu. Media pembelajaran wayang karakter dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena bentuknya yang unik sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam menyimak materi pembelajaran oleh guru. Banyak guru yang mengeluh masalah penggunaan media yang mahal sehingga memilih tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran (Medeylin, et. al, 2022, p. 197).

Pengembangan media wayang karakter termasuk media audio visual karena merupakan gambar tiruan dari tokoh cerita dan suara yang digunakan adalah suara guru yang sedang bercerita seperti dalang

dengan menggunakan media wayang karakter dalam bentuk gambar hewan. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fabel (Nur, et. al, 2021, p. 153).

Berdasarkan hasil wawancara pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2022 dengan salah satu guru dari sebuah Sekolah Dasar Negeri 23 Palembang yang merupakan wali kelas IV yang bernama Shelly Maulinda, S.Pd. Bahwa dalam proses belajar mengajar penting untuk penerapan berbagai media pembelajaran supaya peserta didik sejak dini dapat memiliki kemampuan berbicara yang baik sehingga menjadi pendukung hasil belajar yang maksimal, dengan hasil belajar yang berhasil sesuai pencapaian. Dari pengalaman dan hasil belajar yang telah diterangkan oleh beliau mengingat minim penggunaan media pembelajaran yang bervariasi itulah sedikit mengalami kesulitan dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dimana pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng fabel siswa kurang memahami buku tematik yang dibagikan di sekolah. Padahal penggunaan media pembelajaran sangat menunjang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, itulah mengapa penitngnya menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar karena mampu membuat

siswa lebih tertarik dan lebih aktif pada saat belajar.

Dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Wayang Karakter Hewan (Wakarhen) Pada Materi Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri 23 Palembang”**.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang akan digunakan yaitu (Reseach and Development). Penelitian yang digunakan model borg & gall menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Wayang Karakter Hewan pada materi fabel, serta menguji keefektifan dan kevalidan dari media yang dikembangkan tersebut.

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu pengumpulan data awal, perancangan, mengembangkan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba produk desain, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk akhir dan desiminasi.

Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan Boeg and Gall ada sepuluh langkah atau tahapan-tahapan antara lain : 1) potensi masalah, 2) pengumpulan

data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal (Sugiyono, 2017, pp. 298-310).

Tabel 1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	IV	13	15	28
Jumlah		13	15	28

(Sumber : Tata Usaha SD Negeri 23 Palembang)

Sampel yang digunakan peneliti adalah peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Cluster random sampling adalah teknik pengambilan sampel acak kelompok (cluster random sampling) digunakan untuk populasi yang heterogen. Dan dalam populasi yang heterogen tersebut terdiri dari sejumlah kelompok-kelompok (cluster), atau populasi terdiri dari sejumlah area-area yang heterogen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Wawancara observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data. Teknik validasi prototype yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ahli materi, dan

ahli media.

Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen) materi bercerita lebih lanjut akan ditampilkan meliputi pemaknaan temuan penelitian, keunggulan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen), kekurangan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen), cara penggunaan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen), tindak lanjut, dan keterbatasan dalam penelitian.

Pemaknaan temuan penelitian didasarkan pada pengembangan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen), diantaranya adalah uji kelayakan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen), hasil angket tanggapan guru dan siswa, dan hasil uji coba pemakaian produk. Uji kelayakan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen) dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi kelayakan terhadap rancangan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen). Hasil penelitian terhadap media Wayang

Karakter Hewan (Warkarhen) yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

7	ZAR	45	93,75
8	AKA	46	95,83
Jumlah total			739,51
			92,43

Skor Maksimal Rata-rata

Media Wayang Karakter

Sumber : (Olah data peneliti, 2023)

No	Nama Siswa	Nilai
1	C	90
2	RA	90
3	HD	95
4	SR	80
5	T	90
6	D	95
7	FA	90
8	SD	90
9	SW	90
10	RA.J	ar95
11	GH	95
12	AH.P	80
13	N	80
14	A.N.C	90
15	N	90
16	R	90
17	C	75
18	N	65
19	A.N	85
20	A	70
JUMLAH		1815
RATA-RATA		90,75

Hewan (Warkarhen) yang telah melalui proses validasi dan revisi selanjutnya dilakukan uji coba (uji coba terbatas) di kelas IV SD. Dalam uji coba pemakaian, siswa melakukan unjuk kerja bercerita sebelum dan sesudah penggunaan media Wayang Karakter Hewan (Warkarhen).

Hasil Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Siswa	Jumlah skor pengisian angket	Nilai
1	AS	46	95,83
2	MAS	45	93,75
3	A	42	87,5
4	FBJ	45	93,75
5	NAA	44	91,6
6	JA	42	87,5

Berdasarkan table diatas hasil respon uji coba skala kecil mendapatkan skor sebesar 92,43 yang dapat dikategorikan “sangat praktis” sehingga media wayang karkter hewan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil Rekapitulasi Nilai

Dalam tahap uji coba pemakaian skala besar dengan memberikan soal berupa protest keapda 20 siswa kelas IV SD Negeri 23 Palembang tidak ada hambatan dalam penggunaan Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita, sehingga tidak ada revisi dari produk di tahap ini. dari tahap ini diperoleh hasil nilai rata-rata 90,75 dapat kategorikan “sangat efektif” dalam proses belajar mengajar.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita muatan materi Bahasa Indonesia tema 8 kompetensi dasar 8.1 mencermati kosakata dalam teks di kelas IV SD Negeri 23 Palembang. Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita ini mempunyai kelebihan seperti mudah digunakan kapan saja, Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita sangat

menarik, banyak warna dan gambar di dalamnya serta dipadukan dengan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya Bahasa Indonesia.

Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita telah melewati tahap demi tahap, diteliti dan dikembangkan menggunakan jenis penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan) dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, memiliki 10 tahap yaitu : 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba produk 7) Revisi produk 8) Uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) Produksi massal.

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan observasi ke SD Negeri 23 Palembang serta wawancara dengan beberapa guru kelas IV mendapatkan informasi bahan ajar yang digunakan, serta metode dalam proses belajar mengajar. Pada tahap pengumpulan data peneliti menganalisis sumber belajar yang dapat menunjang pengembangan produk yang diperoleh dari sumber yang relevan. Kemudian tahap desain peneliti melakukan susunan buku pelajaran, flowchart serta merancang produk menggunakan bahan bekas, agar siswa dan guru mudah membuatnya.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli, Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita dari ahli materi diperoleh hasil rata-rata 80,55 % mendapatkan kriteria sangat valid, kemudian validasi ahli media Wayang Karakter Hewan (warkahen) diperoleh

hasil rata-rata 78,57 % mendapatkan kriteria sangat valid. Pada tingkat pencapaian dan kualifikasi dari hasil yang didapat, produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil dari uji coba kepraktisan terhadap produk Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita yang dilakukan pada uji coba skala kecil dengan menyebarkan angket kepada guru dan 8 orang siswa kelas IV di SD Negeri 23 Palembang diperoleh hasil yang baik dengan nilai rata-rata 82,85% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil uji efek potensial wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita yang dilakukan uji coba pemakaian skala besar yang melibatkan 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 23 Palembang diperoleh hasil rata-rata 92,75% dengan kriteria sangat efektif untuk penggunaan media wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita dalam proses belajar mengajar. Efek potensial dari penggunaan wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita dilihat dari hasil wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita memiliki kelebihan sangat menarik dan perpaduan materi, gambar serta warna sangat mudah untuk dipahami oleh siswa pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian dan pengembangan ini sudah menghasilkan produk bahan ajar berupa wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita yang

sudah diuji kevalidan dan kepraktisannya serta efek potensial terhadap siswa untuk digunakan. Berdasarkan komentar saran dan penilaian dari para ahli dan siswa menunjukkan bahwa produk wayang karakter hewan (warkahen) materi bercerita telah dikembangkan dengan manfaat serta kegunaannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita dengan paduan materi Bahasa Indonesia tema 8 kompetensi dasar 8.1 mencermati kosakata dalam teks cerita, untuk siswa kelas IV di SD Negeri 23 Palembang disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk media wayang karakter hewan (WAKARHEN) pada penelitian kevalidan ini ada 3 tahap uji yaitu uji kevalidan media, materi, dan bahasa, dimana nilai uji kevalidan materi mendapatkan skor sebesar 80,55% dikategorikan "valid ", kemudian melakukan uji kevalidan media mendapat skor sebesar 78,57% dikategorikan " valid", selanjutnya uji kevalidan bahasa mendapatkan skor sebesar 92,5% yang dikategorikan " valid"

sehingga media pembelajaran wayang karakter layak diuji cobakan kelapangan,

2. Selanjutnya uji kepraktisan yang diperoleh dari penyebaran lembar angket peserta didik dan pendidik menunjukkan media wayang karakter (WAKARHEN) dinyatakan "sangat praktis", dengan persentase angket respon pendidik sebesar 92.43 dengan kategori sangat praktis.
3. Bahan ajar berupa Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita muatan materi Bahasa Indonesia dinyatakan sangat efektif dalam penggunaan proses belajar mengajar, setelah dilakukan uji coba pemakaian skala besar dengan memberikan soal berupa 3 soal kepada siswa kelas IV SD Negeri 23 Palembang, sehingga dalam penggunaan media wayang digunakan dalam sd negeri 23 Palembang sebesar 90.75 yang dikategorikan "sangat efektif" penggunaan Wayang Karakter Hewan (warkahen) materi bercerita sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane, & Muhammad Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 336.
- D, N. (2017). Pembelajaran Terpadu (Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah). Bandung: PT. Refika Aditama.
- Festiawan. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jendral Soedirman.
- Fitri, & Haryanti. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Madani Media, 47-48.
- Nur Azizah Bana Tussifa, Fikriyah, & Prabawati Nurhabibah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, 298.
- Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi, & Heri Setiawan. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.
- Tegeh, M. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2010). Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Kencana.