



**PENGEMBANGAN  
MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MENGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTIONS*  
MATERI MELISANKAN DONGENG  
SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Setyo Andarbeni  
1401416421**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi Berjudul "Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model Direct Instructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2" karya,

Nama : Setyo Andarbeni

NIM : 1401416421

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Mei 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nugraheti', written over a horizontal line.

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model *Direct Instructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2" karya,

nama : Setyo Andarbeni  
NIM : 1401416421  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Kamis, 18 Juni 2020.

Semarang, 18 Juni 2020

#### Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Penguji I,

Elok Fariha Sari, S.Pd., Si., M.Pd.  
NIP 198701292015042002

Penguji III

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198505292009122005

Sekretaris,

Moh. Fatchurrahman, S.Pd., M.Sn.  
NIP 197707252008011008

Penguji II,

Drs. Umar Samadhy, M.Pd.  
NIP 195604031982031003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Setyo Andarbeni

NIM : 1401416421

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan *Model Direct Instructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Mei 2020

Peneliti



Setyo Andarbeni

NIM 1401416421

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Wayang merupakan salah satu kesenian tradisi yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Jawa. Lebih dari sekadar pertunjukan, wayang digunakan sebagai media dakwah, pendidikan, dan hiburan” (Choilil Nafis).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Ichtiyar dan Solechah, serta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Almamater yaitu PGSD, FIP, UNNES.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model *Direct Instructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Alm. Dr. Achmad Rifa’i RC, M.Pd., Dekan FIP UNNES.
3. Dr. Edy Purwanto, M.Si. Dekan FIP UNNES.
4. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD UNNES.
5. Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing.
6. Elok Fariha Sari, S.Pd., Si., M.Pd., sebagai Dosen Penguji I.
7. Drs. Umar Samadhy, M.Pd., sebagai Dosen Penguji II.
8. Eny Ma’rifah, S.Pd., SD., Kepala SD Negeri Giripurno 2.
9. Purwaning Kurniawati, S.Pd., Guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 18 Juni 2020

Peneliti,

Setyo Andarbeni  
NIM 1401416421

## ABSTRAK

**Andarbeni, Setyo.**2020. *Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model Direct Instructions Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing utama: Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd. 270 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh skor siswa kelas IV SD untuk melisankan dongeng masih di bawah KKM. Dari 40 siswa, terdapat 12 siswa yang sudah mencapai KKM dan 28 siswa belum mencapai KKM. Hal ini terjadi karena media yang tersedia di sekolah masih kurang mendukung pembelajaran melisankan dongeng. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang kartun anak untuk kelas IV SD yakni, 1) menghasilkan media wayang kartun anak, 2) menguji kelayakan media wayang kartun anak, dan 3) menguji keefektifan media wayang kartun anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan delapan tahapan pelaksanaan, 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.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat didapatkan hasil sebagai berikut: a) media wayang kartun anak yang dikembangkan sesuai dengan 8 langkah *R&D*, b) hasil uji kelayakan yang dilakukan validator materi dan validator media mendapat rata-rata persentase 93,75% dengan kategori sangat layak, c) uji kelayakan oleh guru dan siswa mendapat persentase 95% dari guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2 dan 86,04% dari siswa, dan d) uji keefektifan skala terbatas media wayang kartun anak pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 menghasilkan rata-rata skor tes awal adalah 47,34 dan rata-rata skor tes akhir adalah 85,94. Sedangkan taraf signifikan mendapat rata-rata tes awal sebesar 0,083 dan rata-rata tes akhir sebesar 0,165 yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Rata-rata hasil belajar keterampilan melisankan dongeng siswa kelas IV setelah menggunakan media wayang kartun anak lebih dari nilai sebelum menggunakan media wayang kartun anak dengan *thitung* 26,9705 dan *ttabel* 1,66462. Peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 90% dilihat dari selisih hasil tes awal dan tes akhir.

Simpulan dari penelitian ini yaitu media wayang kartun anak layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi melisankan dongeng. Peneliti memberikan saran agar guru mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang variatif agar pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa dapat meningkat.

Kata Kunci: wayang kartun anak, *direct instructions*, melisankan dongeng.

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	11
1.6.2 Manfaat Praktis .....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Kajian Teoretis .....	14
2.1.1.2 Media Pembelajaran .....	15

2.1.1.3	Kriteria Media .....	16
2.1.1.4	Fungsi Media .....	19
2.1.1.5	Jenis Media .....	23
2.1.1.6	Manfaat Media .....	25
2.1.1.7	Landasan Penggunaan Media .....	27
2.1.2	Wayang .....	28
2.1.2.1	Hakikat Wayang .....	28
2.1.2.2	Jenis Wayang .....	30
2.1.2.3	Manfaat Wayang .....	32
2.1.2.4	Kartun .....	33
2.1.2.5	Media Wayang Kartun .....	34
2.1.3	Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	36
2.1.3.1	Keterampilan Berbahasa .....	37
2.1.3.2	Pengertian Berbicara .....	38
2.1.3.3	Tujuan Berbicara .....	40
2.1.3.4	Prinsip Berbicara .....	40
2.1.3.5	Meliskan Dongeng .....	41
2.1.4	Dongeng .....	42
2.1.4.1	Pengertian Dongeng .....	42
2.1.4.2	Ciri-Ciri Dongeng .....	43
2.1.4.3	Jenis Dongeng .....	43
2.1.4.4	Unsur Dongeng .....	44

2.1.5 Model Pembelajaran .....	46
2.1.5.1 Pengertian Model .....	46
2.1.5.2 Ciri Model Pembelajaran .....	47
2.1.5.3 Model Pembelajaran <i>Direct Instructions</i> .....	48
2.1.5.4 Karakteristik Model <i>Direct Instructions</i> .....	48
2.1.5.5 Pelaksanaan Model <i>Direct Instructions</i> .....	49
2.1.5.6 Keunggulan Model <i>Direct Instructions</i> .....	50
2.1.5.7 Sintaks Model <i>Direct Instructions</i> .....	50
2.1.6 Langkah-Langkah Bercerita dengan Wayang .....	52
2.2 Kajian Empiris .....	54
2.3 Kerangka Berpikir .....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>66</b>
3.1 Desain Penelitian .....	66
3.2 Tempat dan Waktu Pelaksanaan .....	67
3.3 Prosedur Penelitian .....	68
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	72
3.4.1 Data .....	72
3.4.2 Sumber Data .....	72
3.4.3 Subjek Penelitian .....	73
3.5 Variabel Penelitian .....	73
3.5.1 Variabel Bebas .....	73
3.5.2 Variabel Terikat .....	74

3.6 Definisi Operasional Variabel .....	74
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	77
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data .....	77
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	80
3.8 Uji Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas .....	81
3.8.1 Uji Kelayakan .....	81
3.8.2 Uji Validitas .....	82
3.8.3 Uji Reliabilitas .....	83
3.9 Teknik Analisis Data .....	84
3.9.1 Analisis Data Awal .....	84
3.9.2 Analisis Data Produk .....	85
3.9.2.1 Analisis Kelayakan Wayang Kartun Anak .....	85
3.9.2.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa .....	86
3.10 Analisis Data Akhir .....	87
3.10.1 Uji Normalitas .....	87
3.10.2 Uji <i>Paired Sample Ttest</i> .....	87
3.10.3 Uji Peningkatan Rata-Rata ( <i>N-Gain</i> ) .....	88
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>90</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	90
4.2 Perancangan Produk .....	90
4.2.1 Analisis Kebutuhan Guru .....	90
4.2.1.1 Profil Kebutuhan Guru terhadap Materi Melisankan Dongeng .....	91

4.2.1.2 Profil Kebutuhan Guru terhadap Media Wayang Kartun Anak .....	92
4.2.2 Analisis Kebutuhan Siswa .....	93
4.2.2.1 Profil Materi Wayang Kartun Anak untuk Mendongeng .....	94
4.2.2.2 Profil Media Wayang Kartun Anak untuk Mendongeng .....	95
4.2.3 Prototipe Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng .....	96
4.2.4 Desain Wayang Kartun untuk Melisankan Dongeng .....	98
4.3 Hasil Produk .....	98
4.3.1 Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	98
4.3.1.1 Penilaian Ahli Materi .....	99
4.3.1.2 Penilaian Ahli Media .....	101
4.3.1.3 Hasil Perbaikan terhadap Media Wayang Kartun Anak.....	104
4.4 Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	105
4.4.1 Uji Coba Skala Kecil .....	105
4.4.2 Angket Tanggapan Guru .....	107
4.4.3 Angket Tanggapan Siswa .....	107
4.4.4 Hasil Uji Coba Pemakaian .....	109
4.5 Analisis Data .....	111
4.5.1 Analisis Data Awal .....	111
4.5.2 Analisis Data Produk .....	112
4.5.2.1 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa .....	112
4.5.2.2 Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Media Wayang Kartun Anak .....	115
4.5.3 Analisis Data Akhir .....	117

4.5.3.1 Hasil Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir .....	117
4.5.3.2 Hasil Uji Coba Perbedaan Rata-Rata Tes Awal dengan Tes Akhir .....	118
4.5.3.3 Hasil Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar .....	118
4.6 Pembahasan .....	119
4.6.1. Pemaknaan Temuan Penelitian .....	119
4.6.1.1 Uji Kelayakan Media Wayang Kartun Anak .....	119
4.6.1.2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa .....	120
4.6.1.3 Hasil Uji Coba Pemakaian .....	121
4.6.2 Keunggulan Media Wayang Kartun Anak .....	121
4.6.3 Kekurangan Media Wayang Kartun Anak .....	122
4.6.4 Tindak Lanjut .....	122
4.6.5 Keterbatasan Penelitian .....	122
4.7 Implikasi Penelitian .....	123
4.7.1 Implikasi Teoretis .....	123
4.7.2 Implikasi Praktis .....	123
4.7.3 Implikasi Pedagogis .....	124
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>125</b>
5.1 Simpulan .....	125
5.2 Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel .....	77
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian .....	79
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Wayang Kartun Anak .....	82
Tabel 3.4 Tolak Ukur Menginterpretasikan Derajat Reliabilitas Instrumen .....	84
Tabel 3.5 Uji Kelayakan Media Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng .....	85
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	86
Tabel 3.7 Interpretasi Indeks <i>Gain</i> .....	89
Tabel 4.1 Profil Kebutuhan Guru terhadap Materi Melisankan Dongeng .....	91
Tabel 4.2 Profil Kebutuhan Guru.....	92
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Siswa.....	94
Tabel 4.4 Profil Media Wayang Kartun Anak.....	95
Tabel 4.5 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	99
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Tampilan Wayang Kartun Anak .....	101
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Mutu Teknis Wayang Kartun Anak ..	102
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Dimensi Wayang.....	103
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Melisankan Dongeng pada Uji Coba Skala Kecil .....	106
Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Skala Kecil .....	107
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil .....	108
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Pemakaian .....	109
Tabel 4.13 Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Skala Kecil .....	112
Tabel 4.14 Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil .....	114

Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media .....	116
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas .....	117
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Kelas .....	118
Tabel 4.18 Hasil Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa .....	119

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Wayang Kartun Anak .....	65
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Model <i>Research and Development</i> Borg and Gall .....	67
Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan Media .....	71

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian .....	110
Diagram 4.2 Rata-Rata Hasil Tes Awal dan Tes Akhir pada Uji Coba Skala Besar .....	111

## **DAFTAR GRAFIK**

4.1 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa .....	121
---	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	28
Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>One Shot Case Study</i> .....	70
Gambar 4.1 Sketsa Wayang Kartun Anak .....	97
Gambar 4.2 Digitalisasi ke Perangkat Komputer .....	97
Gambar 4.3 Gambar sebelum Perbaikan .....	104
Gambar 4.4 Gambar setelah Perbaikan .....	104
Gambar 4.5 Media Wayang Kartun sebelum Perbaikan .....	105
Gambar 4.6 Media Wayang Kartun sebelum Perbaikan .....	105
Gambar 4.7 Media Wayang Kartun setelah Perbaikan .....	105
Gambar 4.8 Media Wayang Kartun setelah Perbaikan .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengembangan Media .....	133
Lampiran 2 Hasil Wawancara .....	136
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Siswa .....	142
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru .....	143
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa .....	146
Lampiran 6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media .....	148
Lampiran 7 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	150
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru .....	152
Lampiran 9 Angket Tanggapan Guru .....	153
Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa .....	156
Lampiran 11 Angket Tanggapan Siswa .....	157
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Materi .....	159
Lampiran 13 Angket Penilaian Ahli Media .....	163
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	167
Lampiran 15 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media .....	198
Lampiran 16 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi .....	202
Lampiran 17 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil .....	207
Lampiran 18 Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	208
Lampiran 19 Angket Kebutuhan Guru Uji Coba Skala Besar .....	210
Lampiran 20 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Besar .....	213
Lampiran 21 Angket Kebutuhan Siswa Uji Coba Skala Besar .....	215

Lampiran 22 Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Besar .....	217
Lampiran 23 RPP .....	219
Lampiran 24 Daftar Responden Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2 .....	225
Lampiran 25 Rekapitulasi Skor Uji Coba Skala Kecil .....	226
Lampiran 26 Rekapitulasi Skor Uji Coba Skala Besar .....	227
Lampiran 27 Uji Coba Instrumen Media .....	237
Lampiran 28 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas .....	240
Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas .....	242
Lampiran 30 SK Dosen Pembimbing .....	243
Lampiran 31 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian .....	244
Lampiran 32 Dokumentasi Penelitian .....	245

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dasar merupakan momentum awal bagi setiap anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Bangku sekolah dasar adalah tempat mereka mendapatkan imunitas yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan di kemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk menanamkan kebiasaan baik bagi para siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya.

Pendidikan merupakan upaya terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan tersebut, asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik (Susanto, 2013:85).

Sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Bab I, ayat 1 berbunyi “Yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam hal ini pendidikan merupakan sebuah program belajar yang lebih berpusat pada siswa yang dilakukan secara aktif dan mandiri yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir anak dan memberikan pengetahuan untuk sang anak yang kemudian hari semua yang diperoleh dalam proses pendidikan itu diaplikasikan dalam kehidupan di masyarakat dan mem-

berikan manfaat baik bagi dirinya, masyarakat lain, bangsa, dan negara. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan guna mencapai Standar Kompetensi Lulusan, Standar proses juga dikembangkan yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 37, ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib untuk memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, muatan lokal serta bahasa Indonesia.

Hakikatnya pendidikan di sekolah adalah bertujuan untuk mempertinggi kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa. Pada umumnya belajar bahasa adalah belajar untuk berkomunikasi baik itu berkomunikasi dengan anggota keluarga bahkan berkomunikasi dengan masyarakat luas.

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang bahasa sangatlah berperan penting terhadap proses pendidikan bahasa Indonesia yaitu di antaranya sebagai dasar untuk hukum penggunaan bahasa Indonesia terutama dalam aspek pendidikan, sebagai wadah pengembangan dan sebagai pembinaan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang bahasa dapat menjadi penguat dan memberikan manfaat terhadap proses pendidikan bahasa Indonesia yang saat ini berada di tengah pengaruh dunia global yang masuk ke dalam pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, juga dapat untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan cara menalar siswa serta berguna untuk memperluas wawasannya mengenai dunia luas. Selain itu juga siswa dapat diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Siswa diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan secara terselubung atau secara tidak langsung. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi tentang bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia.

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi paling penting untuk memperkuat dan mempersatukan seluruh bangsa Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia adalah alat untuk mengungkapkan diri baik itu secara lisan maupun secara tertulis dari segi karsa, rasa, dan cipta serta pikir baik secara etis, estetis, maupun logis.

Tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, serta bertujuan untuk memperluas wawasan kehidupannya. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara baik dari segi lisan maupun tulisan (Susanto, 2013:245). Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik dari sekolah adalah keterampilan dalam menggunakan bahasa dengan baik, karena bahasa adalah alat terpenting bagi manusia.

Keterampilan dalam menggunakan meliputi 4 aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Keterampilan berbahasa adalah sebuah proses belajar bahasa yang pada umumnya melalui sebuah hubungan yang bisa dikatakan teratur. Dengan hubungan yang teratur itu diharapkan peserta didik dapat

memahami keterampilan berbahasa tersebut sedikit demi sedikit dan dapat menerapkan keterampilan berbahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto (2013:242-243) menyatakan jika pembelajaran dalam bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari 4 keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah berbicara. Keterampilan berbicara adalah sebuah seni yang dimiliki oleh seseorang. Dipandang dari segi bahasa berbicara adalah termasuk keterampilan berbahasa lisan. Melalui berbicara seseorang menyampaikan informasi melalui ujaran kepada orang lain. Kegiatan berbicara adalah sebuah komunikasi lisan. Berbicara adalah instrumen yang mengungkapkan kepada pendengar apakah pendengar itu memahami atau tidak memahami bahan pembicaraannya.

Berbicara adalah keterampilan mengucapkan kata-kata, bunyi-bunyi atau artikulasi secara lisan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan untuk menyampaikan suatu pesan. Kemampuan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan bercerita di sekolah dasar sangatlah dibutuhkan karena melalui cerita siswa bisa berimajinasi. Salah satu materi bercerita di sekolah dasar adalah mengapresiasi dan berekspresi sebuah sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng.

Dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi atau cerita yang tidak masuk akal. Dengan dongeng siswa mampu menumbuhkan daya imajinasinya untuk menjadi tokoh yang diceritakan dongeng. Dongeng juga berisi tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga siswa tahu mana yang baik dan buruk serta dapat menentukan mana yang patut untuk dicontoh dan tidak dicontoh.

Proses pembelajaran berlangsung satu arah. Para siswa tidak melakukan kegiatan apapun hanya mendengarkan guru menjelaskan suatu materi sehingga pikiran siswa pun tidak

bekerja. Meskipun keterampilan berbicara sangat penting di dalam proses kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara atau melisankan masih di bawah KKM. Hal ini terbukti ketika melakukan observasi setelah guru memberikan sebuah cerita dan memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya ada 10 siswa yang mau untuk berbicara di depan kelas. Penyebab rendahnya kemampuan melisankan siswa tidak terlepas dari penggunaan metode atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode mengajar guru yang masih sederhana membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi pasif, dan kurang kreatif.

Hasil dari wawancara dan observasi menyatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 belum optimal dalam memahami materi dongeng terutama dalam mengingat cerita dari dongeng tersebut. Dengan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75, dari total 40 siswa yang ada dalam satu kelas, terdapat 12 siswa (30%) yang sudah mencapai KKM, sedangkan terdapat 28 siswa (70%) belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa faktor, yaitu dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan saat guru memberikan materi, model yang diberikan ke siswa masih menggunakan model lama yaitu ceramah, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang lengkap hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, media yang digunakan dalam pembelajaran juga belum optimal misalkan saja media yang kecil, terbuat dari kardus dan diberi warna hitam putih, serta kemampuan siswa untuk menangkap kembali cerita yang dibacakan oleh guru masih kurang.

Berhasil tidaknya proses pembelajaran di sekolah ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru yang juga berperan sebagai penyedia fasilitas diharapkan mampu memfasilitasi proses belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat menggunakan metode dan media yang memadai dan relevan agar

memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan melisankan dongeng secara maksimal. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, diantaranya adalah menggunakan variasi pendekatan pada siswa, menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian tentu hasil aktivitas dan hasil proses belajar siswa saat proses pembelajaran juga akan maksimal dan akan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:1) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, yaitu sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur guru.

Media merupakan alat untuk menyampaikan segala sesuatu materi pembelajaran yang dimanfaatkan guru untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan segala informasi atau pesan. Media juga digunakan untuk menyalurkan semua pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang segala pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga mengakibatkan terjadinya proses belajar.

Ashyar (2012:45) menjelaskan meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

Menurut Mertosedono (1994) wayang adalah seni budaya bangsa Indonesia. Di dalamnya terdapat ajaran-ajaran yang mencerminkan watak perilaku manusia, sehingga sangat

efektif sebagai sarana penerangan, saran pendidikan, dan sebagai hiburan. Dalam bahasa Jawa, perkataan wayang artinya wayangan (layangan). Menurut Prof. Kern (dalam Mertosedono 1994) wayang berasal dari kata wod dan yang. Artinya gerakan yang berulang-ulang atau tidak tetap. Dapat disimpulkan bahwa definisi wayang adalah bayangan yang bergoyang, bolak-balik atau berulang-ulang atau mondar-mandir tidak tetap tempatnya.

Seiring perkembangan zaman, penggunaan dari wayang tersebut semakin luas. Oleh sebab itu, penggunaan media wayang untuk proses pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan oleh siswa, karena dengan media wayang tersebut dapat membantu memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan pola pikir dari siswa.

Dalam penelitian ini, penggunaan dari media wayang akan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa yakni dengan menggunakan karakter yang disukai siswa contohnya kartun anak. Sudjana dan Rivai (2017:58) mengemukakan bahwa kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat. Wayang kartun anak dalam penelitian ini adalah pengembangan dari wayang kulit. Bentuk dari media wayang kartun anak ini adalah hampir sama seperti bentuk wayang pada umumnya, tetapi wujudnya berupa gambar kartun yang bersifat anak-anak yang terbuat dari bahan kertas karton yang dilapisi gabus dan diberi batang atau kayu untuk pegangan tangan ketika memainkan media wayang kartun anak tersebut.

Media wayang kartun anak ini diharapkan dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mengekspresikan dan memerankan tokoh wayang tanpa rasa malu dan takut. Penggunaan media yang baik seperti media wayang kartun anak dapat membantu siswa dalam mengembangkan analisis terhadap apa yang didengarkan atau dibaca dan membawanya ke dalam konsep yang abstrak. Wayang kartun anak

sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yaitu dapat memberikan pengalaman serta melibatkan siswa langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu memberikan suatu ide atau pesan peristiwa secara estetik. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dan diharapkan siswa mampu untuk mengingat hasil belajar tentang isi materi yang telah diajarkan oleh guru dengan baik dan maksimal.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto (2014) berjudul “Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang Gayanghetum efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji validator dan guru, kelayakan persentase media wayang Gayanghetum sebesar 90%, kelayakan materi dari validator sebesar 88,33%, sedangkan kelayakan materi diperoleh presentasi sebesar 89,16% serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju jika media wayang Gayanghetum digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, media wayang Gayanghetum dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan *range* bobot presentase yang ditentukan oleh Arikunto sebesar 81%-100%.

Selanjutnya penelitian dari Fine Reffiane dan Irvina Mazidati (2016) berjudul “Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-hari.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kerton dapat diterapkan pada tema kegiatan sehari-hari untuk kelas II SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 86,66% dalam kategori baik sekali, dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 85,26% dalam

kategori baik sekali, dan dari hasil evaluasi dari 25 siswa mendapat perolehan skor rata-rata tes awal 71.70 dan skor rata-rata tes akhir 85.03. *N-gain* menunjukkan 0,52 dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media wayang karton sesuai dan layak untuk digunakan.

Selanjutnya penelitian dari Gita Handayani, Erna Yayuk, dan Ari Dwi Haryono (2016) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Media Papan Wayang pada Siswa Kelas IV SDN Punten 01 Batu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat melalui media papan wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Punten 01 Batu. Peningkatan ini disebabkan karena saat proses pembelajaran, media papan wayang digunakan melalui teknik permainan. Peningkatan hasil belajar dari siswa dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa pada mengurutkan, membandingkan, serta menjumlahkan bilangan bulat positif dan negatif dengan hasil maksimal bilangan 10 sampai bilangan -10. Dibuktikan pula dengan meningkatnya skor rata-rata maupun ketuntasan belajar klasikal siswa dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Skor rata-rata siswa pra tindakan yakni 60,2 dan meningkat pada siklus I menjadi 72,1. Kemudian semakin meningkat pada siklus II menjadi 81,7. Persentase ketuntasan belajar klasikal siswa pada pra tindakan yaitu 43,3% atau 13 siswa tuntas dan tergolong klasifikasi kurang, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 63,3% atau 19 siswa tuntas dengan klasifikasi cukup. Semakin meningkat pada siklus II menjadi 86,7% atau 26 siswa tuntas dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan data-data tersebut membuktikan bahwa penggunaan media papan wayang pada materi penjumlahan bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Punten 01 Batu.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) berjudul “Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model *Direct Instructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri Giripurno 2 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang, identifikasi masalah yang ditemukan antara lain:

1. Media yang belum optimal saat pembelajaran materi dongeng, sehingga guru belum optimal dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Siswa kurang memperhatikan saat guru menerangkan materi dongeng.
3. Ketertarikan siswa masih kurang saat guru menceritakan sebuah cerita dongeng.
4. Kemampuan siswa untuk memahami atau mengingat kembali cerita masih kurang.
5. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran belum optimal hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Giripurno 2 dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami atau mengingat kembali sebuah cerita dongeng atau mengkomunikasikan dongeng. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media berupa wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media berbasis wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2?

2. Bagaimanakah kelayakan media berbasis wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2?
3. Bagaimanakah keefektifan media wayang kartun anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi melisankan dongeng di kelas IV SD Negeri Giripurno 2?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media berbasis wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.
2. Untuk menguji kelayakan media berbasis wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dikembangkan untuk mengembangkan media wayang yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran melisankan dongeng. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu untuk mendukung teori dalam membelajarkan melisankan dongeng siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan sebuah penelitian sejenis yang bertujuan untuk me-

meningkatkan keterampilan melisankan dongeng siswa secara khusus dan keterampilan berbahasa pada umumnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

1. Mempermudah dalam penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran wayang.
2. Meningkatkan daya tarik dan keaktifan dalam proses belajar mengajar.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Kegiatan dan hasil penelitian bisa meningkatkan motivasi untuk guru dengan melakukan kegiatan penelitian yang sama dengan tujuan untuk meningkatkan atau memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

#### **b. Bagi Siswa**

1. Dapat mengembangkan bakat atau keahlian dalam keterampilan melisankan dongeng dengan menggunakan media wayang.
2. Dapat membantu meningkatkan motivasi siswa.
3. Dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Dapat meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa.

#### **c. Bagi Sekolah**

1. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa.
2. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh guru-guru lain.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman, karena dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan media pembelajaran wayang dalam keterampilan melisankan dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat sebuah referensi tambahan dalam proses pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media wayang kartun anak. Media wayang kartun anak merupakan salah satu media interaktif yang ditiru dari wayang kulit tradisional yang dipadukan dengan tokoh pada sebuah dongeng dan dirancang dengan bentuk kartun bersifat anak-anak. Media wayang kartun anak ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan melisankan dalam dongeng. Salah satu kelebihan dari media wayang kartun anak ini adalah mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam mengekspresikan dan memerankan tokoh tanpa ada rasa malu dan takut. Media wayang kartun anak dikembangkan dengan desain yang menarik dengan harapan siswa akan mempunyai minat belajar yang lebih dalam pembelajaran melisankan dongeng serta akan memperoleh hasil yang maksimal.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Media**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menjadi seorang guru haruslah mampu untuk membuat siswa memahami apa yang guru ajarkan. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa usia SD yang masih berada di masa konkret. Sehingga untuk mewujudkannya perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan cocok untuk siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang siswa dalam keaktifannya dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang artinya tengah, perantara, atau pegantar. Dalam bahasa Arab media berarti pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014:3). Media merupakan suatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada pendengar dengan menggunakan perlatan tertentu atau wujud bendanya sendiri seperti transparansi untuk perangkat *overhead, film, film slide, filmstrip*, gambar, grafik, dan bahan cetak. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa yang membuat siswa memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan segala sesuatu materi pembelajaran yang dimanfaatkan guru untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan sebuah perantara tertentu. Media berfungsi sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian proses kegiatan pembelajaran akan berjalan secara kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2.1.1.2 Media Pembelajaran**

Rivai dan Sudjana (2017:1) mengungkapkan jika kedudukan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Media lebih mudah untuk dipahami jika secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dimana kondisi tersebut mampu untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3). Dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah sebuah media. Secara lebih luas pengertian media pembelajaran merupakan sebuah alat-alat grafis, alat elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014:3). Sementara menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) mengatakan jika media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang meliputi buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran adalah bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan untuk perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar materi dapat mudah untuk diterima dengan utuh dan menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif lagi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan jika media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dan berfungsi sebagai alat untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa benda nyata yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

### **2.1.1.3 Kriteria Media Pembelajaran**

Rivai dan Sudjana (2017:4) mengungkapkan jika ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru saat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu diantaranya (1) guru perlu memiliki pemahaman akan media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa; (2) guru harus terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi; (3) pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menilai keefektifan sebuah media pembelajaran sangat penting bagi guru agar ia bisa membantu menentukan apakah penggunaan media mutlak diperlukan atau tidak selalu diperlukan dalam pembelajaran sehubungan dengan prestasi belajar siswa. Apabila penggunaan dari media pembelajaran tidak memengaruhi proses kegiatan belajar siswa, maka sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya, dan perlu mencari usaha lain di luar media pembelajaran tersebut.

Rivai dan Sudjana (2017:4-5) mengungkapkan jika dalam memilih media untuk kepentingan proses kegiatan pembelajaran sebaiknya memerhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang sudah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan tentang unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis yang lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis media yang diperoleh syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan medianya tetapi dampak dari penggunaan oleh guru saat proses kegiatan belajar mengajar.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut bisa bermanfaat bagi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya dalam memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga makna atau pesan yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Dengan kriteria-kriteria pemilihan media di atas, maka seorang guru lebih mudah untuk menggunakan media sebagaimana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah proses pembelajaran.

Arsyad (2014:75) mengemukakan supaya dalam pemilihan media harus tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar dalam pemilihan media pembelajaran. Dalam memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan dengan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik yang harus diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya film dan grafik akan memerlukan simbol dan kode yang berbeda, oleh karena itu akan diperlukan sebuah proses dan keterampilan mental yang berbeda juga untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, maka media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan butuh waktu lama untuk memprosesnya bukanlah jaminan sebagai media yang baik. Kriteria ini digunakan untuk menuntun guru dalam memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan mudah dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media pembelajaran tersebut, guru harus mampu dan terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Terdapat media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu Teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide haruslah jelas dan informasi yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Berdasarkan kriteria media pembelajaran di atas, maka seorang guru bisa menggunakan pedoman kriteria pemilihan media untuk memilih media yang sesuai dengan karakter siswa dan fungsi dari sebuah media pembelajaran itu bisa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan, dan juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

#### **2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru, menumbuhkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, juga dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses kegiatan belajar mengajar dan dalam penyampaian pesan serta isi pelajaran. Media juga dapat untuk membangkitkan pemahaman siswa, media juga bisa digunakan untuk menyajikan data dengan menarik, dan juga media dapat digunakan memperoleh informasi.

Ashyar (2012:29) mengemukakan bahwa terdapat tujuh fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya dengan adanya media, siswa bisa memperoleh pesan atau informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi

guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan sebuah komponen sistem yang terdiri atas pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

## 2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah pemahaman kata yang maknanya benar-benar dipahami oleh siswa.

## 3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu peristiwa atau cara dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, situasi, dan tujuan, serta sasarannya.

## 4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Fungsi fiksatif adalah berkaitan dengan kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika dibutuhkan.

## 5. Fungsi Distributif

Fungsi distributif berkaitan dengan jika dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, bisa diikuti oleh siswa dalam jumlah yang besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya.

## 6. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, serta fungsi motivasi.

a) Fungsi atensi

Dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yaitu dapat untuk menarik perhatian siswa dan dapat membuat siswa untuk lebih fokus dan berkonsentrasi dalam mempelajari sebuah materi.

b) Fungsi afektif

Sebuah media pembelajaran bisa untuk menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau tingkat penolakan siswa terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif suatu media diartikan bahwa media tersebut memberikan sebuah pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa.

d) Fungsi Psikomotorik

Fungsi psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang sifatnya fisik atau tampilan pada seseorang.

e) Fungsi Imajinatif

Dalam fungsi imajinatif, media adalah salah satu alternatif strategi yang dapat berfungsi untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif siswa. Berbagai media interaktif dan animasi merupakan contoh yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

f) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa karena disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

g) Fungsi Sosio-kultural

Sebuah media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Siswa dengan jumlah yang besar, dengan adat dan kebiasaan yang berbeda-beda memiliki persepsi dan pemahaman yang berbeda-beda pula. Disinilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga sebuah keharmonisan dan menghargai perbedaan yang ada.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014:25) mengemukakan bahwa terdapat dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

Setiap pelajar yang mampu melihat atau mendengar penyajian melalui media penerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, pelatihan, dan untuk aplikasi lebih lanjut.

2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan akan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan ditetapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kepada siswa kapan saja dan dimana saja terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi materi dapat berkurang bahkan dihilangkan sehingga guru dapat memusatkan perhatian siswa kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan jika media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa dalam pembelajaran, menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu dan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Media pembelajaran mampu menyajikan informasi belajar secara konsisten dan bisa diulang maupun disimpan menurut kebutuhan dan dapat untuk mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa dalam menangkap sebuah materi pembelajaran.

#### **2.1.1.5 Jenis Media**

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad (2014:4) mengatakan jika media pembelajaran merupakan sebuah alat berbentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sedangkan Ashyar (2012:45) juga menjelaskan meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut penjelasan ke empat jenis media tersebut :

1) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan siswa. Pengalaman belajar siswa sangat tergantung pada indera penglihatannya. Beberapa media visual antara lain (a) media cetak buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, wayang, (c) media realitas alam dan sebagainya.

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan indera pendengaran siswa. Pesan dan informasi yang diterima dapat berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. sedangkan pesan non-verbal adalah bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan, dan lain sebagainya. Contoh media audio adalah *tape recorder*, *radip*, *CD player*.

3) Media Audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan non-verbal dengan mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual ini adalah film, video, program tv, dan lain-lain.

4) Media Multimedia

Media multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam satu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran meng-

gunakan media multimedia ini dapat menggunakan media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Media multimedia adalah media yang menghasilkan bunyi dan teks. Contohnya yaitu televisi, powerpoint berupa teks, gambar bersuara, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan jika jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk proses kegiatan belajar mengajar cukup beragam, baik itu dari media yang sederhana sampai media yang modern. Pengklasifikasian atau penggolongan media pembelajaran dilakukan untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuan dari media pembelajaran tersebut. Mengingat banyaknya jenis media pembelajaran, maka guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok digunakan saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Hingga saat ini telah banyak media pembelajaran yang diciptakan dan dikembangkan guna meningkatkan keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media wayang kartun anak sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada pembelajaran melisankan dongeng. Pemilihan media wayang kartun anak ini dinilai mengandung unsur-unsur seni budaya yang sudah melekat pada kesenian tradisional di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Selain itu dengan pemilihan media wayang kartun anak ini dikembangkan guna menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa ke dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### **2.1.1.6 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) mengemukakan bahwa terdapat manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerlukan, dan lain-lain.
- e) Menurut Encyclopedia of Educational Research (dalam Arsyad, 2014:28) merincikan terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:
  - a) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir.
  - b) Memperbesar perhatian siswa.
  - c) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih baik.
  - d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
  - e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
  - f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
  - g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih dalam belajar.

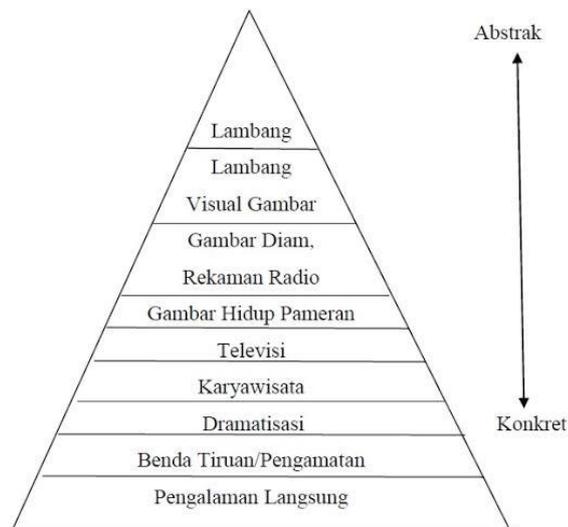
Dari uraian di atas, dapat disimpulkan jika terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan memperlancar proses serta hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

#### **2.1.1.7 Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran**

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan sampai kepada lambang verbal atau abstrak. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Perlu dicatat jika urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar-mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan tersebut dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan yang terkandung dalam sebuah lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkan pesan tersebut akan semakin terbatas. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

## 2.1.2 Wayang

### 2.1.2.1 Hakikat Wayang

Menurut Mertosedono (1990:6) wayang ternyata merupakan seni budaya atau hasil kreasi kebudayaan asli orang Jawa (bangsa Indonesia). Di dalamnya terdapat ajaran-ajaran yang mencerminkan watak perilaku manusia, sehingga sangat efektif sebagai sarana penerangan, saran pendidikan, dan sebagai hiburan. Dalam bahasa Jawa, perkataan wayang artinya wayangan (layangan). Menurut Prof. Kern ( dalam Mertosedono 1994:28) wayang berasal dari kata wod dan yang. Artinya gerakan yang berulang-ulang atau tidak tetap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi wayang adalah bayangan yang bergoyang, bolak-balik atau berulang-ulang atau mondar-mandir tidak tetap tempatnya.

Menurut Walujo dalam Salamah (2017:59) wayang merupakan warisan budaya nenek moyang yang mengandung pesan-pesan moral yang baik bagi kehidupan. Wayang merupakan bagian dari seni tradisional Jawa yang memperlihatkan dan mengajarkan tentang petuah-petuah yang alamiah dan amaliyah.

Menurut Tofani (2013:5) wayang merupakan istilah bahasa Jawa yang diartikan sebagai “bayangan”. Hal ini disebabkan karena penonton juga dapat menonton wayang dari belakang keliar atau menonton bayangannya saja. Wayang merupakan seni tradisi dan warisan adiluhung dari nenek moyang yang merupakan dasar budaya yang ketimuran. Cerita yang ada di penokohan wayang mengandung kearifan lokal, nilai-nilai dan ajaran kebijaksanaan serta keluhuran yang bersifat relevan dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Seni pewayangan adalah salah satu bentuk dari seni budaya klasik atau tradisional bangsa Indonesia yang sudah ada dan berkembang sejak dahulu dan merupakan salah satu warisan budaya bagi negara Indonesia. Dalam pertunjukan wayang seringkali dimasukkan berbagai nasehat atau ajaran-ajaran luhur yang penting dan ajaran-ajaran tentang kehidupan serta cara menyikapinya. Dengan demikian peranan wayang adalah sebagai salah satu falsafat manusia Jawa karena isinya yang mengandung ajaran-ajaran budi pekerti dan mengandung nilai-nilai moral yang tinggi.

Dari pendapat yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa wayang adalah salah satu bentuk kebudayaan dari Jawa yang masih berjalan pada zaman modern ini. Wayang digunakan sebagai tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan moral kehidupan melalui tokoh-tokoh yang dimainkan oleh dalang. Wayang adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Salah satu cara untuk melestarikannya yaitu dengan menerapkan media berbasis wayang dalam proses pembelajaran.

### 2.1.2.2 Jenis-jenis Wayang

Indonesia memiliki puluhan jenis wayang yang tersebar di seluruh pulau, baik di pulau Jawa, Bali, Lombok, Kalimantan, Sumatera, dan pulau-pulau lain, baik dari wayang yang sudah terkenal dan populer atau sudah punah dan hanya dikenal dalam museum-museum.

Menjelang akhir abad yang lalu, orang Belanda yang menjadi Direktur Museum Etnografi di Leiden yaitu Prof. Dr. I. Serrurier mengadakan angket tentang jenis-jenis wayang yang ada di pulau Jawa dan hasil itu diterbitkan dalam buku yang berjudul “*De Wajang Purwa*”. Dalam buku tersebut disebutkan jika jenis-jenis wayang yang ada pada masa itu di pulau Jawa adalah wayang beber, wayang gedhog, wayang golek, wayang klithik, wayang krucil, wayang legendria, wayang lilingong, wayang lumping, wayang pegon, wayang purwa, wayang puwara, wayang topeng, dan wayang wong atau wayang orang (Pandam Guritno, 1988:12).

Menurut *Encyclopedia Van Nederlands Indiedactie van D.G. Stebbe* (dalam Mertosedono, 1990:32), terdapat 7 jenis wayang yaitu:

#### 1) Wayang Purwa

Wayang purwa disebut juga wayang kulit yang artinya bayangan yang bergerak kadang-kadang juga menakutkan yang dibuat dari kulit dan diukir. Wayang purwa merupakan wayang tertua.

#### 2) Wayang gedhog

Wayang gedhog merupakan wayang yang dibuat setelah wayang purwa. Wayang gedhog adalah wayang yang dibuat dari bambu, artinya wayang gedhog adalah sebuah wayang yang tidak tetap.

### 3) Wayang Klithik atau Krucil

Wayang klithik atau krucil merupakan sebuah wayang yang dibuat dari akar dan berbentuk kurus. Wayang klithik atau krucil ini mengambil cerita dari jaman Pajajaran dan Majapahit tentang pahlawan.

### 4) Wayang Golek

Wayang golek merupakan wayang yang dibuat dari kayu, berbentuk bulat dan tebal. Pada bagian bawah dan kaki dibalut dengan pakaian sedangkan pada bagian badan setelah atas biasanya telanjang kecuali pada beberapa pelawak dan pahlawan memakai baju sikepan.

### 5) Wayang Topeng

Wayang topeng merupakan wayang yang dipertunjukkan dengan karakter wayang-wayang yang bertopeng. Wayang topeng dibuat menggunakan kayu mentaos, kayu kweni, kayu mangga, kayu gayam, kayu sentul, dan kayu kemiri.

### 6) Wayang Wong atau Wayang Orang

Pada wayang wong pemain-pemainnya adalah orang atau manusia. Pemain pada wayang wong inilah yang berbicara. Dalam pertunjukan wayang wong, bicaranya dibuat dalam bentuk prosa bukan tembang.

### 7) Wayang Beber

Wayang beber adalah jenis wayang yang berbeda dengan wayang-wayang yang lain. Wayang beber merupakan wayang yang pertunjukannya dengan menampilkan gambar-gambar bukan orang.

Menurut jenis aktor dan aktrisnya, wayang dapat dibedakan menjadi 5 golongan yaitu:

- (1) Wayang kulit, pelaku yang muncul dalam wayang ini adalah boneka-boneka dua dimensi yang terbuat dari kulit atau tulang belulang.

- (2) Wayang golek, pelaku yang muncul dalam wayang ini adalah boneka-boneka tiga dimensi yang terbuat dari kayu.
- (3) Wayang wong atau wayang orang, pelaku yang muncul dalam wayang ini adalah orang.
- (4) Wayang beber, pelaku yang muncul dalam wayang ini adalah wayang yang hanya digambar di atas kertas lebar yang digulung dan direntang (dibeber) dalam pertunjukan.
- (5) Wayang klithik, pelaku yang muncul dalam wayang ini adalah boneka-boneka yang terbuat dari kayu pipih.

Media pembelajaran wayang kartun anak yang akan dikembangkan peneliti adalah wayang yang mengadopsi bentuk wayang kulit atau wayang purwa dengan diberikan beberapa variasi atau perbedaan. Perbedaan yang terlihat dari wayang kartun anak adalah variasi hiasan pakaian, warna yang dibuat mencolok bertujuan untuk menarik perhatian siswa, serta bahan yang digunakan. Jenis wayang yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bahan kertas *Yellowboard* yang didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw* lalu dicetak dan dibentuk sesuai dengan tokoh atau karakter dalam dongeng. Kemudian diberi gagang untuk menggerakkannya. Wayang kartun anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wayang yang pengembangannya dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

### **2.1.2.3 Manfaat Wayang**

Wayang dapat digunakan sebagai media pendidikan. Hal tersebut mempunyai arti jika dalam setiap wayang terdapat karakter-karakter atau sifat yang dapat diteladani atau dicontoh dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Wayang merupakan hasil dari kebudayaan Jawa yang mengandung nilai-nilai kehidupan dan nilai-nilai pendidikan.

Wayang merupakan sebagai salah satu karya atau kebudayaan yang diciptakan oleh manusia. Akan tetapi, wayang dapat membentuk kepribadian manusia. Wayang memiliki berbagai nilai yang terkandung di dalamnya, termasuk juga terdapat nilai filosofis yang tinggi.

Kisah wayang merupakan sebuah kisah yang bisa membuat manusia bercermin, yaitu kisah yang ada merupakan gambaran dari kehidupan yang alami dan dapat belajar dari kisah-kisah wayang tersebut.

Karakter yang diperankan dalam wayang dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari karakter yang berbudi luhur sampai dengan karakter yang berbudi jahat. Karakter dalam wayang adalah lambang cerminan dari berbagai karakter dalam kehidupan manusia. Terdapat tokoh yang baik, jahat, ada yang menggambarkan tentang kejujuran, keadilan, kesucian dan ada pula yang menggambarkan tentang sifat keserakahan, ketidakjujuran, dan lain sebagainya. Ada perilaku yang cocok ditiru dan ada pula sifat yang tidak cocok untuk ditiru.

Menurut Salamah (2017:59) dalam penelitiannya menjelaskan jika media wayang dapat digunakan sebagai alat propaganda baik dan buruk. Dalam dunia pendidikan wayang dapat digunakan sebagai alat propaganda yang baik misalkan bagaimana cara menghormati guru, menghormati orang yang lebih muda, manfaat menaati aturan, serta wajib belajar bagi anak usia SD. Sedangkan dalam propaganda buruk wayang dapat digunakan dalam contoh memecah belah persatuan, saling mengadu domba dan lain-lain. wayang memiliki fungsi yang sangat luwes dan lentur, sehingga media wayang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja dalam berbagai kegiatan apapun misalkan dalam sarana dakwah, menyebarkan paham politik, dan lain sebagainya.

Media wayang dalam penelitian ini adalah media yang tentu memiliki manfaat yaitu membantu proses kegiatan belajar mengajar dalam melisankan dongeng. Selain itu, media wayang ini juga berperan untuk mengenalkan budaya bangsa kepada siswa.

#### **2.1.2.4 Kartun**

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:58-59) kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk me-

mengaruhi opini masyarakat. Kartun adalah sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Kartun merupakan gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuai dengan sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuan dari kartun ini besar sekali untuk menarik perhatian siswa, dan memengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun divisualisasikan dengan menggunakan gambar detail dan simbol-simbol serta menggunakan karakter atau tokoh yang mudah untuk dikenali sehingga pesan yang disampaikan akan dengan mudah diingat.

Dengan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kartun merupakan media yang berupa gambar dalam bentuk lukisan yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk sebuah lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa.

#### **2.1.2.5 Media Wayang Kartun**

Menurut Mertosedono (1990:6) wayang adalah seni budaya bangsa Indonesia. Di dalamnya terdapat ajaran-ajaran yang mencerminkan watak perilaku manusia, sehingga sangat efektif sebagai sarana penerangan, saran pendidikan, dan sebagai hiburan. Dalam bahasa jawa, perkataan wayang artinya wayangan (layangan). Menurut Prof. Kern ( dalam Mertosedono 1990:28) wayang berasal dari kata wod dan yang. Artinya gerakan yang berulang-ulang atau tidak tetap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa definis wayang adalah bayangan yang bergoyang, bolak-balik atau berulang-ulang atau mondar-mandir tidak tetap tempatnya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:58-59) kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat. Kartun digunakan sebagai alat bantu mempunyai manfaat yang

penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan yang logis atau mengandung suatu makna.

Mutoharoh (2016:3) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wayang kartun adalah bentuk dari sebuah wayang yang seperti pada umumnya, namun wujudnya berupa gambar kartun yang diberi batang atau kayu sebagai pegangan tangan ketika memainkan. Media wayang kartun dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa karena melibatkan panca indera dalam memainkannya sehingga siswa terlatih untuk bisa lebih peka dan membuat pembelajaran lebih berkesan bagi siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun anak merupakan sebuah media yang dikembangkan dan dibuat dengan konsep wayang dan gambar kartun dengan menggunakan kertas yang digunakan sebagai alat pembelajaran bertujuan meningkatkan keterampilan melisankan dongeng. Media wayang kartun anak adalah salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar seorang wujud tokoh wayang. Selain itu media wayang kartun anak juga termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan wayang kartun anak tersebut. Media wayang kartun anak juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk alat demonstrasi atau percontohan atau sebuah pertunjukan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, guru diharapkan mampu untuk mengembangkan suatu media yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan jenis wayang, wayang yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang kartun yang terbuat dari kertas yang dibentuk menjadi karakter yang sesuai dengan cerita.

Kelebihan media wayang kartun anak sebagai sebuah media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Siswa menjadi lebih terhibur dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Media yang menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.
3. Dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan memerankan setiap tokoh bertujuan untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.
4. Siswa dapat bebas berekspresi dalam berbicara tanpa malu-malu karena siswa teralihkan pada media wayang kartun anak tersebut.

Dengan kelebihan dari media wayang kartun anak tersebut, dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi melisankan dongeng.

### **2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tarigan (2015:1) menyatakan jika pembelajaran bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari 4 keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan berhitung. Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi 2 yaitu secara lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan berbahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam penggunaannya digunakan sebagai alat komunikasi yang tidak pernah dapat berdiri sendiri karena keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa. Adapun tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia antara lain agar siswa mempunyai kegemaran untuk membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia baik secara lisan atau secara tulisan.

### **2.1.3.1 Keterampilan Berbahasa**

Tarigan (2015:1) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup 4 segi yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu saling berkaitan antar satu dengan yang lain dan setiap keterampilan itu erat hubungannya dengan proses ber-pikir yang mendasari bahasa. Semakin terampil seseorang berbahasa maka semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan berupa praktek dan banyak latihan. Menurut Susanto (2013:241-242) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari 4 keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut adalah saling terikat satu dengan yang lainnya.

#### 1) Mendengarkan

Mendengarkan adalah sebuah keterampilan bahasa lisan yang sifatnya reseptif. Artinya keterampilan mendengarkan bukan hanya sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan juga memahaminya. Dalam bahasa pertama atau bahasa Ibu memperoleh keterampilan mendengarkan melalui proses yang tidak disadari sehingga tidak akan menyadari begitu kompleksnya proses memperoleh keterampilan mendengarkan tersebut.

#### 2) Berbicara

Keterampilan berbicara terdapat 3 jenis situasi berbicara yaitu interaktif (percakapan dengan tatap muka dan berbicara serta mendengarkan), semiinteraktif (misalnya pidato di hadapan umum secara langsung, pendengar memang tidak dapat melakukan interaksi

terhadap pembicara, tetapi pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh), dan noninteraktif (misalnya berpidato melalui radio atau televisi).

### 3) Membaca

Membaca merupakan keterampilan reseptif bahasa tulis. Dalam keterampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri dan terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara.

### 4) Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis bukanlah sekedar menyalin sebuah kata-kata dan kalimat-kalimat, namun juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu instruktur tulisan yang teratur.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan jika terdapat 4 keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut adalah saling terikat satu dengan yang lainnya.

#### **2.1.3.2 Pengertian Berbicara**

Tarigan (2015:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan sang anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa itulah kemampuan berbicara dipelajari. Berbicara sudah tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Sehingga keterampilan berbicara erat hubungannya dengan keterampilan menyimak dan keterampilan membaca.

Menurut Tarigan (2015:16) menjelaskan jika berbicara merupakan kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau

menyampaikan sebuah pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara adalah suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan yang kelihatan yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia dengan tujuan dan maksud dari ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologi, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga bisa dianggap sebagai alat manusia yang paling penting untuk kontrol sosial.

Jenis-jenis keterampilan berbicara diklasifikasikan oleh Istiyah dan Marwani (2013:39-41) sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan situasi, kegiatan berbicara berlangsung dalam situasi formal dan informal. Berbicara formal dapat dilakukan dalam bentuk pemberian penyuluhan, perencanaan dan penilaian kritik-kritik yang bersifat membangun, wawancara dengan narasumber, perdebatan akademis atau diskusi ilmiah, ceramah. Adapun berbicara informal dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan bertukar pengalaman, bercakap-cakap, mengabarkan suatu berita, memberikan pengumuman, memperkenalkan diri, berbicara melalui telepon, memberikan petunjuk atau penjelasan, dan pembelajaran.
- 2) Berdasarkan reaksi pesan yang disampaikan, yakni: a) berbicara satu arah, yaitu situasi komunikasi yang bersifat pengirim pesan tidak memiliki kesempatan untuk mengetahui bagaimana penerima pesan telah mendekodifikasikan pesannya, b) berbicara dua arah, yaitu kegiatan berbicara yang menempatkan pembicara sebagai penyampai pesan disusul dengan adanya interaksi antara pembicara dan pendengar.
- 3) Berdasarkan tujuannya, berbicara dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu untuk menginformasikan, menghibur, dan meyakinkan.
- 4) Berdasarkan metode atau cara penyampaiannya, dikelompokkan atas jenis *impromptu* (serta merta), *manuskrip* (naskah), *memoriter* (menghafal), dan *ekstermove* (garis besar).

- 5) Berdasarkan wilayah kajiannya, yakni: a) berbicara terapan atau fungsional (berbicara hanya sebagai seni), b) berbicara sebagai ilmu (pengetahuan dasar berbicara).
- 6) Berdasarkan jumlah penyimaknya, yaitu: a) berbicara antar pribadi, b) berbicara dalam kelompok kecil, c) berbicara dalam kelompok besar.

Dari uraian di atas maka kesimpulannya adalah berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara merupakan alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

### **2.1.3.3 Tujuan Berbicara**

Tarigan (2015:16-17) mengungkapkan jika tujuan umum dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Seorang pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum ataupun secara perorangan. Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga tujuan yaitu:

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*).
- b. Menjamu dan menghibur (*to entertain*).
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

### **2.1.3.4 Prinsip Berbicara**

Prinsip umum yang mendasari kegiatan keterampilan berbicara menurut Brooks ( dalam Tarigan 2015:17) antara lain yaitu :

- a. Membutuhkan paling sedikit 2 orang.
- b. Menggunakan suatu sandi linguisitik yang dapat dipahami oleh bersama.

- c. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
- d. Merupakan suatu pertukaran antar partisipan.
- e. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan juga kepada lingkungannya dengan segera.
- f. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- g. Melibatkan aparat vokal dan auditoru.
- h. Menghadapi atau memisahkan yang nyata dari yang diungkapkan.

Berbicara merupakan sebuah kemampuan lisan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada variabel melisankan dongeng.

#### **2.1.3.5 Melisankan Dongeng**

Keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan berbahasa yang dilakukan sehari-hari. Keterampilan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan sosial dan juga untuk mengadakan suatu layanan misalnya yaitu percakapan. Keterampilan berbicara merupakan sebuah kemampuan berbahasa dalam lisan. Lisan atau melisankan adalah menyatakan atau menyebutkan dengan ucapan atau tutur kata.

Dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan (berbicara) terdapat 3 cara untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berbicara yaitu (1) menirukan pembicaraan orang lain; (2) mengembangkan bentuk-bentuk ujaran yang telah dikuasai; (3) dan mendekati 2 bentuk ujaran yaitu bentuk ujaran sendiri yang belum benar dan ujaran orang dewasa yang sudah benar. Keterampilan berbicara akan lebih mudah dikembangkan jika siswa memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain.

Dongeng merupakan cerita yang tidak benar terjadi, sebuah cerita yang lahir dari sebuah khayalan sang pengarang. Dongeng adalah salah satu bentuk cerita tradisional. Pada masa yang

lampau, dongeng diceritakan oleh orang tua kepada anaknya secara lisan dan turun-temurun sehingga selalu terdapat variasi penceritaan yang kurang lebih sama. Dongeng bertujuan untuk menyampaikan ajaran moral, terdapat penilaian dalam menceritakan kembali sebuah dongeng tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan jika keterampilan berbahasa lisan dalam dongeng adalah kemampuan siswa untuk melisankan kembali isi dongeng yang dibaca dengan ucapan atau tutur kata pada kejelasan suara, pelafalan, dan intonasi.

#### **2.1.4 Dongeng**

Dongeng adalah bentuk sastra lama yang berisi mengenai suatu kejadian dengan penuh khayalan dan dianggap tidak benar-benar terjadi. Dongeng biasanya disampaikan secara turun-temurun.

##### **2.1.4.1 Pengertian Dongeng**

Menurut Nurgiyantoro (2010:198) mengungkapkan jika dongeng adalah salah satu cerita rakyat yang cukup beragam cakupannya. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan tidak masuk akal. Dongeng dianggap sebagai cerita yang mengikuti daya fantasi dan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima oleh akal pikiran manusia.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugihastuti (2016:1) mengutarakan jika dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi terutama tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan jika dongeng merupakan karya prosa lama yang berisi tentang cerita yang tidak benar-benar terjadi tetapi mengandung sebuah pelajaran moral dan disebarkan secara turun-temurun. Dongeng disampaikan secara lisan atau dari mulut

ke mulut. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, dongeng dapat dijumpai dalam bentuk lain misalnya buku cerita, kaset, film, dan lain-lain.

#### **2.1.4.2 Ciri-ciri Dongeng**

Menurut Nurgiyantoro (2010:199) ciri-ciri dongeng adalah sebagai berikut:

1. Isi dongeng merupakan sebuah cerita fiktif, fantasi, dan tidak mempunyai kebenaran faktual.
2. Dongeng tidak terikat oleh tempat dan waktu, dapat terjadi kapan saja dan dapat terjadi dimana saja tanpa adanya pertanggungjawaban pelataran.
3. Isi dongeng terkadang berisi tentang cerita fiktif dan cerita yang benar-benar terjadi. Dilihat dari sudut pandang, dongeng menjadi sedikit tumpang tindih dengan legenda sebabnya yaitu tokoh dan peristiwa sejarah tidak jarang dijadikan sebagai model atau acuan untuk membuat cerita.
4. Dari segi penokohan, tokoh-tokoh dongeng pada umumnya terbagi menjadi 2 macam yaitu tokoh berkarakter baik dan tokoh yang buruk.
5. Dongeng bersifat universal karena dapat ditemukan diberbagai penjuru dunia.

#### **2.1.4.3 Jenis-jenis Dongeng**

1. Mite merupakan cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus.
2. Legenda merupakan dongeng yang berisi tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib.
3. Fabel merupakan dongeng dengan tokoh binatang namun yang diceritakan seperti layaknya kehidupan manusia.
4. Sage merupakan dongeng yang berisi tentang kisah pahlawan gagah berani dan terdapat didalam sejarah, akan tetapi cerita tersebut bersifat khayalan.

Selanjutnya menurut Nurgiyantoro (2010:201) membedakan dongeng dalam 2 jenis yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik merupakan cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun secara lisan. Contohnya yaitu dongeng Timun Emas. Sedangkan dongeng modern merupakan sebuah dongeng yang sengaja ditulis sebagai salah satu bentuk karya sastra. Oleh sebab itu, dongeng modern ini dengan jelas menunjukkan pengarang, penerbit, kota terbit, dan tahun terbit. Dongeng modern menghasilkan karya sastra yang memiliki unsur-unsur keindahan seperti kemenarikan dari sebuah cerita, penokohan, alur, gaya bahasa, dan lain-lain. contoh dari dongeng modern yaitu cerita *Harry Potter*, *Lord of The Rings*, dan lain-lain.

Oleh sebab itu, dongeng klasik perlu diperkenalkan kembali kepada anak-anak ditengah penyebaran dari dongeng modern karena dengan membaca dongeng klasik, anak-anak mampu memperoleh teladan yang baik karena dongeng klasik mengandung nilai kearifan lokal yang berpotensi untuk mengenalkan budaya daerah sehingga mereka juga mampu untuk menghargai dan melestarikannya.

#### **2.1.4.4 Unsur-unsur Dongeng**

Dongeng adalah sebuah karya sastra yang terbentuk dari berbagai elemen-elemen. Elemen-elemen tersebut dapat dibedakan menjadi unsur-unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang secara langsung berada di dalam karya sastra dan ikut membentuk sebuah eksistensi dari cerita. Unsur-unsur instrinsik mencakup tema, amanat, alur, tokoh dan penokohan, latar, dan gaya bahasa. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

##### **1) Tema**

Menurut Nurgiyantoro (2010:260) tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan juga bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan melalui motif-motif dan biasanya dilakukan dengan

secara implisit. Sedangkan menurut Aminuddin (2009:91) menjelaskan bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Dari beberapa pendapat maka kesimpulannya tema merupakan ide, gagasan, atau permasalahan utama yang menjadi dasar sebuah cerita sehingga pengarang juga harus memahami tema cerita yang akan dijelaskan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan.

## 2) Amanat

Amanat merupakan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra yang ditulisnya baik secara tersirat maupun secara tersurat.

## 3) Alur

Menurut Nurgiyantoro (2010:267) menjelaskan bahwa alur merupakan cerita yang berisi tentang kejadian namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab dan akibat artinya satu peristiwa disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, maka kesimpulannya alur merupakan jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang disusun secara berkaitan dari awal cerita hingga akhir cerita.

## 4) Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2010:222), tokoh adalah orang atau pelaku cerita. Penokohan atau karakterisasi sering disamakan dengan karakter atau pelukisan gambaran yang jelas mengenai seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita.

## 5) Latar

Menurut Nurgiyantoro (2010:248) menjelaskan bahwa latar bisa memberikan pijakan secara nyata dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca

dan dapat menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah ada dan terjadi sehingga pembaca dapat dengan mudah mengemabngkan daya imajinasinya.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan jika latar merupakan segala keterangan atau petunjuk yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa yang berguna untuk memberikan kesan realistis pada pembaca sehingga pembaca seolah-olah juga terlibat di dalam sebuah cerita.

#### 6) Sudut Pandang

Abrams (dalam Nurgiyantoro 2010:269) menjelaskan jika sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita dalam suatu karya fiksi terhadap pembaca.

Maka kesimpulannya sudut pandang adalah cara pandang pengarang yang digunakan untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita sehingga pembaca dapat menerima dan menghayati setiap gagasan pengarang.

### **2.1.5 Model Pembelajaran**

#### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model merupakan representasi dari sebuah objek, benda, atau ide-ide bentuk yang disederhanakan dari peristiwa yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari peristiwa yang sebenarnya. Sedangkan model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang mengorganisasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas dan mempelajari cara penggunaan materi.

Menurut Shoimin (2014:23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas

belajar mengajar. Dengan demikian model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru dalam mengajar (Soekamto dalam Nurulwati, 2000:10).

Banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa saat memahami isi materi atau menguasai pengetahuan tertentu. Pengembangan media pembelajaran sangat bergantung pada karak-teristik dari mata pelajaran atau dari isi materi yang akan diberikan kepada siswa.

Sebagai seorang pengajar, guru harus mampu membuat sebuah model pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa karena dapat menyebabkan guru untuk memperhatikan keadaan atau kondisi siswa saat di kelas, bahan pelajaran, serta sumber belajar yang ada agar dalam penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran guru ada beberapa macam yaitu model pembelajaran *Examples dan Non Examples*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Cooperative Learning*, *STAD*, *Jigsaw*, *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (pjBL)*, *Mind Mapping*, *Direct Instructions (DI)*, *Think Pair and Share (TPS)*, dan lain-lain.

Kesimpulannya yaitu model pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mengaplikasikan strategi yang telah dibuat dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk memperoleh target atau kompetensi pembelajaran dalam pendidikan.

#### **2.1.5.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Menurut Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan bahwa terdapat 4 ciri khusus yang dimiliki oleh media pembelajaran yaitu rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa dalam belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, lingkungan belajar yang dibutuhkan agar pembelajaran dapat tercapai.

### **2.1.5.3 Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)**

Arends (dalam Shoimin, 2014:63) mengemukakan jika model pembelajaran langsung (*Direct Instructions*) merupakan salah satu pendekatan gaya mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural dengan terstruktur dan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap atau selangkah demi selangkah. Pengajaran langsung adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru.

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep dasar materi dan membantu siswa dalam mempraktekannya. Model pembelajaran langsung juga membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri. Dengan model pembelajaran langsung, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pengajaran langsung ditujukan untuk menuntaskan hasil belajar dan keterampilan. Terdapat dua tujuan utama pengajaran langsung yaitu memaksimalkan waktu belajar siswa dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai atau mewujudkan tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan jika model pembelajaran langsung (*Direct Instructions*) merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan secara spesifik untuk meningkatkan pembelajaran pengetahuan faktual secara terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan tujuan untuk membantu siswa menguasai pengetahuan prosedural yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai keterampilan baik itu sederhana ataupun keterampilan yang bersifat kompleks.

### **2.1.5.4 Karakteristik Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)**

Menurut Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2014:63), mengemukakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan serta alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan.

#### **2.1.5.5 Pelaksanaan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)**

Sebagaimana halnya dengan pelaksanaan pembelajaran pada umumnya, dalam pelaksanaan model pembelajaran langsung (*Direct Instructions*), guru perlu mengetahui teknik perencanaannya sehingga saat diterapkan model pembelajaran ini dapat berjalan dengan berhasil. Terdapat aspek-aspek perencanaan model pembelajaran langsung diantaranya sebagai berikut:

a) Merumuskan tujuan

Tujuan yang baik perlu berorientasi pada siswa dan spesifik, mengandung uraian yang jelas mengenai situasi penilaian dan mengandung tingkat ketercapaian kerja yang diharapkan (kriteria keberhasilan).

b) Memilih isi

Bagi guru pemula yang masih didalam proses penguasaan sepenuhnya dari materi ajar, disarankan agar guru tersebut memilih materi ajar yang mengacu pada GBPP kurikulum yang berlaku, dan buku ajar tertentu.

c) Melakukan analisis tugas

Analisis tugas merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi dengan presisi yang tinggi dari suatu keterampilan atau pengetahuan yang terstruktur secara baik yang akan diajarkan oleh guru.

d) Merencanakan waktu dan ruang

Terdapat dua hal yang harus diperhatikan oleh guru saat merencanakan waktu dan ruang yaitu :

1. Memastikan jika waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan dari siswa.
2. Memotivasi siswa agar mereka tetap melakukan tugasnya dengan optimal.

#### **2.1.5.6 Keunggulan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)**

Model pembelajaran langsung memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa akan menjadi lebih aktif, menjadi tambah bersemangat, berkualitas, dan berdaya guna.
- b) Penguasaan terhadap suatu materi lebih mendalam karena mendapat bimbingan praktek dari guru, mengecek pemahaman pembahasan siswa dan memberikan umpan balik, serta dapat menjadikan siswa untuk berlatih sendiri dalam menerapkan hasil belajarnya.
- c) Pengajaran dilakukan selangkah demi selangkah bertujuan untuk menumbuhkan sikap percaya diri, berani, serta tanggung jawab terhadap sekolah, keluarga, dan masyarakat.
- d) Membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

#### **2.1.5.7 Sintaks Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)**

Langkah-langkah pembelajaran langsung menurut Shoimin (2014:64) adalah sebagai berikut :

- a. Fase Orientasi atau Menyampaikan tujuan

Tujuan dari fase pertama ini adalah untuk membuat perhatian siswa menjadi lebih terpusat pada pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga membuat siswa akan memiliki motivasi atau semangat belajar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pada fase ini meliputi:

- 1) Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 3) Memberikan penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
  - 4) Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
  - 5) Menginformasikan kerangka pelajaran.
  - 6) Memotivasi siswa.
- b. Fase Demonstrasi

Syarat yang harus dimiliki seorang guru untuk mencapai kejelasan presentasi atau dalam penyajian informasi yaitu menguasai teknik atau keterampilan komunikasi dengan baik serta dapat menguasai sepenuhnya isi materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan dalam mendemonstrasikan keterampilan, terdapat 2 hal yang harus diperhatikan yaitu melakukan demonstrasi keterampilan dengan benar atau akurat dan berlatih sebelum melakukan demonstrasi dengan tujuan membuat pelaksanaan demonstrasi berjalan dengan sukses.

Kegiatan ini meliputi:

1. Penyajian materi dalam langkah-langkah.
  2. Pemberian contoh konsep.
  3. Pemodelan atau peragaan keterampilan.
  4. Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa.
- c. Fase Pelatihan Terbimbing

Guru harus memberikan latihan terbimbing kepada siswa. Pada tahap ini, siswa tidak hanya berlatih saja tetapi siswa juga harus berlatih di bawah bimbingan guru tujuannya yaitu agar latihan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif.

Dalam fase ini guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal. Guru memberikan sebuah penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.

- d. Fase Mengecek Pemahaman dan Umpan Balik

Umpan balik sangat diperlukan dalam tahap ini. Pelatihan tidak akan efektif tanpa adanya umpan balik dari siswa. Guru harus menunjukkan kesalahan yang dilakukan siswa lalu mendemonstrasikan kembali bagaimana tindakan yang benar atau sesuai. Selain itu, guru juga harus memberikan umpan balik yang positif sehingga kemampuan melakukan keterampilan yang sudah baik akan dipertahankan oleh siswa. Pengecekan pemahaman siswa dapat dilakukan oleh guru dengan menyajikan sebuah pertanyaan.

Pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan ke situasi kehidupan yang nyata. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak serta guru memberikan umpan balik.

#### e. Fase Latihan Mandiri

Dalam tahap ini, jenis pelatihan lanjutan dan penerapan yang sering dilakukan oleh guru adalah pelatihan mandiri misalnya dalam bentuk pekerjaan rumah atau PR. Dengan pelatihan lanjutan, siswa dapat berlatih secara mandiri untuk menerapkan keterampilan baru yang diperoleh siswa tersebut.

Dalam fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase latihan terbimbing. Guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.

### **2.1.6 Langkah-langkah Menceritakan Kembali Isi Cerpen atau Dongeng Menggunakan Wayang Kartun Anak**

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang disampaikan secara lisan. Berbicara sebaiknya dilatih sejak dini karena untuk bertujuan oleh seorang anak akan mengungkapkan fikiran, ide, gagasan, dan imajinasi yang dia punya.

Pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan inovatif mengajak anak untuk lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam materi berbicara atau melisankan dongeng. Kegiatan bercerita dapat dilakukan menggunakan alat peraga ataupun tanpa alat peraga. Alat peraga bisa dengan tubuh si pencerita itu sendiri, CD, boneka tangan, komputer, LCD, dan wayang. Bercerita dengan sebuah media akan lebih menarik minat anak untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

Cara menceritakan kembali isi cerpen atau dongeng adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca dengan seksama cerita yang tersedia.
- 2) Menentukan isi ceritanya.
- 3) Menemukan tokoh atau pelaku ceritanya.
- 4) Menemukan masalah yang dihadapi tokoh atau pelaku dalam cerita.
- 5) Menemukan cara tokoh atau pelaku mengatasi masalah yang dihadapinya.
- 6) Memperkirakan alasan tokoh atau pelaku memilih cara mengatasi masalahnya.
- 7) Menemukan hal-hal yang menarik dari cerita yang tersedia.
- 8) Menceritakan kembali isi cerita tersebut dengan menggunakan kalimat sendiri.

Menurut Fatimatus Sya'diyah (2015: 72-74) menjelaskan terdapat langkah-langkah bercerita menggunakan wayang untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak:

- 1) Perencanaan yaitu mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
  - a. Menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran.
  - b. Menentukan tempat pelaksanaan.
  - c. Menentukan tema pembelajaran.
  - d. Menyiapkan rencana kegiatan harian
  - e. Menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan.
  - f. Menyiapkan instrumen penelitian.

- 2) Pelaksanaan
  - a. Penataan lingkungan bermain; guru mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan bercerita dengan wayang kartun anak.
  - b. Pijakan sebelum bermain; berisi tentang kegiatan jasmani, salam, berdoa, absen, apersepsi, diskusi, pengenalan kegiatan main dan kesepakatan aturan.
  - c. Pijakan saat bermain; guru memberikan motivasi, mengevaluasi, mendokumentasikan dan berperan sebagai fasilitator. Anak bermain wayang yang telah dipersiapkan.
  - d. Pijakan setelah bermain; kegiatan mendiskusikan kembali dan evaluasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama satu hari dengan bercakap-cakap dan tanya jawab.
- 3) Evaluasi, yaitu guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dengan memberikan penilaian perkembangan yang telah dicapai pada masing-masing siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan jika pembelajaran yang direncanakan secara matang dan disusun dengan baik mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan siswa. Begitu pula pembelajaran yang dikemas dengan menarik akan menumbuhkan minat yang tinggi bagi siswa. Media wayang kartun anak merupakan media yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Melalui berbicara menggunakan media wayang kartun anak, siswa akan mampu mengungkapkan gagasan dan imajinasinya dengan bahasa lisan secara baik dan jelas.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Ronit Remer dan David Tzurriel tahun 2015 berjudul “*I Teach Better with the Puppet-Use of the Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education an Evaluation*” menyatakan jika boneka atau wayang menjadi alat yang sangat efektif

sebagai media antara guru dengan anak-anak berkebutuhan khusus pada pembelajaran di TK. Dengan alat boneka atau wayang ini, siswa dapat menjadi tertarik akan materi pembelajaran, menjadi atraktif, dan dapat membuat hubungan yang baik antara guru dengan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Endry Boeriswati tahun 2013 berjudul *“Using Sponge Puppet Strategies to Instill Characters through Storytelling to Elementary School in Bekasi”* menyatakan bahwa yang menjadi faktor penghambat siswa dalam kegiatan bercerita adalah kurangnya rasa percaya diri dan keterampilan berbicara. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan strategi wayang untuk pembelajaran kelompok. Hasil dari penelitian tersebut adalah siswa lebih belajar nilai moral dari wayang yang digunakan dalam pembelajaran kelompok dan mengoptimalkan kemampuan berbahasa. Penggunaan media wayang sangat efektif dalam membuat siswa untuk aktif dan kreatif dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilannya seperti menumbuhkan kesadaran diri, kemampuan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan kemampuan untuk menggunakan teori-teori tentang sebuah nilai karakter.

Penelitian yang dilakukan oleh Abwatie Al Khakim, Abdul Salim, dan S.Sunardi tahun 2017 berjudul *“The Influence of Leather Puppet Picture on the Improvement of Retelling Story Ability of 7Th Grade Mental Retarded Students in SLB C Setya Darma Surakarta, Indonesia Year 2016/2017”*. Berdasarkan penelitian ini data rata-rata skor kegiatan kemampuan bercerita kembali siswa dengan keterbelakangan mental pada saat tes awal menunjukkan nilai 54,33 dan rata-rata skor bercerita kembali setelah tes akhir yaitu 87. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil dari tes awal dan tes akhir kegiatan bercerita kembali. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan wayang kulit untuk siswa dengan mental belakang terbelakang di SLB C Satya Darma Surakarta. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan gambar wayang kulit dapat digunakan untuk kegiatan bercerita kembali pada mata

pelajaran bahasa Indonesia dan media tersebut dapat membantu mempermudah pemahaman materi pada siswa yang keterbelakangan mental.

Penelitian yang dilakukan oleh Joko Sulianto dan Fitri Yulianti tahun 2016 berjudul "*The Implementation of Hand Puppets as a Storytelling Media to the Students Language Skills and Characters.*" Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media wayang pada pembelajaran I sebanyak 10 siswa memiliki skor di atas ketuntasan minimal, sedangkan pada pembelajaran yang ke II terdapat peningkatan sebanyak 17 siswa memiliki skor di atas ketuntasan minimal. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media wayang tetapi berbeda dari segi materi pembelajarannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuanita Dwi Krisphianti tahun 2016 berjudul "Efektivitas Teknik *Storytelling* Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter *Fairness* Siswa". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media wayang dengan teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI SD. Tujuan menggunakan media wayang topeng yaitu dapat memberikan motivasi, pesan moral, contoh perilaku positif, dan tempat belajar siswa dengan suasana nyaman sehingga bisa mengembangkan daya imajinasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Susiani, Pargito, dan M. Thoha B.S. Jaya tahun 2016 berjudul "Peningkatan Minat dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Media Wayang Kardus pada Siswa". Hasil penelitian ini menunjukkan jika penggunaan media wayang kardus pada mata pelajaran IPS menunjukkan sebuah peningkatan minat dan aktivitas dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada siklus 1, pada hasil belajar, terdapat 6 siswa (19,35%) yang sudah mencapai KKM dan terdapat 25 siswa (80,64%) yang belum mencapai KKM. Pada siklus 2, pada hasil belajar terdapat 17 siswa (54,83%) yang sudah mencapai KKM dan 14 siswa (45,16%) yang belum mencapai target KKM. Pada siklus 3, dalam hasil belajar terdapat 25 siswa (80,64%) yang sudah mencapai nilai KKM dan terdapat 6 siswa (19,35%)

yang belum mencapai nilai KKM. Dengan hasil tersebut maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang kardus dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Widayati tahun 2017 berjudul “Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam siklus I hanya ada 12 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, namun pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup baik yaitu 18 dari 20 siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM. Dari hasil tersebut menunjukkan jika siswa menjadi lebih termotivasi dalam menyimak cerita pendek setelah menggunakan media wayang.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Hidayati tahun 2016 berjudul “Penggunaan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas II SDN Ketinting 4 Surabaya”. Hasil penelitian ini menyatakan jika penggunaan media wayang kreasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas II SDN Ketinting 4 Surabaya mengalami sebuah peningkatan. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase sebanyak 100% dengan skor 97,1. Siklus II menunjukkan jika keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 100% dengan skor 98,7. Berdasarkan data tersebut maka kesimpulannya adalah keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I hasil belajar siswa memperoleh persentase sebanyak 72,2% dengan rincian 26 siswa yang tuntas sedangkan 10 siswa tidak tuntas atau mendapatkan nilai di bawah KKM (75) dengan persentase sebesar 27,7%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 25% yaitu dengan total 35 siswa atau 97,2% siswa mendapat nilai tuntas sedangkan sisanya terdapat 1 siswa (2,7%) siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan jika penggunaan media wayang kreasi sangat efektif dan menyenangkan apabila digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis cerita.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan kiki Handayani, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujianti tahun 2016 berjudul “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A”. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode bercerita berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan menyimak anak kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja. Hal ini dapat dilihat pada siklus I adalah 65,3% yang berada di kriteria sedang dan rata-rata kemampuan bahasa anak pada siklus II sebesar 84,65% berada pada kriteria tinggi. Jadi peningkatan kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak anak adalah sebesar 19,35%.

Penelitian yang dilakukan oleh Desi Puspita Sari tahun 2017 berjudul “Penerapan Metode Presentasi Ilmiah Berbasis Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan jika aktivitas siswa pada proses pembelajaran berbicara bahasa Indonesia dengan menggunakan metode presentasi ilmiah berbasis poster mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa pada siklus I skor rata-rata siswa sebesar 55,46, pada siklus II meningkat menjadi 67,29 serta pada siklus III mengalami peningkatan lagi menjadi 78,94. Dalam peningkatan berbicara siswa juga menunjukkan skor yang bagus dengan skor rata-rata pada siklus I sebesar 60,81 dan pada siklus II meningkat menjadi 69,75 sedangkan pada siklus III skor rata-rata siswa menjadi 80,38.

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Gede Pramiari, I Wayan Wendra, Ni Made Rai Wisudariani tahun 2007 berjudul “Penggunaan Media Tayangan Televisi (Pada Zaman Dahulu) untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tayangan televisi “Pada Zaman Dahulu” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita fabel. Skor rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan sebesar 59,35 (kurang), tetapi setelah diberikan tindakan pada siklus I skor rata-rata menjadi 70,11

(cukup) dan skor rata-rata pada siklus II menjadi 81,41 (baik). Persentase peningkatan skor rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat sebanyak 10,76% dan dari tindakan siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 11,3%. Dalam penelitian ini tindakan yang terbaik karena 91,17% siswa telah memenuhi nilai dengan kategori yang baik yaitu di atas 74.

Penelitian yang dilakukan oleh Himmatul Fariyah tahun 2015 berjudul “Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak di Kelompok A TK Plus At Taqwa Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan”. Dari penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran melalui metode bercerita dengan gambar seri yang disampaikan dengan sistematis dan menarik yang sesuai materi dapat meningkatkan kemampuan bahasa verbal pada siswa sebesar 42,3% pada siklus I meningkat sebesar 26,93% menjadi 69,23% dan pada siklus II meningkat lagi sebesar 23,07% menjadi 92,3%. Dari keseluruhan peningkatan kemampuan bahasa verbal sebelum tindakan sampai siklus II sebesar 50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Widyanti tahun 2016 berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Gambar Tema Kebersihan Siswa Kelas I SDN Segunung Mojokerto”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan pada proses pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran yang terkait lengkap dan telah mengalami peningkatan dalam 2 siklus pembelajaran. Hal ini terbukti pada siklus I aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 71,60 dan pada siklus II memperoleh skor 83,30. Ketuntasan belajar siswa melalui penerapan media gambar pada pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus I mencapai 71,62 sedangkan pada siklus II skornya 84 dengan rata-rata ketuntasan belajar 82,50.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho Wahyu Utomo tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Gambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V

SD Negeri 02 Sekaran Kota Semarang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dengan perhitungan *t-test* diperoleh thitung yaitu 23,6799 lebih besar dari ttabel yaitu 0,166 serta uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) data tes awal dan tes akhir sebesar 0,6908 dengan kriteria sedang. Angka tersebut menunjukkan bahwa media gambar ilustrasi sangat efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara.

Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Anggriliani tahun 2018 berjudul “Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng dengan Membaca Indah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MIN 22 Aceh Besar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada hasil belajar siswa pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 8 orang dengan persentase 38,09%, sedangkan yang masih dibawah KKM yaitu sebanyak 13 orang dengan persentase 61,90%. Pada siklus II menunjukkan sebuah peningkatan dimana siswa yang tuntas atau mendapat nilai diatas KKM mencapai 17 siswa dengan persentase 89,47% sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 2 siswa dengan persentase 10,52%. Dengan kata lain hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 89,47%.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Mutoharoh, Suharno, Hartono tahun 2014 berjudul “Pemanfaatan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Mengomunikasikan Cerita Narasi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan wayang kartun untuk mengkomunikasikan cerita narasi mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan peningkatan skor rata-rata klasikal dan persentase ketuntasan klasikal. Skor rata-rata klasikal pada pra-siklus sebesar 59,47 lalu meningkat pada siklus I menjadi 72, kembali meningkat pada siklus II sebesar 77, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebesar 84. Sementara itu persentase ketuntasan klasikal pada pra-siklus adalah sebesar 44,37% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 50% lalu meningkat pada siklus II sebesar 76% dan menunjukkan pening-

katan pada siklus III sebesar 94,4%. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa media wayang kartun efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mengomunikasikan cerita narasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Rizqi Salamah tahun 2012 berjudul “Penggunaan Media Wayang pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media wayang mengalami peningkatan selama 3 siklus. Pada siklus I sebesar 71,66% dan pada siklus II sebesar 77,21% sedangkan pada siklus III sebesar 83,56%. Dengan hasil ini dapat diperoleh kesimpulan jika media wayang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia.

Penelitian yang dilakukan Ayu Nike Septinia Fajar, Nas Haryati Setyaningsih dan Wati Istanti tahun 2017 berjudul “Keefektifan Media Video Kartun Binatang dan Media Pertunjukan Wayang Dongeng Menggunakan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Menangkap Makna Teks Fabel”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media wayang dongeng efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai tes awal dan nilai tes akhir kelas eksperimen 2. Dari hasil *paired sample test* diperoleh Sig. (2-tailed) sebanyak  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai tes awal dan tes akhir. Dari data tersebut dapat disimpulkan jika media pertunjukan wayang dongeng dengan menggunakan model pembelajaran terbimbing efektif digunakan untuk pembelajaran tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Neni Mersita dan Muhsin tahun 2015 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Kearsipan Siswa Kelas XI AP SMK YPE Nusantara Slawi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 62,5% dengan skor rata-rata sebesar 73. Pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 75% dengan rata-rata 79,13. Pada siklus III ketuntasan belajar secara

klasikal sebesar 87,5% dengan rata-rata 85. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan jika model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Baiq Ida Arianti, Hairunnisyah Sahidu, Ahmad Harjono, Gunawan tahun 2016 berjudul “Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Simulasi Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh hasil  $t_{hitung} = 2,54$  dan  $t_{tabel} = 2,02$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan jika model *Direct Instruction* berbantuan simulasi virtual berpengaruh terhadap penguasaan konsep fisika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendrik Wenno tahun 2014 berjudul “*Direct Instruction Model to Increase Physical Science Competence of Students as One Form of Classroom Assesment*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi siswa sangat baik dengan persentase hasil akhir test siswa formatif adalah 48% dan 44%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Direct Instruction* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto tahun 2012 berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung atau *Direct Instruction* Melalui Model Animasi Berbasis *Macromedia Flash* terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang ditunjukkan dengan  $t_{hitung} 4,087 > t_{tabel} 1,998$  untuk taraf signifikan 95%. Dan juga terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap pemahaman siswa dengan  $t_{hitung} 12,259 > t_{tabel} 1,998$  untuk taraf signifikan 95%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan jika model pembelajaran *Direct Instruction* efektif digunakan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I sebesar 67,26% menjadi 86,90% pra-siklus II. Artinya persentasenya sudah termasuk dalam

kriteria baik. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B TK Tunas Karya Desa Wuluh Kecamatan Kesamben Kabupaten Jombang.

Penelitian yang dilakukan oleh Alsanudin tahun 2012 berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas I”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa sebelum digunakan media dongeng adalah 33,3% dan meningkat menjadi 51,1% pada siklus I. Pada siklus II meningkat lagi sebesar 72%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan jika pembelajaran menggunakan media dongeng dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Mamluatul Karomah dan Budiyono Sudiman tahun 2015 berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat dengan Media Wayang Kartun di Jalan Bilangan di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa yaitu dengan persentase keberhasilan siswa pada siklus I sebesar 62% sehingga belum mencapai kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan ( $\geq 80\%$ ). Dan pada siklus II mencapai 91%. Sehingga hasil belajar siswa selama 2 siklus mengalami peningkatan sebesar 29% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan ( $\geq 80\%$ ).

Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Nisa Karimah, Suhartono, dan Tri Saptuti Susianti tahun 2015 berjudul “Penerapan Pendekatan SAVI dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dongeng pada Siswa Kelas III SD Negeri Tanjungrejo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I siswa memperoleh persentase sebesar 62,5% dan pada siklus II memperoleh persentase 82,5% serta pada siklus III memperoleh persentase sebesar 91,9%. Dengan hasil ini dapat disimpulkan jika media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita dongeng siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Isma Nurhayani tahun 2010 berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $4,02 > 2,04$ , maka tolak  $H_0$  dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa.

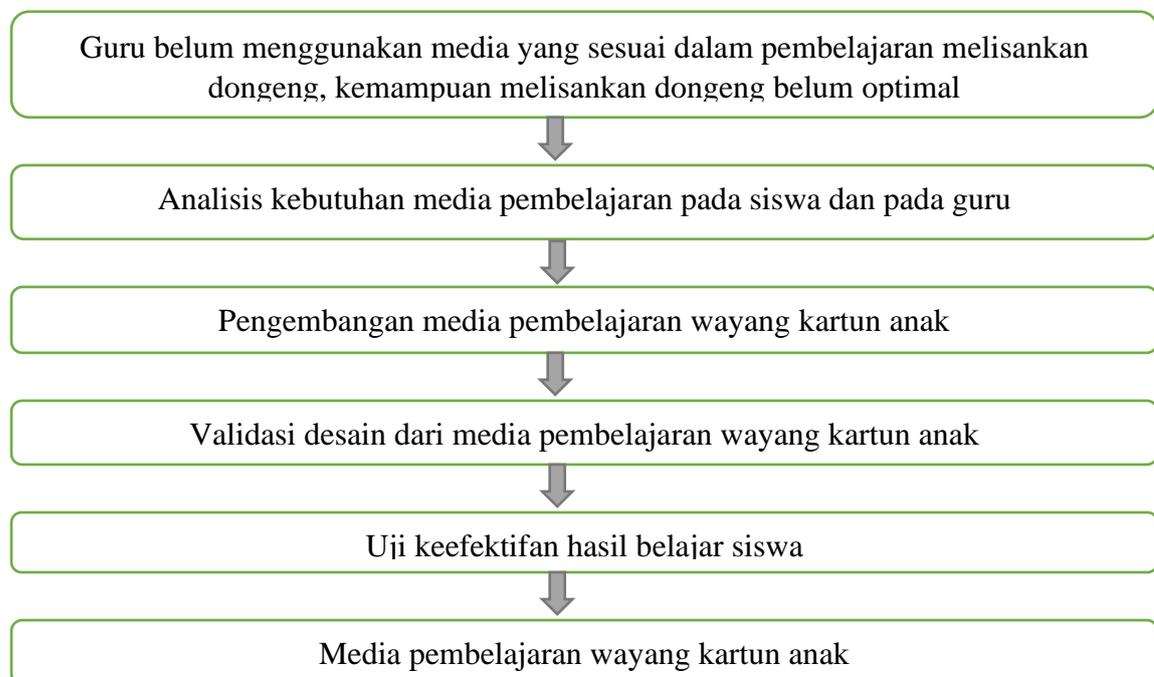
Penelitian yang dilakukan oleh Afiani Rahmawati tahun 2013 berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SDN Mangunsari Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I pertemuan pertama dengan skor rata-rata 67,27 dengan ketuntasan belajar 59,10% dan pada pertemuan kedua diperoleh rata-rata 70,9 dengan ketuntasan belajar 68,2%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama diperoleh skor rata-rata 73,8 dengan ketuntasan 77,3% dan pertemuan kedua mendapat skor rata-rata 85,4 dengan ketuntasan 90,9%.

Penelitian yang dilakukan oleh Eko Widiyanto tahun 2017 berjudul “Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pembelajaran BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang mini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran BIPA terhadap suatu kosakata maupun konsep karena media bersifat ikonis.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kurikulum 2013, salah satu pembelajaran tematik bermuatan pelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara termasuk dalam kompetensi dasar mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan. Kemampuan berbicara termasuk kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa kelas IV SD.

Dari observasi awal di SD, diperoleh data bahwa guru-guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan masih menggunakan cara mengajar yang sederhana. Penggunaan media pembelajaran masih sangat minim sekali dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar. Rendahnya kesadaran guru akan pentingnya sebuah media pembelajaran itu sendiri terhadap minat siswa dan hasil belajar siswa adalah faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar siswa mempunyai persepsi yang sama karena belajar menggunakan sebuah media yang konkret dan nyata. Pembelajaran melisankan dongeng akan berjalan efektif apabila guru menggunakan media yang sesuai yaitu media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat melisankan dongeng dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa wayang yang nantinya dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar siswa sehingga akan memudahkan siswa dalam melisankan cerita dalam dongeng dengan baik.



**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir Pengembangan Media Wayang Kartun Anak

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

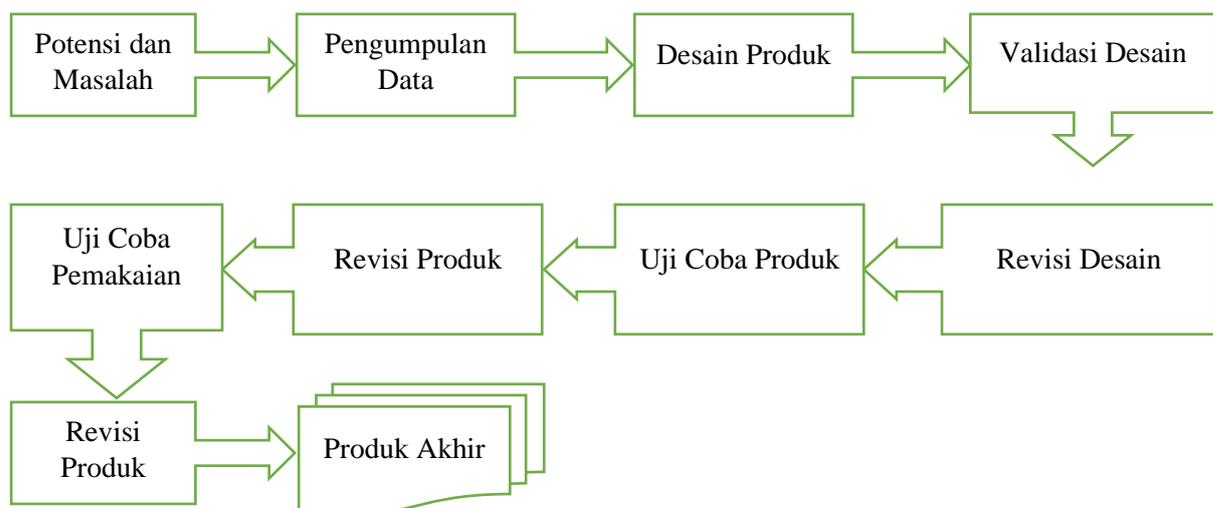
Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015:28) menyatakan bahwa “*What is research and devlopment?. Itis a process used to develop and validate educational product.*” Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut Sugiyono (2015:30) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas dari suatu produk yang telah dihasilkan.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang sifatnya yaitu menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut agar dapat berfungsi pada masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2013:164) menyatakan jika penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang bisa dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan uraian di atas maka kesimpulannya adalah penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu produk berupa wayang kartun anak bertujuan untuk meningkatkan keterampilan melisankan

dongeng untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada teori Borg and Gall yang memiliki 10 tahap pelaksanaan.

Menurut Sugiyono (2016:298-311) desain yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam penelitian dan pengembangan terdapat 10 langkah 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.



**Bagan 3.1** Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan produk baru yang bisa dipertanggungjawabkan. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada teori Borg and Gall yang memiliki 8 tahap pelaksanaan.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri Giripurno 2, Borobudur. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap bulan Maret tahun ajaran 2019/2020.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan media wayang kartun anak terdiri atas 8 tahapan. Kedelapan tahapan tersebut adalah 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. Prosedur dalam penelitian pengembangan media wayang kartun anak melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan prapenelitian berupa wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui permasalahan yang dihadapi di kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yaitu media pembelajaran yang kurang memadai dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

#### 2) Pengumpulan Data

Setelah peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi, maka perlu mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pengumpulan berbagai informasi atau data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan suatu produk tertentu. Pada tahap ini, peneliti mencari berbagai sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Selain itu, peneliti juga menganalisis angket kebutuhan media pembelajaran kepada guru dan kepada siswa yang telah dibagikan untuk mendesain media pembelajaran tersebut.

#### 3) Desain Produk

Hasil dari pengumpulan data dapat dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. Tahap pertama yaitu dengan membuat prototipe berupa skema atau rancangan kasar dari sebuah produk yang akan dibuat atau dikembangkan. Kemudian melakukan pengembangan prototipe yaitu pembuatan desain media wayang kartun anak yang sesuai dengan dongeng yang akan digunakan dalam pembelajaran.

#### 4) Validasi Desain

Desain produk yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Instrumen penilaian produk yang akan digunakan adalah angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti.

#### 5) Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli, maka dapat diketahui kelemahannya berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan atau merevisi produk media pembelajaran wayang kartun anak.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk media wayang kartun anak yang dilakukan dalam skala terbatas atau kecil di kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba produk skala terbatas atau kecil yaitu sebanyak 4 siswa. Siswa yang dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu sebuah teknik sampel yang memilih sumber data dengan pertimbangan tertentu. Uji coba yang dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik test berupa test unjuk kerja yang menggunakan desain eksperimen *one-shot case study*. Peneliti juga memberikan sebuah angket tanggapan guru dan siswa terhadap produk media wayang kartun anak. Tujuan dari uji coba produk yaitu untuk mengevaluasi produk awal yang dihasilkan untuk mengetahui keefektifan media wayang kartun anak.

#### 7) Revisi Produk

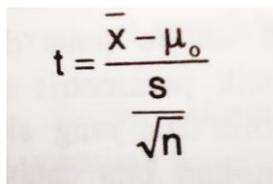
Setelah produk diujicobakan dalam skala terbatas atau kecil, maka media dapat diketahui kekurangannya. Dengan kekurangan tersebut, selanjutnya dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada produk tersebut, sehingga produk tersebut mempunyai kelayakan untuk menjadi sebuah bahan ajar berupa media wayang kartun anak. Wayang

kartun tersebut dinyatakan layak dan dapat diterapkan serta diproduksi akhir untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi melisankan dongeng.

#### 8) Uji Coba Pemakaian

Setelah produk wayang kartun anak direvisi berdasarkan uji coba produk tanggal 5 Maret 2019, selanjutnya peneliti melakukan pengujian atau tahap uji coba pemakaian. Subjek yang dijadikan penelitian pada tahap uji coba pemakaian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yang berjumlah 40 siswa. Uji coba pemakaian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji keefektifan media wayang kartun yang berupa penilaian keterampilan melisankan dongeng menggunakan desain eksperimen *one-shot case study*.

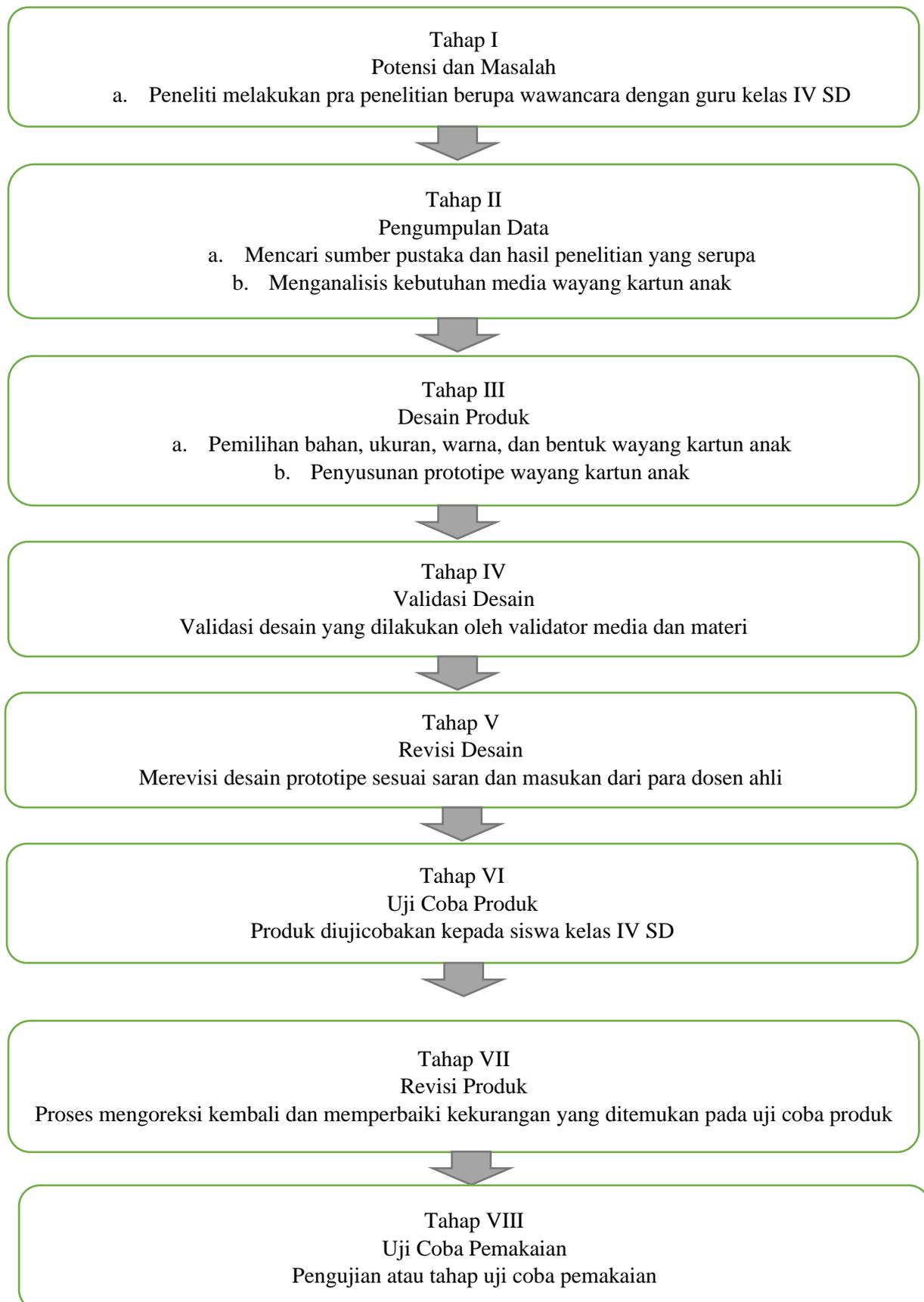
Gambar desain eksperimen *one-shot case study* dapat dilihat sebagai berikut:


$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

**Gambar 3.1** Desain Eksperimen *one shot case study* (Sugiyono, 2016:74)

### Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan Media

Rancangan penelitian tersebut divisualisasikan pada bagan di bawah ini.



### **3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian**

#### **3.4.1 Data**

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

#### **3.4.2 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap prototipe produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa SD kelas IV adalah siswa, guru, dan ahli. Penentuan sumber data ini dilakukan agar penelitian akan lebih spesifik. Dengan ruang lingkup yang terbatas, data akan lebih mudah untuk didapat. Berikut penjelasan dari tiap-tiap sumber data tersebut.

##### **1) Siswa**

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan data terhadap prototipe produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD merupakan siswa-siswi kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yang berjumlah 40 siswa. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan data terhadap prototipe produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD, siswa juga berperan sebagai penilai prototipe produk wayang kartun anak tersebut. Penilaian yang diberikan kepada siswa yaitu melalui angket tanggapan.

##### **2) Guru**

Guru yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas IV di SD Negeri Giripurno 2. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan data terhadap prototipe produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD, guru juga bertugas sebagai penguji dan penilai prototipe produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD.

### 3) Ahli

Dosen ahli atau pakar yang bertindak sebagai konsultan untuk pengembangan produk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng untuk siswa kelas IV SD terdiri atas dua dosen dengan keahlian berbeda. Dosen tersebut antara lain satu orang sebagai dosen ahli dalam bidang pengembangan media dan satu orang sebagai dosen ahli dalam bidang materi.

#### **3.4.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2, (2) guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yaitu Purwaning Kurniawati, S.Pd, dan (3) dosen ahli materi dan dosen ahli media yang bertindak sebagai konsultan pengembangan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD.

#### **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dari judul penelitian “Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model *Direct Instructions* Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Giripurno”, peneliti menerapkan variabel penelitian sebagai berikut:

##### **3.5.1 Variabel Bebas**

- a) Media wayang kartun anak
- b) Model *Direct Instructions* (model pembelajaran langsung)

### 3.5.2 Variabel Terikat

Keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.

### 3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional yang berkaitan dengan proses pengukuran variabel-variabel. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Wayang Kartun Anak	Menurut Prof. Kern (dalam Mertosedono 1994) wayang berasal dari kata wodan yang. Artinya gerakan yang berulang-ulang atau tidak tetap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi wayang adalah bayangan yang bergoyang, bolak-balik atau berulang-ulang atau mondar-mandir	Wayang kartun anak adalah media yang dibuat dengan konsep wayang dan bergambar kartun yang berifat anak-anak menggunakan kertas yang digunakan sebagai media pembelajaran.	Interval

	<p>tidak tetap tempatnya.</p> <p>Menurut Sudjana dan Rivai (2013:58-59) kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat.</p> <p>Jadi dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun anak merupakan sebuah media yang dikembangkan dan dibuat dengan konsep wayang dan gambar kartun dengan menggunakan kertas yang digunakan sebagai alat pem-</p>		
--	--	--	--

		belajaran bertujuan meningkatkan keterampilan melisankan dongeng.		
Model <i>Direct Instructions</i> (Pembelajaran Langsung)	Arends (dalam Trianto, 2011:29) mengemukakan jika model pembelajaran langsung ( <i>Direct Instructions</i> ) merupakan salah satu pendekatan gaya mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural dengan terstruktur dan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap	(dalam Trianto, 2011:29) mengemukakan jika model pembelajaran langsung ( <i>Direct Instructions</i> ) merupakan salah satu pendekatan gaya mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural dengan terstruktur dan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap	Model pembelajaran langsung ( <i>Direct Instructions</i> ) merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan secara spesifik untuk meningkatkan pembelajaran pengetahuan faktual secara terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan langkah demi langkah dengan tujuan untuk membantu siswa menguasai pengetahuan prosedural yang dibutuhkan untuk melakukan ber-	Interval

	atau selangkah demi selangkah.	bagai keterampilan baik itu sederhana ataupun keterampilan yang bersifat kompleks.	
Keterampilan Melisankan Dongeng	Lisan atau melisankan adalah menyatakan atau menyebutkan dengan ucapan atau tutur kata.	Berbicara atau melisankan adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dilakukan sehari-hari.	Ordinal

**Tabel 3.1** Definisi Operasional Variabel

### 3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 3.7.1.1 Teknik Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan sebagai pengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Sugiyono (2015:208) terdapat 2 macam tes yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu tes awal dan tes akhir. Dalam penelitian dan pengembangan pengumpulan data dengan tes awal digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk tertentu. Selanjutnya tes akhir digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan dengan prosuk tertentu.

Perbandingan antara skor tes awal dan tes akhir merupakan pengaruh dari produk terhadap variabel dependen dari subjek. Tes dalam penelitian ini diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam melisankan dongeng. Tes dilakukan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun anak.

### **3.7.1.2 Teknik Non Tes**

#### **1) Wawancara**

Menurut Sugiyono (2015:210) wawancara adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Wawancara digunakan sebagai teknik dalam pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui sebuah pendapat, keinginan, serta hal-hal lain dari responden yang lebih mendalam dan dengan jumlah responden yang sedikit atau kecil.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti merupakan wawancara yang terstruktur. Peneliti membuat pedoman wawancara sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam materi melisankan dongeng masih sangat sederhana. Tentunya media yang sederhana ini kurang menarik perhatian siswa.

#### **2) Angket**

Menurut Sukmadinata (2013:219) angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab kepada responden). Angket berisikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket tersebut diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran yang akan diteliti. Angket yang di-

buat oleh peneliti ada tiga macam yaitu: angket kebutuhan guru dan siswa, angket penelitian oleh dosen ahli dan guru, serta angket tanggapan guru dan siswa.

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

No	Data	Subjek	Instrumen
1.	Kebutuhan prototype pembuatan media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD	a. Guru Kelas IV SD Negeri Giripurno 2 b. Siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2	a. Angket kebutuhan guru b. Angket kebutuhan siswa
2.	Validasi prototype media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD	a. Ahli Media b. Ahli Materi c. Guru Kelas IV SD Negeri Giripurno 2 d. Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2	a. Angket Uji Validasi Ahli Media b. Angket Uji Validasi Ahli Materi c. Angket tanggapan guru d. Angket tanggapan siswa

3.	Keterampilan melisankan dongeng	a. Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2	a. Tes
----	---------------------------------	---	--------

### 3) Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2013:221) dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, ataupun elektronik. Dalam penelitian ini,, peneliti menggunakan data dokumen yang berbentuk foto dan dokumen lain yang bisa mendukung penelitian.

### 3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode non tes.

#### 1) Tes

Menurut Arikunto (2013:193) tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan dan alat lain yang bisa digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam metode tes yaitu berupa tes kemampuan berbicara.

#### 2) Non Tes

##### (1) Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan sebagai cara untuk memperoleh suatu informasi dari responden (Arikunto, 2013:194).

Angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah berupa angket

kebutuhan guru dan siswa tentang wayang kartun anak untuk memperoleh data awal, angket penelitian ahli media dan ahli materi, serta angket tanggapan guru dan siswa tentang wayang kartun anak.

(2) *Interview*

Menurut Arikunto (2013:198) *interview* atau wawancara atau kuisisioner lisan merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Instrumen wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara atau *interview guide*.

(3) Dokumentasi

Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, dan lain sebagainya. Instrumen penelitian dengan metode dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa data hasil analisis terhadap daftar nilai siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2, foto, serta video saat pembelajaran.

### **3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas**

Dalam sebuah penelitian diperlukan instrumen-instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen penelitian yakni kelayakan, validitas, dan reliabilitas.

#### **3.8.1 Uji Kelayakan**

Dalam penelitian ini, uji kelayakan akan dilaksanakan dalam dua tahap yaitu uji kelayakan materi dan uji kelayakan media. Uji kelayakan terhadap wayang kartun anak dinilai oleh ahli materi dan ahli media, serta guru dan siswa. Untuk melakukan pengujian, peneliti membuat skala *likert*. Skala *likert* digunakan sebagai alat untuk mengembangkan instrumen yang digunakan seperti dalam mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan

permasalahan pada suatu objek, ran-cangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2017:165). Instrumen penelitian kelayakan media wayang kartun anak oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal ideal

**Tabel 3.3** Kriteria Kelayakan Media Wayang Kartun Anak

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari, 2015:334)

### 3.8.2 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013:211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi ataupun sebaliknya jika instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Menurut Sugiyono (2015:123) instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Validitas eksternal diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan sebuah fakta-fakta empiris yang ada di lapangan. Validitas

internal ada 2 macam yaitu validitas konstruk (*constuct validity*) dan validitas konten (*content validity*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas konstruk (*constuct validity*) karena instrumen yang digunakan berbentuk non-tes yaitu rubrik unjuk kerja. Rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan

$x = X - \bar{x}$

$y = Y - \bar{y}$

$\bar{X}$  = skor rata-rata X

$\bar{Y}$  = skor rata-rata Y

### 3.8.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak bersifat mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang sudah dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang sesuai dengan yang terjadi di lapangan, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Alpha. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal uraian. Peneliti menggunakan rumus Alpha ini karena instrumen yang digunakan oleh peneliti berbentuk rubrik. Adapun rumus Alpha adalah sebagai berikut :

$$r_{||} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_{||}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = varian total

**Tabel 3.4** Tolak Ukur Menginterpretasikan Derajat Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### 3.9.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal mengenai tingkat kebutuhan guru dan siswa akan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng. Data yang diperoleh dari angket yang diberikan pada guru dan siswa akan dianalisis dengan statisti deskriptif.

### 3.9.2 Analisis Data Produk

#### 3.9.2.1 Analisis Kelayakan Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng

Produk yang sudah jadi akan diukur kelayakannya oleh validator ahli. Dalam mengukur kelayakan media pembelajaran wayang kartun anak peneliti membuat skala *likert* yang diberikan kepada tim ahli. Skala *likert* digunakan sebagai alat untuk mengembangkan instrumen yang digunakan seperti dalam mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan pada suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Peneliti menetapkan skor dalam skala *likert* sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

*f* = skor yang diperoleh

*SM* = skor maksimal ideal

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5** Uji Kelayakan Media Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari, 2015:334)

Data instrumen validator ahli digunakan untuk penilaian terhadap produk peneliti yang dikembangkan, instrumen juga digunakan sebagai masukan perlu atau tidaknya perbaikan pro-

duk tersebut. Selain dengan menggunakan persentase, analisis kelayakan produk juga dilakukan secara deskriptif sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli yang dijadikan sebagai masukan produk peneliti.

Data angket tanggapan guru dan siswa terhadap media wayang kartun anak dianalisis menggunakan teknik persentase dan juga menggunakan teknik analisis deskriptif.

### 3.9.2.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Setelah diuji kelayakan oleh validator ahli, peneliti juga mengumpulkan tanggapan dari guru dan siswa tentang produk atau media yang dihasilkan. Data angket penilaian tanggapan guru dan siswa dapat diukur menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal ideal

Hasil persentase data tanggapan guru dan siswa kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini.

**Tabel 3.6** Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari, 2015:334)

### 3.10 Analisis Data Akhir

#### 3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas hasil belajar dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan sebuah analisis data melalui statistik non-parametris. Uji normalitas digunakan sebagai acuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan berdasarkan data yang telah diperoleh. Apabila data berdistribusi normal, maka peneliti akan menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji Saphira Wilk berbantuan aplikasi *software* pengolah data SPSS. Berikut langkah-langkahnya:

- (1) Input data tes awal dan tes akhir pada kolom variabel.
- (2) Pada bagian *Menu*, klik *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.
- (3) Masukkan variabel ke dalam *dependen list*.
- (4) Centanglah *both* pada *display*.
- (5) Klik tombol *plot*, centang *Stem-and-Leaf, Histogram, Normalitas, Plots*.
- (6) Klik tombol *essential test* selanjutnya klik OK.

#### 3.10.2 Uji Paired Sampel t-test

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample t-test* atau uji sampel berpasangan. Analisis uji ini digunakan sebagai alat untuk menguji perbedaan rata-rata sampel yang subjeknya sama tetapi mengalami perlakuan berbeda yaitu sebelum diberi perlakuan. Berikut hipotesis yang diujikan dalam uji perbedaan rata-rata:

$H_0$  = Rata-rata hasil belajar keterampilan melisankan dongeng siswa kelas IV setelah menggunakan media wayang kartun anak kurang dari atau sama dengan rata-rata skor hasil belajar sebelum menggunakan media wayang kartun anak.

$H_a$  = Rata-rata hasil belajar keterampilan melisankan dongeng siswa kelas IV setelah menggunakan media wayang kartun anak lebih dari rata-rata skor hasil belajar sebelum menggunakan media wayang kartun anak.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji 1 yaitu :

- (1)  $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$  atau  $-t \text{ hitung} \geq -t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- (2)  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  atau  $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Peneliti menggunakan analisis dengan rumus t-test yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan wayang kartun anak. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

Dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

$X_1$  = rata-rata sampel 1

$X_2$  = rata-rata sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

$N$  = jumlah sampel

### 3.10.3 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Penilaian antara skor tes awal dan tes akhir dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-gain*

merupakan normalisasi gain yang diperoleh dari membandingkan selisih skor tes awal dan tes akhir dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan tes awal pada melisankan dongeng.

Rumus N-gain adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:235)

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari (2017:235) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.7** Interpretasi Indeks Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-gain < 0,70$	Sedang
$N-gain \leq 0,30$	Rendah

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* bertujuan untuk menghasilkan rancangan suatu produk yang baru, menguji keefektifan produk yang telah dibuat, dan mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2015:26). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media wayang kartun anak untuk meningkatkan kemampuan melisankan dongeng.

Hasil penelitian yang dipaparkan dalam bagian ini meliputi empat hal yaitu: (1) analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media wayang kartun anak, (2) hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap prototipe wayang kartun anak, (3) hasil analisis tanggapan guru dan siswa terhadap media wayang kartun anak, (4) uji keefektifan terbatas terhadap siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2.

#### **4.2 Perancangan Produk**

##### **4.2.1 Analisis Kebutuhan Guru**

Kebutuhan guru terhadap media wayang kartun anak untuk meningkatkan kemampuan melisankan dongeng pada kelas IV SD meliputi beberapa hal yaitu : (1) profil materi melisankan dongeng dan (2) profil media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng yang terdiri atas : a) tampilan (bentuk, ukuran, warna, bahan, ketebalan), b) penyajian media atau desain.

#### 4.2.1.1 Profil Kebutuhan Guru terhadap Materi Melisankan Dongeng

Aspek profil tentang kebutuhan guru terhadap adanya media dalam materi melisankan dongeng. Berikut ini hasil kebutuhan guru yang diperoleh dari angket yang sudah dibagikan.

Tabel 4.1 Profil Kebutuhan Guru terhadap Materi Melisankan Dongeng

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1.	Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	Sesuai	Harus sesuai
2.	Pembelajaran bahasa Indonesia terutama mendongeng mengalami kesulitan.	Mengalami kesulitan	Kesulitan dalam memahami kata-kata yang asing bagi siswa
3.	Pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama mendongeng mengalami kendala dalam memberikan sebuah contoh.	Ya	Kekurangan media untuk pembelajaran tersebut
4.	Pada pembelajaran mendongeng siswa selalu aktif dan antusias	Sudah	Hanya beberapa saja
5.	Terdapat media yang diberikan untuk membelajarkan materi mendongeng di kelas	Ada	Medianya hanya sederhana
6.	Media yang diberikan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar	Ya	Hanya beberapa siswa

7.	Produk yang sesuai dengan materi pembelajaran mendongeng	Produk yang konkrit dan visual	Membuat siswa untuk lebih tertraik dalam belajarnya
----	--	--------------------------------	---

Dari hasil kebutuhan guru tersebut diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia terutama mendongeng mengalami kesulitan karena siswa sering menemukan kata-kata yang baru dan asing dan mereka sulit untuk menemukan arti dari kata maupun kalimat tersebut, serta terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa tersebut dibawah KKM. Selain itu dalam memberikan contoh dalam pembelajaran, guru juga mengalami kesulitan karena media yang dipakai hanya media yang sederhana, kemudian guru menyarankan untuk membuat sebuah media yang kongkrit dan bisa membuat siswa menjadi tertarik, sehingga pembelajaran dapat menjadi aktif dan menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4.2.1.2 Profil Kebutuhan Guru terhadap Media Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng**

Aspek profil kebutuhan guru terhadap media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng terdapat dua aspek yaitu: 1) tampilan media wayang kartun anak, dan b) penyajian atau desain.

Tabel 4.2 Profil Kebutuhan Guru terhadap Media Wayang Kartun Anak untuk

#### Melisankan Dongeng

No	Pertanyaan	Pilihan	Alasan
1.	Tampilan wayang kartun anak untuk melisankan dongeng	Tebal	

	a. Bagaimanakah sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat wayang kartun anak pada kelas IV?		
	b. Sebaiknya berapa ukuran yang tepat untuk media wayang kartun anak tersebut?	Sedang	A3
	c. Apakah media wayang kartun anak perlu diberi warna?	Ya	Untuk menarik minat belajar siswa
2.	Penyajian wayang kartun anak untuk melisankan cerita dalam dongeng a. Bagaimanakah penyajian atau desain yang dibuat untuk media wayang kartun anak?	Karakturnya dibuat menarik, ada bagian yang bisa digerakkan.	Untuk menarik minat belajar siswa jadi disesuaikan dengan siswa tersebut.

Pada aspek penyajian atau desain untuk media wayang kartun anak dalam melisankan dongeng diperoleh kesimpulan jika guru menyarankan untuk membuat media wayang kartun anak menggunakan bahan yang tebal dan berukuran sedang (A3) dan memberikan warna dalam media wayang kartun anak tersebut yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta guru juga menyarankan dalam penyajian media wayang kartun anak tersebut terdapat bagian-bagian dari wayang yang bisa untuk digerakkan.

#### 4.2.2 Analisis Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa terhadap media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng di-analisis dan dideskripsikan secara deskriptif. Peneliti memberikan sebuah angket kebutuhan kepada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yang berjumlah 40 siswa. Pada bagian ini akan

dijelaskan profil materi melisankan dongeng yang meliputi dua aspek yaitu: 1) Profil materi wayang kartun anak untuk mendongeng, dan 2) profil media wayang kartun anak untuk mendongeng. Berikut adalah hasil analisis angket kebutuhan siswa.

#### 4.2.2.1 Profil Materi Wayang Kartun Anak untuk Mendongeng

Hasil penelitian profil materi wayang kartun anak untuk mendongeng berdasarkan angket kebutuhan siswa dipaparkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3** Angket kebutuhan siswa berdasarkan profil materi wayang kartun anak untuk mendongeng

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	Sekolah SD		Keterangan
			Negeri Giripurno 2		
			E	Ket	
1.	Suka mendongeng	Ya	36	Pilih	Pilih
		Tidak	4		
2.	Membaca dongeng dalam satu minggu	Kurang dari 5 kali	39	Pilih	Pilih
		5-10 kali	1		
		Lebih dari 10 kali	0		
3.	Pernah mendongeng	Ya	0	Pilih	Pilih
		Tidak	40		
4.	Terdapat kata-kata yang sulit dalam dongeng	Ya	38	Pilih	Pilih
		Tidak	2		

5.	Dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng dengan baik	Ya Tidak	0 40	Pilih	Pilih
6.	Menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai	Ya Tidak	18 22	Pilih	Pilih

Pada aspek profil materi melisankan dongeng, siswa menyukai dongeng. Berkaitan dengan minat siswa dalam membaca dongeng, pilihan terbanyak yaitu siswa kebanyakan membaca dongeng kurang dari 5 kali dalam seminggu. Berkaitan dengan siswa berdongeng, pilihan paling banyak yaitu siswa belum pernah mendongeng. Sedangkan dalam kosakata dalam dongeng, banyak siswa yang belum menguasai kosakata dengan baik, siswa paling banyak menemukan kata-kata yang sulit dalam teks dongeng tersebut. Berkenaan dengan mengingat kembali cerita dalam dongeng, banyak siswa yang memilih tidak dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng tersebut dengan baik. Berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran dalam mendongeng, banyak siswa yang memilih belum menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai.

#### 4.2.2.2 Profil Media Wayang Kartun Anak untuk Mendongeng

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media wayang karun anak untuk melisankan dongeng yang diinginkan siswa terhadap aspek tampilan dan penyajian dipaparkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4** Profil media wayang kartun anak yang diinginkan siswa

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	SD Negeri Giripurno 2	Keterangan

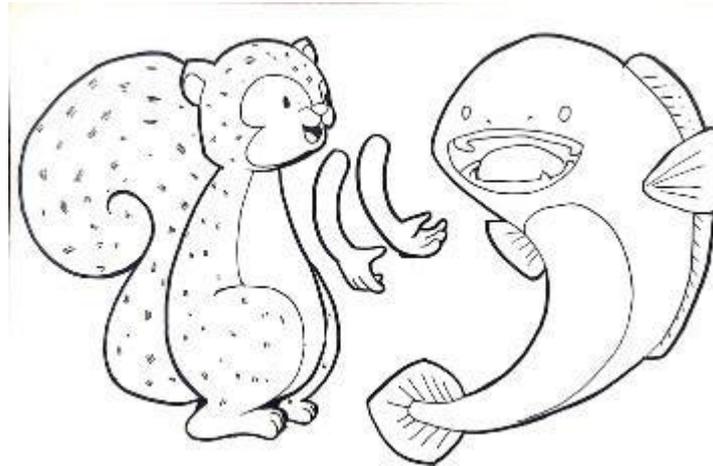
			E	Ket	
1.	Bahan wayang	Tebal	40	Pilih	Pilih
		Tipis	0		
2.	Ukuran wayang	Kecil	0	Pilih	Pilih
		Sedang	40		
		Besar	0		
		Ukuran lain	0		
3.	Pemberian warna	Ya	40	Pilih	Pilih
		Tidak	0		

Hasil penelitian profil media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng, ada banyak siswa yang memilih bahan yang digunakan dalam membuat media wayang kartun anak tersebut menggunakan bahan yang tebal, dan ukuran untuk wayang kartun anak tersebut menggunakan ukuran yang sedang (A3), serta siswa untuk memberikan warna dalam wayang kartun anak tersebut.

#### **4.2.3 Prototipe Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng**

Berdasarkan hasil analisis mengenai angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa, maka dalam pembuatan media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng dibuat dengan pertimbangan analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa tersebut. Meskipun dalam pembuatan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng ini penuh dengan pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa tetap menjadi pedoman dan acuan dalam pembuatan wayang kartun anak ini. Prototipe merupakan rancangan wayang kartun anak yang peneliti kembangkan. Berikut ini hasil prototipe yang dirancang.

1) Pembuatan gambaran kasar atau sketsa wayang kartun.



**Gambar 4.1** Sketsa Wayang Kartun Anak

Pembuatan desain awal tokoh wayang kartun anak dibuat menggunakan pensil dengan tangan pada kertas.

2) Digitalisasi ke perangkat olah grafis



**Gambar 4.2** Digitalisasi ke perangkat komputer

Sketsa atau gambaran kasar yang telah dibuat, discan atau difoto untuk menjadi acuan sebagai gambaran dasar ketika digitalisasi ke komputer. Proses pembuatannya dilakukan per sketsa menggunakan aplikasi *Photoshop*. Proses ini dilakukan dengan cara *tracing* atau dengan membuat *outline* pada setiap ilustrasinya. Sketsa yang telah digitalisasi ke dalam komputer kemudian diberi warna untuk memberikan kesan yang menarik sehingga menarik minat belajar siswa.

#### 4.2.4 Desain Wayang Kartun untuk Melisankan Dongeng

Dari prototipe yang telah dirancang, langkah selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data untuk membuat wayang kartun anak melisankan dongeng. Berikut ini hasil desain wayang kartun anak untuk melisankan dongeng.

##### a) Aspek tampilan

Berdasarkan dari analisis kebutuhan guru dan siswa, media wayang kartun anak yang dikembangkan oleh peneliti berukuran sedang atau seukuran dengan ukuran kertas A3. Bahan yang dipilih adalah bahan yang tebal yaitu kertas *Yellowboard* yang mempunyai sifat yang kuat, tidak mudah rusak, serta bertahan lama. Warna yang digunakan dalam pembuatan media wayang kartun anak ini warna yang cerah yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.

##### b) Aspek Penyajian

Bentuk media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng yang dikembangkan oleh peneliti merupakan kombinasi atau perpaduan antara wayang kartun yang sesuai dengan tokoh pada cerita dongeng. Media wayang kartun anak tersebut dibuat dengan sketsa terlebih dahulu menggunakan pensil di kertas yang kemudian digitalisasi ke dalam komputer menggunakan aplikasi *Photoshop*. Bagian yang dapat digerakkan merupakan bagian yang disambung, sehingga bagian tersebut mudah untuk digerakkan.

### 4.3 Hasil Produk

#### 4.3.1 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media terhadap *Prototipe* Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng

Penilaian kelayakan media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng dilakukan ahli materi, ahli media, guru dan tanggapan siswa. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap rancangan media wayang kartun anak dan memberikan tang-

gapan dan saran sebagai dasar untuk melakukan revisi produk media berupa wayang kartun anak.

Penilaian aspek isi atau materi bahasa Indonesia yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Qurrota Ayu Neina, M.Pd. dari jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Semarang. Ahli materi memberikan penilaian dengan cara mengisi angket penilaian terhadap wayang kartun anak untuk melisankan dongeng. Selanjutnya adalah penilaian media yang dilakukan oleh ahli media yaitu Sony Zulfikasari, S.Pd.,M.Pd. dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Ahli media memberikan penilaian dengan cara mengisi angket penilaian terhadap media wayang kartun anak.

#### **4.3.1.1 Penilaian Ahli Materi**

Wayang kartun anak untuk melisankan dongeng dinilai oleh ahli materi berdasarkan 1) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, 2) cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa, 3) latihan yang diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, 4) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan, 5) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, 6) urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, 7) jenis cerita yang digunakan sesuai untuk siswa, 8) bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, 9) isi cerita sesuai untuk siswa, 10) penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.5** Hasil Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Media Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng

No	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2.	Cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa	3
3.	Latihan yang diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	3
4.	Teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan	4
5.	Teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa	4
6.	Urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa	4
7.	Jenis cerita yang digunakan sesuai untuk siswa	4
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	3
9.	Isi cerita sesuai untuk siswa	3
10.	Penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4
Jumlah skor yang diperoleh		36
Jumlah skor keseluruhan		40
P(%)		90%

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap isi materi wayang kartun anak untuk melisankan dongeng pada indikator 1) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar memperoleh skor 4; 2) cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3; 3) latihan yang diberikan sesuai dengan tingkat pema-

haman siswa memperoleh skor 3; 4) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan memperoleh skor 4; 5) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4; 6) urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4; 7) jenis cerita yang digunakan sesuai untuk siswa memperoleh skor 4; 8) bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3; 9) isi cerita sesuai untuk siswa memperoleh skor 3; 10) penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 4.

Selain penilaian ahli materi, ada beberapa saran perbaikan dari ahli materi yaitu dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita dongeng diusahakan menggunakan kalimat tunggal yang bertujuan agar siswa bisa memahami isi cerita tersebut, serta untuk menambahkan materi pokok.

#### 4.3.1.2 Penilaian Ahli Media

##### a. Dimensi Tampilan

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh skor 97,5%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6** Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Tampilan Wayang Kartun Anak

Dimensi	Indikator	Skor Ahli Media	Kriteria
Tampilan Wayang Kartun Anak	1. Desain	4	Sangat sesuai
	2. Bentuk	4	Sangat sesuai
	3. Ukuran	4	Sangat sesuai
	4. Komposisi Warna	4	Sangat sesuai
	5. Bahan	4	Sangat sesuai
	6. Ketebalan	4	Sangat sesuai
Jumlah skor yang diperoleh		24	

Jumlah skor keseluruhan	24
P%	100%

Berdasarkan hasil angket penilaian ahli media mengenai tampilan wayang kartun anak untuk melisankan dongeng pada indikator 1) desain memperoleh skor 4; 2) bentuk memperoleh skor 4; 3) ukuran memperoleh skor 4; 4) komposisi warna memperoleh skor 4; 5) bahan memperoleh skor 4; 6) ketebalan memperoleh skor 4. Keseluruhan skor dalam dimensi tampilan wayang kartun anak mendapat skor 24 dan skor 100%.

b. Dimensi Mutu Teknis

Pada dimensi mutu teknis memperoleh nilai 100% dari ahli media. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.7** Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Mutu Teknis Wayang Kartun Anak

Dimensi	Indikator	Skor Nilai Ahli Media	Kriteria
Mutu Teknis Wayang Kartun Anak	1. Desain menarik minat belajar siswa	4	Sangat sesuai
	2. Desain memotivasi belajar siswa	4	Sangat sesuai
Jumlah skor yang diperoleh		8	
Jumlah skor keseluruhan		8	
P%		100%	

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap mutu teknis wayang kartun anak untuk melisankan dongeng pada indikator 1) desain menarik minat belajar siswa memperoleh skor 4;

2) desain memotivasi belajar siswa memperoleh skor 4. Nilai keseluruhan pada dimensi mutu teknis 100%.

c. Dimensi Penggunaan

Pada dimensi penggunaan terhadap wayang kartun anak memperoleh skor 87,5%.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8** Hasil Penggunaan Wayang Kartun Anak

Dimensi	Indikator	Skor Ahli Media	Kriteria
Penggunaan Wayang Kartun Anak	1. Mudah digunakan	4	Sangat sesuai
	2. Mudah perawatan	3	Sesuai
Jumlah skor yang diperoleh		7	
Jumlah skor keseluruhan		8	
P%		87,5%	

Berdasarkan hasil angket penilaian terhadap penggunaan media wayang kartun anak pada indikator 1) mudah digunakan memperoleh skor 4; 2) mudah perawatan memperoleh skor 3. Nilai keseluruhan pada aspek penggunaan memperoleh skor 87,5%.

Selain penilaian dari ahli media, ahli media juga memberikan dan menambahkan saran perbaikan pada aspek perawatannya yaitu dengan memberikan sebuah saran agar perlu perawatan lebih khusus karena bahan dari kertas dan kayu serta rawan basah dan jamur, bentuk atau desain wayang kartun anak untuk lebih dirapikan, bahan wayang kartun anak dibuat lebih rapi, akan lebih bagus jika dibuat 2 sisi, ditambahkan pelengkap teks atau naskah dongeng, serta untuk memerhatikan penyimpanannya.

### 4.3.1.3 Hasil Perbaikan terhadap Media Wayang Kartun Anak untuk Melisankan Dongeng

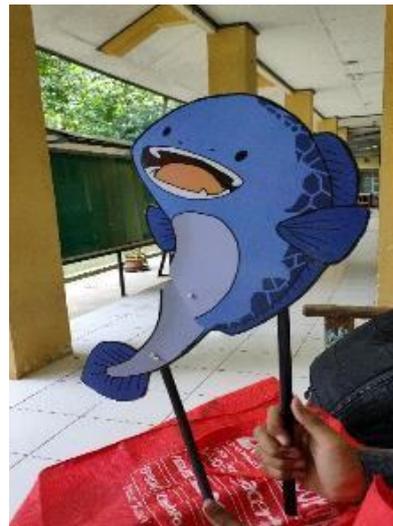
Setelah melakukan pengujian terbatas pada ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil perbaikan, saran, dan masukan sebagai dasar perbaikan media wayang kartun anak. Namun demikian, tidak semua saran dijadikan sebagai dasar perbaikan. Hal ini dikarenakan peneliti sudah merancang, mempunyai konsep, desain, serta pertimbangannya sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di lapangan.

#### a. Tampilan Wayang Kartun Anak

Berdasarkan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media, perubahan yang diberikan yaitu merapikan desain atau tampilan wayang kartun anak.



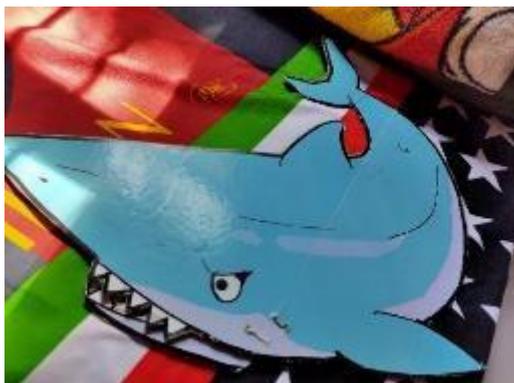
**Gambar 4.3** Sebelum Perbaikan



**Gambar 4.4** Setelah Perbaikan

#### b. Penyajian Wayang Kartun Anak

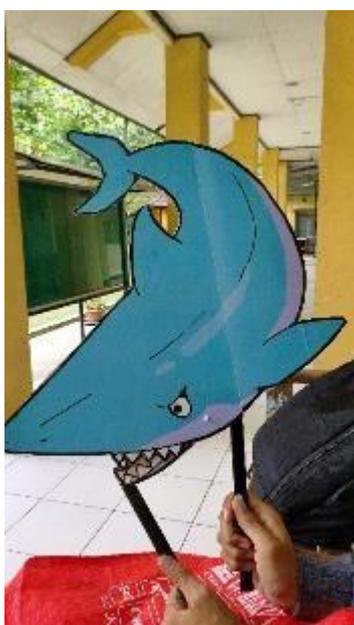
Selain tampilan wayang kartun anak, ahli media juga memberikan saran untuk merubah penyajian atau desain wayang kartun anak menjadi 2 sisi yang bertujuan agar dapat menarik minat belajar siswa.



**Gambar 4.5** Sebelum Perbaikan



**Gambar 4.6** Sebelum Perbaikan



**Gambar 4.7** Setelah Perbaikan (2 Sisi)



**Gambar 4.8** Setelah Perbaikan (2 Sisi)

Cara menggunakan wayang kartun anak sangatlah mudah yaitu kita tinggal memegang kayu pada wayang kartun anak tersebut dan kita tinggal menggerak-gerakkan wayang itu sambil kita bercerita.

#### 4.4 Hasil Uji Coba Kecil

##### 4.4.1 Uji Coba Skala Kecil

Produk wayang kartun anak yang telah direvisi dan divalidasi kemudian memasuki tahap yang selanjutnya yaitu uji coba produk skala kecil. Uji coba kecil dilakukan di SD Negeri Ngadiharjo 2 di kelas IV dengan melibatkan 12 dari 12 siswa dengan tingkatan kognitif yang

berbeda. Dari hasil uji coba skala kecil dapat mengetahui keefektifan media wayang kartun anak melalui nilai yang diperoleh dalam melisankan dongeng. Nilai keterampilan berbicara tersebut diperoleh dari hasil sebelum dan sesudah penggunaan media wayang kartun anak. Hasil nilai keterampilan dalam melisankan dongeng pada uji coba skala kecil dapat dilihat di tabel berikut.

**Tabel 4.9** Hasil Penilaian Melisankan Dongeng pada Uji Coba Skala Kecil

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		Tes Awal	Tes Akhir
1.	Jumlah siswa	12	12
2.	Nilai rata-rata	41,67	79,69
3.	Nilai terendah	37,5	75
4.	Nilai tertinggi	56,25	93,75
5.	Jumlah siswa tuntas	0	12
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	12	0
Rata-rata KKM Klasikal (%)		0%	100%
Peningkatan		100%	

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata tes awal mendapatkan nilai 37,5 sedangkan rata-rata dalam tes akhir mendapatkan nilai sebesar 75. Selain itu ketuntasan dalam belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 12 siswa yang tidak tuntas dalam tes awal menjadi 12 siswa tuntas semua pada saat tes akhir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media wayang kartun anak dengan presentase peningkatan sebesar 100%.

#### 4.4.2 Angket Tanggapan Guru

Setelah melakukan uji coba skala kecil di kelas IV SD Negeri Ngadiharjo 2, peneliti memberikan angket tanggapan kepada guru kelas IV SD Negeri Ngadiharjo 2 untuk menganalisis keefektifan dari wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng. Angket tanggapan diberikan kepada guru ketika uji coba skala kecil dengan menggunakan media wayang kartun anak. Angket tanggapan guru terdiri atas 13 aspek. Tanggapan guru digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu 4= sangat sesuai, 3= sesuai, 2= kurang sesuai, 1= tidak sesuai. Hasil angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.10** Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil

Responden/Aspek	Skor Tanggapan Guru												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Guru Kelas IV SD N Ngadiharjo 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
Jumlah Keseluruhan	49												
Persentase	95%												
Kategori	Sangat Layak												

#### 4.4.3 Angket Tanggapan Siswa

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, siswa kelas IV SD Negeri Ngadiharjo 2 juga diminta untuk memberikan komentar dan saran berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng. Siswa kelas IV diberikan angket tanggapan terhadap produk wayang kartun anak. Angket tanggapan terdiri atas 10

pertanyaan yang diberikan untuk siswa kelas IV SD Negeri Ngadiharjo 2. Angket tanggapan siswa digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat sesuai= 4, sesuai= 3, kurang sesuai= 2, dan tidak sesuai= 1. Hasil angket tanggapan siswa dalam uji coba skala kecil dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.11** Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor Tanggapan Siswa									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Siswa 1	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4
Siswa 2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
Siswa 3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3
Siswa 4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4
Siswa 5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4
Siswa 6	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4
Siswa 7	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4
Siswa 8	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4
Siswa 9	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
Siswa 10	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4
Siswa 11	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4
Siswa 12	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4
Jumlah keseluruhan	413									
Persentase	86,04%									
Kategori	Sangat Layak									

Hasil tanggapan siswa terhadap wayang kartun anak ini digunakan untuk mengetahui apakah media wayang kartun anak yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan atau belum dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh pada angket tanggapan siswa ini adalah 413 dari jumlah skor keseluruhan yaitu 480. Persentase yang diperoleh dari hasil angket tanggapan siswa ini sebesar 86,04% dengan kategori sangat layak.

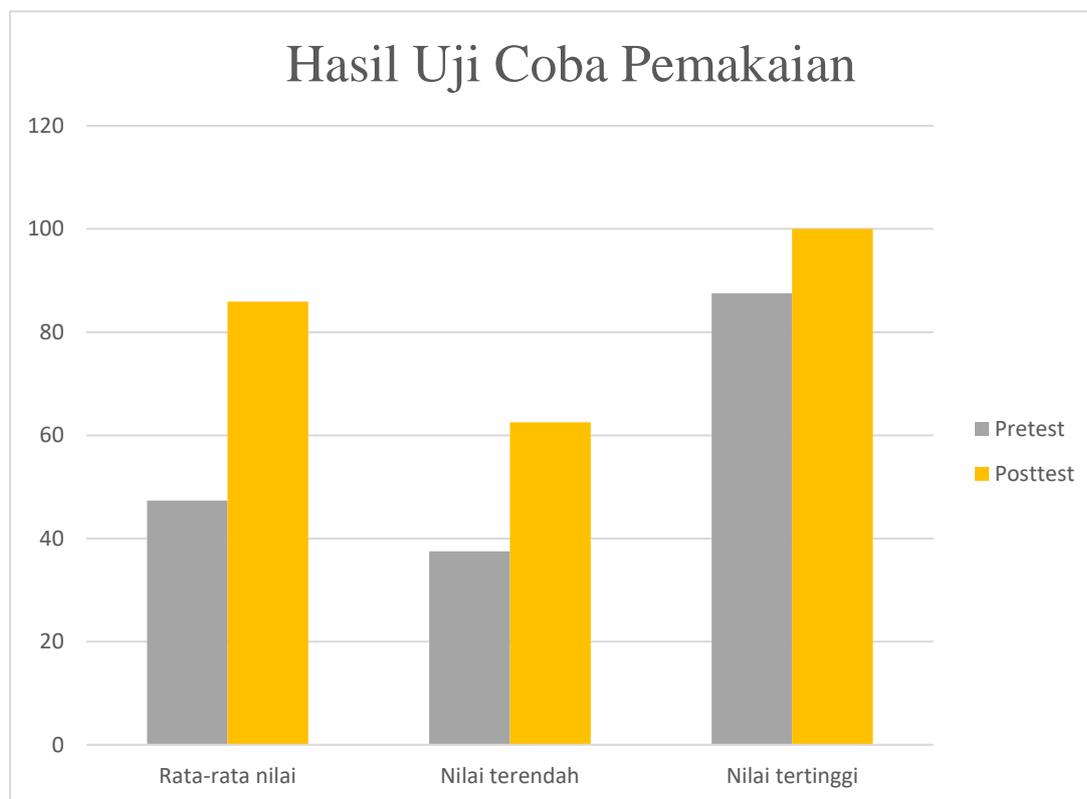
#### 4.4.4 Hasil Uji Coba Pemakaian

Draft media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng yang telah direvisi dan divalidasi selanjutnya memasuki tahap uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Data yang diambil dalam tahap uji coba pemakaian media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng diperoleh dari tes unjuk kerja tes awal dan tes akhir menggunakan media wayang kartun anak sebagai media dalam pembelajaran melisankan dongeng.

**Tabel 4.12** Hasil Uji Coba Pemakaian

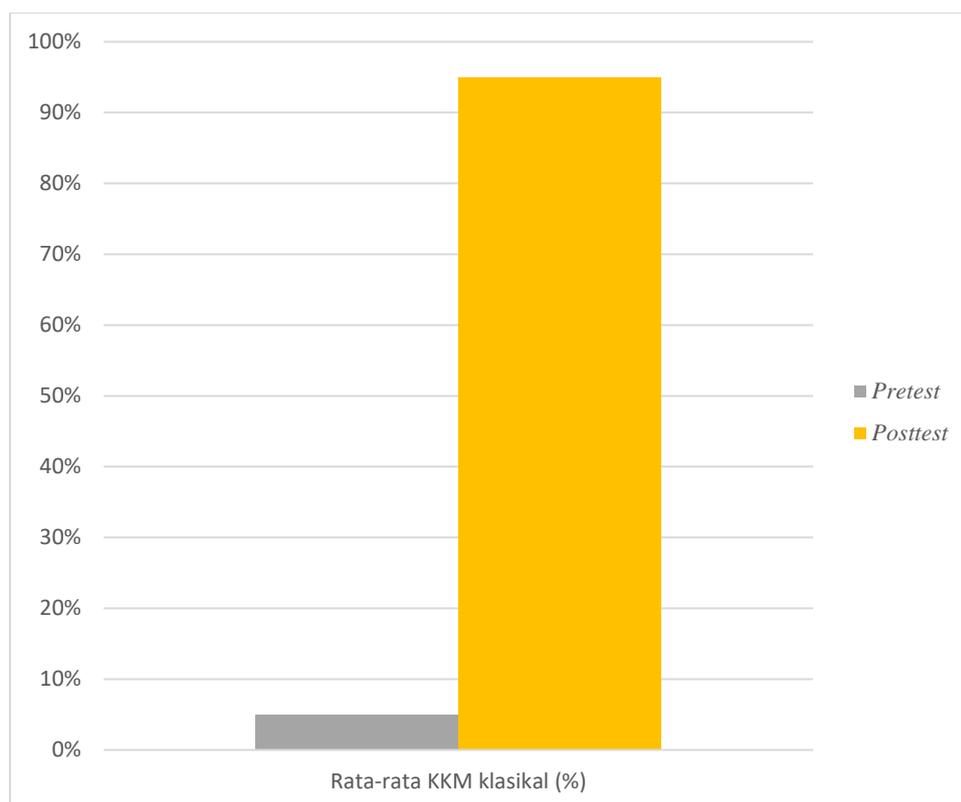
No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		Tes Awal	Tes Akhir
1.	Jumlah siswa	40	40
2.	Nilai rata-rata	47,34	85,94
3.	Nilai terendah	37,5	62,5
4.	Nilai tertinggi	87,5	100
5.	Jumlah siswa tuntas	2	38
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	38	2
Rata-rata KKM Klasikal (%)		5%	95%
Peningkatan		90%	

Nilai hasil belajar keterampilan siswa pada pemakaian media wayang kartun anak di kelas IV SD Negeri Giripurno 2 disajikan dalam bentuk diagram batang berikut.



**Diagram 4.1** Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian

Dari hasil data yang telah diolah, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media wayang kartun anak, rata-rata hasil belajar siswa dalam melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yang berjumlah 40 siswa mengalami peningkatan. Kriteria KKM di SD Negeri Giripurno 2 adalah sebesar 75. Rata-rata skor tes awal menggunakan media wayang kartun anak adalah 47,34 dan rata-rata skor tes akhir menggunakan media wayang kartun anak adalah 85,94. Rata-rata nilai KKM klasikal siswa juga mengalami peningkatan sebesar 90%. Masih terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 dalam materi melisankan dongeng. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada uji coba pemakaian media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng digambarkan dengan diagram berikut.



**Diagram 4.2** Rata-rata Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Uji Coba Produk Skala Besar

## 4.5 Analisis Data

### 4.5.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal dalam penelitian ini diperoleh dengan berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa. Pada angket kebutuhan guru diperoleh data tentang 1) profil materi melisankan dongeng, 2) profil media wayang kartun anak yang terdiri atas: (a) tampilan media wayang kartun anak, (b) penyajian media wayang kartun anak. Sedangkan angket kebutuhan siswa diperoleh data mengenai 1) profil materi wayang kartun anak, 2) profil media wayang kartun anak yang terdiri atas (a) tampilan media wayang kartun anak.

Media yang diinginkan guru dan siswa yaitu media yang menarik dan konkret, maka peneliti membuat media wayang kartun anak. Media wayang kartun anak yang diinginkan guru dan siswa adalah tampilannya yang berukuran sedang yaitu setara dengan kertas berukuran A3, berbahan dasar tebal dengan pemberian warna. Selain itu pada wayang kartun anak tersebut

terdapat bagian yang dapat digerakkan bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

## 4.5.2 Analisis Data Produk

### 4.5.2.1 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Uji coba produk wayang kartun anak dilakukan di SD Negeri Giripurno 2 dengan memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa kelas IV. Guru mengisi angket tanggapan tentang media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng. Angket tanggapan guru berisi 13 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*, yaitu dengan kategori sangat sesuai= 4, sesuai= 3, kurang sesuai= 2, tidak sesuai= 1. Berikut ini merupakan hasil tanggapan guru terhadap media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng.

**Tabel 4.13** Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Skala Kecil

No	Pertanyaan	Skor	Uji Coba Produk	
			Persentase	Kriteria
1.	Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran	4	100%	Sangat Layak
2.	Karakter dari media wayang kartun anak yang menarik	4	100%	Sangat Layak
3.	Desain dari media wayang kartun anak yang rapi dan indah	3	75%	Layak
4.	Keseluruhan dari tampilan media wayang kartun anak yang sangat menarik.	4	100%	Sangat Layak
5.	Kegiatan belajar dengan media wayang kartun anak yang menyenangkan	4	100%	Sangat Layak

6.	Penggunaan media wayang kartun anak yang berpusat pada siswa dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran	4	100%	Sangat Layak
7.	Media wayang kartun anak dapat memotivasi siswa untuk menggunakannya	4	100%	Sangat Layak
8.	Media wayang kartun anak dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa	4	100%	Sangat Layak
9.	Media wayang kartun anak yang menarik siswa dalam proses pembelajaran	4	100%	Sangat Layak
10.	Media wayang kartun anak yang mudah digunakan untuk siswa maupun guru	4	100%	Sangat Layak
11.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok	4	100%	Sangat Layak
12.	Media wayang kartun yang memudahkan siswa dalam memahami materi	3	75%	Layak
13.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan kembali dan bertahan lama	3	75%	Layak
Jumlah		49		
Rata-rata		0,95	95%	Sangat Layak

Berdasarkan angket tanggapan guru, produk media wayang kartun anak yang diujicobakan mendapat respon yang baik dari guru kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase paling rendah dengan nilai 75% pada aspek 3, 12, 13.

Sedangkan pada aspek yang lainnya mendapat nilai 100%. Persentase secara keseluruhan mendapat nilai 95% dengan kategori sangat layak.

Selain memberikan angket tanggapan terhadap guru, peneliti juga memberikan angket tanggapan terhadap siswa. Angket tanggapan siswa berisi 10 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*, yaitu dengan kategori sangat sesuai= 4, sesuai= 3, kurang sesuai= 2, tidak sesuai= 1. Berikut ini merupakan hasil tanggapan siswa terhadap media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng.

**Tabel 4.14** Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jumlah Maksimal	Jumlah Skor	Uji Coba Produk	
				Persentase	Kriteria
1.	Media wayang kartun anak sesuai dengan materi pembelajaran	48	38	79,16%	Layak
2.	Karakter media wayang kartun anak yang menarik	48	46	95,83%	Sangat Layak
3.	Dengan media wayang kartun anak, tujuan pembelajaran dapat tercapai	48	39	81,25%	Layak
4.	Media wayang kartun anak dapat membantu memahami materi pelajaran	48	38	79,16%	Layak
5.	Tampilan media wayang kartun anak yang menarik	48	41	85,41%	Sangat Layak
6.	Warna dalam media wayang kartun anak yang menarik dan sesuai	48	37	77,08%	Layak

7.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media wayang kartun anak	48	46	95,83%	Sangat Layak
8.	Lebih semangat dalam belajar menggunakan media wayang kartun anak	48	44	91,66%	Sangat Layak
9.	Media wayang kartun anak yang mudah untuk digunakan	48	38	79,16%	Layak
10.	Media wayang kartun anak dapat digunakan secara individu maupun kelompok.	48	46	95,83%	Sangat Layak
Jumlah			413	860,37%	
Rata-rata			4,13	86,04%	Sangat Layak

#### 4.5.2.2 Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Media Wayang Kartun Anak

Analisis data produk digunakan untuk menganalisis desain produk media yang dilakukan oleh tim ahli menggunakan skala *likert*. Data dari hasil validasi ahli digunakan sebagai acuan atau pedoman perlu atau tidaknya diadakan perbaikan pada produk yang dikembangkan. Selain itu, saran dan masukan yang diberikan tim ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada produk media wayang kartun anak.

Ahli materi dan ahli media memberikan sebuah penilaian dengan mengisi angket validasi terhadap media wayang kartun anak. Selain itu tim ahli materi dan ahli media juga memberikan saran dan masukan terhadap produk media wayang kartun anak sehingga peneliti

melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang telah diberikan. Berikut ini hasil angket validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk media wayang kartun anak.

**Tabel 4.15** Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Media Wayang Kartun Anak

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	Validator
1.	Kesesuaian Materi	10	83,3%	Sangat Layak	Ahli Materi
2.	Penyajian Materi	16	100%	Sangat Layak	Ahli Materi
3.	Aspek Kebahasaan	10	83,3%	Sangat Layak	Ahli Materi
4.	Tampilan	24	100%	Sangat Layak	Ahli Media
5.	Mutu Teknis	8	100%	Sangat Layak	Ahli Media
6.	Kemudahan Penggunaan	7	87,5%	Sangat Layak	Ahli Media
Skor Keseluruhan		75	93,75%	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas, skor keseluruhan yang diperoleh adalah 75 dari jumlah maksimal 80. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media terhadap media wayang kartun anak adalah sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, media wayang kartun anak dapat digunakan dalam uji coba skala besar.

### 4.5.3 Analisis Data Akhir

#### 4.5.3.1 Hasil Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir

Data awal yang diperoleh oleh peneliti adalah tes awal, tes akhir, dan keterampilan yang dianalisis menggunakan uji normalitas. Data tes awal dan tes akhir siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengukur uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Lilliefors*.

**Tabel 4.16** Hasil Uji Normalitas Skor Tes Awal dan Tes Akhir

#### Case Processing Summary

VAR0 0002		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	1.00	40	100.0%	0	.0%	40	100.0%
	2.00	40	100.0%	0	.0%	40	100.0%

#### Tests of Normality

VAR0 0002		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	1.00	.129	40	.092	.951	40	.083
	2.00	.156	40	.016	.960	40	.165

a. *Lilliefors Significance Correction*

Dari tabel tersebut dapat diketahui jika hasil signifikan untuk tes awal adalah 0,083 dan tes akhir adalah 0,165. Hasil tersebut menunjukkan jika hasil signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan jika hasil tes awal dan tes akhir berdistribusi normal.

#### 4.5.3.2 Hasil Uji Coba Perbedaan Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir

Uji perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Keefektifan penggunaan media wayang kartun anak dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor kemampuan melisankan dongeng sebelum penggunaan media wayang kartun anak dan sesudah penggunaan media wayang kartun anak. Penghitungan rata-rata menggunakan *paired sampel t-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

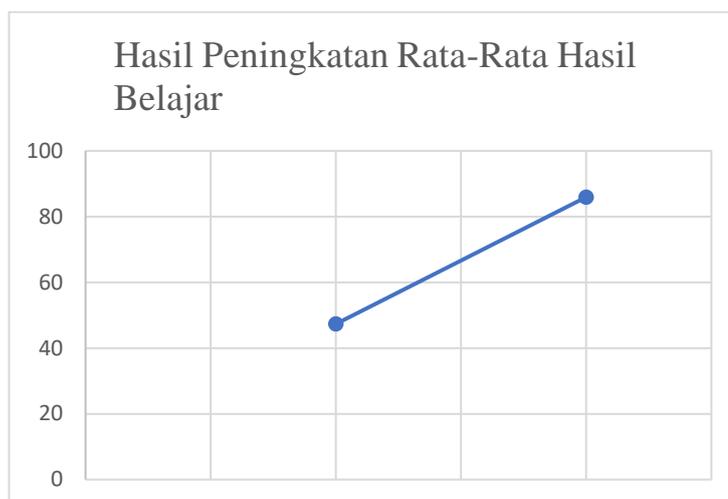
**Tabel 4.17** Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Kelas

Kelas	N	X2-X1	Sigma	Thitung	Ttabel	Kriteria
Tes Awal	40	38,59375	2,047651	26,9705	1,66462	Ho ditolak
Tes Akhir	40					

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa thitung adalah 26,9705 sedangkan nilai ttabel menggunakan  $\alpha=5\%$  adalah 1,66462. Jadi dapat disimpulkan bahwa thitung  $>$  ttabel sehingga hipotesis  $H_0$  ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media wayang kartun anak dapat meningkatkan keterampilan melisankan dongeng siswa.

#### 4.5.3.3 Hasil Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam uji coba produk skala besar, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media wayang kartun anak, siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2 yang berjumlah sebanyak 40 siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 90%. Selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir adalah sebesar 38,6.

**Tabel 4.18** Hasil Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

## 4.6 Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng lebih lanjut akan ditampilkan dalam pembahasan. Pembahasan pada penelitian ini meliputi pemaknaan temuan penelitian, keunggulan media wayang kartun anak, kekurangan media wayang kartun anak, cara penggunaan media wayang kartun anak, tindak lanjut, dan keterbatasan dalam penelitian.

### 4.6.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian didasarkan pada pengembangan media wayang kartun anak, diantaranya adalah uji kelayakan media wayang kartun anak, hasil angket tanggapan guru dan siswa, dan hasil uji coba pemakaian produk.

#### 4.6.1.1 Uji Kelayakan Media Wayang Kartun Anak

Uji kelayakan media wayang kartun anak dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi kelayakan terhadap rancangan media wayang kartun anak. Hasil penelitian terhadap media wayang kartun anak yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian dari validator materi dapat dilihat pada lampiran validasi materi. Ditinjau dari 10 indikator mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90%. Berikut penjelasannya.

- a) Kelayakan kesesuaian materi yang disajikan dalam angket validator ahli materi terdiri atas 3 indikator, antara lain 1) kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) kesesuaian cerita dengan karakteristik siswa, 3) kesesuaian latihan dengan tingkat pemahaman. Dari indikator tersebut, semua dinilai sesuai. Pada aspek kesesuaian materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,3%.
- b) Penyajian isi atau kelayakan materi dalam angket validator materi terdiri atas 4 indikator, antara lain 1) kesesuaian teknik penyajian materi dengan karakteristik materi, 2) kesesuaian teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, 3) kesesuaian teknik urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, 4) kesesuaian penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari indikator tersebut, semua dinilai sesuai. Pada aspek penyajian isi atau materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 100%.
- c) Kelayakan kebahasaan yang disajikan dalam angket validator materi terdiri atas 3 indikator, antara lain 1) kesesuaian jenis cerita, 2) kesesuaian kebahasaan, 3) kesesuaian isi cerita. Dari indikator tersebut, semua dinilai sesuai. Pada aspek kebahasaan memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,3%.

#### **4.6.1.2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa**

Penggunaan media wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng juga mendapat tanggapan dari guru dan siswa. Tanggapan tersebut didapat melalui angket tanggapan guru dan siswa. Pada angket tanggapan guru, 11 pertanyaan mendapat skor 4, dan 2 per-

tanyaan mendapat skor 3. Sehingga penilaian tanggapan guru pada uji coba skala besar mendapat persentase 95% dengan kategori sangat layak.

#### **4.6.1.3 Hasil Uji Coba Pemakaian**

Media wayang kartun anak 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 melisankan dongeng sebelum dan sesudah penggunaan media wayang kartun anak. Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 40 siswa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata skor 47,34. Sedangkan saat tes akhir dari 40 siswa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata skor 85,94.

Uji coba pemakaian produk media wayang kartun anak juga dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media wayang kartun anak. Untuk menguji keefektifan penggunaan media wayang kartun anak menggunakan uji t. Berdasarkan data yang telah diolah, diperoleh hasil t hitung sebesar 26,9705 sedangkan t tabel sebesar 1,66462. Jadi dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga hipotesis  $H_0$  ditolak. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dalam melisankan dongeng dengan menggunakan media wayang kartun anak, sehingga media wayang kartun anak efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi melisankan dongeng.

#### **4.6.2 Keunggulan Media Wayang Kartun Anak**

Media wayang kartun anak untuk kelas IV SD mempunyai beberapa keunggulan, yaitu media wayang kartun anak yang dibuat terbuat dari bahan yang tebal sehingga tidak mudah rusak dan awet. Media wayang kartun anak yang dibuat juga dapat menarik minat siswa dalam mendongeng dan memudahkan siswa dalam melisankan dongeng. Hal ini disebabkan oleh tampilan dan desain wayang kartun anak yang menarik minat siswa dan menumbuhkan rasa semangat siswa dalam pembelajaran. Selain itu, keunggulan media wayang kartun anak

dapat membuat siswa tidak merasa bosan dengan pembelajarannya karena pembelajaran akan lebih variatif dan menarik.

#### **4.6.3 Kekurangan Media Wayang Kartun Anak**

Selain memiliki keunggulan, media wayang kartun anak juga memiliki kekurangan, yaitu media wayang kartun anak dicetak menggunakan kualitas kertas yang biasa sehingga memungkinkan warna-warnanya akan luntur jika terkena air dan tidak dirawat dan dibiarkan terlalu lama.

#### **4.6.4 Tindak Lanjut**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media wayang kartun anak yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di lapangan, sehingga produk media wayang kartun anak yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat pada kelas IV SD yaitu melisankan dongeng.

Diharapkan dengan adanya media wayang kartun anak ini, siswa akan menjadi lebih bersemangat dan mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta bagi guru, media wayang kartun anak ini dapat membantu proses pembelajaran materi melisankan dongeng.

#### **4.6.5 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian pengembangan dengan pembatasan menjadi 8 langkah penelitian dan telah diusahakan sesuai dengan prosedur penelitian, namun tahap maupun hasil penelitian tidak dapat dihindarkan apabila terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan peneliti. Kekurangan dan keterbatasan ini diharapkan tidak mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan yang dimaksud adalah meliputi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah instrumen yang telah dilakukan melainkan instrumen yang dibuat oleh peneliti berdasarkan pada instrumen-

instrumen yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya sehingga memungkinkan data yang diperoleh kurang maksimal.

#### **4.7 Implikasi Penelitian**

Implikasi hasil penelitian adalah keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi dalam penelitian ini terdiri atas implikasi teoretis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

##### **4.7.1 Implikasi Teoretis**

Implikasi teoretis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian dengan teori yang dikaji dalam sebuah kajian teori. Penelitian ini dapat menambah wawasan teori pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam materi mendongeng atau melisankan dongeng. Pengembangan media wayang kartun anak dapat membantu guru untuk mengajarkan siswa dalam kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan media wayang kartun anak efektif dalam pembelajaran melisankan dongeng siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2. Dengan menggunakan media wayang kartun anak akan membantu siswa dalam mendongeng atau melisankan dongeng dan menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut disebabkan oleh penyajian tampilan dan desain dari media wayang kartun anak yang menarik, bentuk dari media wayang kartun anak yang dibuat menjadi 2 sisi, warna yang sesuai dengan karakter wayang, serta terdapat beberapa bagian yang bisa digerakkan. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran dapat mencapai kompetensi yang harus dikuasai.

##### **4.7.2 Implikasi Praktis**

Implikasi praktis dapat diartikan sebagai kaitan antara hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Implikasi praktis ini meliputi peneliti, guru, siswa, dan sekolah. Bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media pem-

belajaran wayang kartun anak. Bagi guru yaitu dapat menambah referensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi melisankan dongeng. Setelah dilakukannya penelitian ini diharapkan guru dapat tertarik dan mempunyai inovasi untuk membuat media wayang kartun anak untuk pembelajaran mendongeng. Bagi siswa penelitian memberikan manfaat yaitu 1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi melisankan dongeng, 2) menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, 3) meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4.7.3 Implikasi Pedagogis**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kartun anak efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media wayang kartun anak ini dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media wayang kartun anak ini dikembangkan dengan memerhatikan kebutuhan guru dan siswa serta komponen penyusunan media wayang kartun anak yang telah divalidasi oleh ahli. Selain itu, wayang kartun anak juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng kelas IV SD Negeri Giripurno 2, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain pengembangan media wayang kartun anak menurut pendapat Sugiyono (2016:408) terdapat 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, tetapi peneliti hanya menggunakan 8 langkah dalam penelitian karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu peneliti membuat media dengan jumlah menyesuaikan subjek penelitian tidak memproduksi secara massal. Kedelapan tahapan tersebut adalah 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.
- 2) Berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dengan melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Persentase nilai yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media adalah 93,75% dengan kategori sangat layak.
- 3) Media wayang kartun anak untuk melisankan dongeng di kelas IV mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa dan guru. Media wayang kartun anak juga efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, serta media wayang kartun anak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata skor siswa sebelum menggunakan

media adalah 47,34. Sedangkan rata-rata skor siswa setelah penggunaan media adalah 85,94. Persentase rata-rata skor hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 90%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dari penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan ada beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media wayang kartun anak pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- 2) Dalam penggunaan media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan melisankan dongeng di kelas IV, hendaknya guru selalu membimbing dan memberikan motivasi bagi siswa.
- 3) Guru dapat mengembangkan media yang lebih bervariasi agar hasil belajar siswa dan pemahaman siswa juga dapat meningkat.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini Dewi. 2015. Peranan Dongeng sebagai Media Persuasif dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Paud Alfikr Surakarta. ISSN 2355-5009. Volume 2 Nomor 4 Desember Tahun 2015.
- Al Khakim Abwatie, Abdul Salim, Sunardi. 2017. *The Influence Of Leather Puppet Picture On The Improvement Of Retelling Story Ability of 7th Grade Mental Retarded Students In Slb C Setya Darma Surakarta Indonesia Year 2016/2017*. ISSN.
- Alsanudin, Rustiyarso, Rosnita. 2012. Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas I.
- Anggriliana Elsa. 2018. Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng Dengan Membaca Indah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MAN 22 Aceh Besar.
- Arianti Baiq Ida, Hairunnisyah Sahidu, Ahmad Harjono, Gunawan. 2016. Pengaruh Model *Direct Instructions* Berbantuan Simulasi Vertual terhadap Penguasaan Konsep Siswa. ISSN. Volume II Nomor 4 Oktober 2016.
- Arsyad Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta:Rajawali Pers.
- Boeriswati Endry. 2013. *Using Sponge Puppet Strategies To Instill Characters Through Storytelling To Elementary School Students In Bekasi*.
- Fajar Ayu Nike Septinia, Nas Haryati Setyaningsih, Wati Istanti. 2017. Keefektifan Media Video Kartun Binatang Dan Media Pertunjukan Wayang Dongeng Menggunakan Model Pembelajaran Pertemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran Menangkap Makna Teks Fabel.

- Farihah Himmatul. 2015. Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Di Kelompok A TK Plus At Taqwa Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan. Volume 1 Nomor 2 Januari 2015.
- Handayani Ni Wayan Kiki, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujianti. 2016. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Kelompok A. Volume 4 Nomor 2 Tahun 2016.
- Hidayati Ayu. 2015. Penggunaan Media Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas II SDN Ketintang 4 Surabaya. JPGSD Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015.
- Indrawati Luluk. 2012. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok B Tk Tunas Karya Desa Wuluh Kecamatan Kesamben Kabupaten Jombang.
- Karimah Fahmi Nisa, Suhartono, Tri Saptuti Susiani. 2016. Penerapan Pendekatan Savi Dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dongeng pada Siswa Kelas III SD Negeri Tanjungrejo.
- Karomah Mamluatul. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat dengan Media Wayang Kartun di Jalan Bilangan Di Sekolah Dasar. JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013.
- Kholiq Abdul, Scolastika Mariani, Isti Hidayah. 2017. Model *Project Based Learning* dengan *Hands On Activity* Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMK.

- Megawati Ni Made Pande, Ni Ketut Suarni, Made Sulastri. 2012. Penerapan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan.
- Mersita Neni, Muhsin. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Kearsipan Siswa Kelas XI AP SMK YPE Nusantara Slawi.
- Mertosedono Amir. 1990. Sejarah Wayang. Semarang. Effhar Offset Semarang.
- Mutoharoh Tri, Suharno, Hartono. 2015. Pemanfaatan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Mengomunikasikan Cerita Narasi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. Sastra Anak. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhayani Isma. 2010. Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. ISSN 1907-932X. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2010.
- Nuryanto Sukarir, A. Zaenal Abidin, Umi Setijowati, Nugraheti Sismulyasih. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan *Metode Task Based Activity* Dengan Media Audio Visual. Volume 35 Tahun 2018.
- Oktavianti Rizki, Agus Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. Volume 1 Nomor 1 April 2014.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pelaksanaan Dasar dan Menengah. 2016. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

- Rahmawati Afiani. 2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SDN Mangunsari Semarang.
- Reffiane Fine, Irvina Mazidati. 2016. Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton pada Tema Kegiatan Sehari-hari. ISSN.
- Remer Ronit, David Tzuriel. 2015. *"I Teach Better With The Puppet"- Use Of Puppet As A Mediating Tool In Kindergarten Education- An Evaluation*. Volume 3 Nomor 3.
- Sakti Indra. 2013. Pengaruh Media Animasi Fisika dalam Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu.
- Sakti Indra, Yuniar Mega Puspasari, Eko Risdianto. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*) Melalui Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. ISSN 1412-3617i. Jurnal Exactav Volume 10 Nomor 1 Juni 2012.
- Salamah Evi Rizqi. 2012. Penggunaan Media Wayang pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Sari Desi Puspita. 2017. Penerapan Metode Presentase Ilmiah Berbasis Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Antologi UPI Volume 5 Edisi Nomor 01 Agustus 2017.
- Setiawan Budhi, Nugraheni Eko Wardani, Kundharu Saddhono. 2014. Bercerita Dengan Media Wayang Kulit Untuk Meningkatkan Pemahaman Tingkat Tutur Bahasa Jawa Siswa SMP di Kabupaten Magelang.

Shoimin Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan. 2003. Jakarta:Peraturan Menteri dan Pendidikan.

Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 2017. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian. Bandung: ALFABETA.

Sukmadinata Nana Syaodih. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT ROSADA ROSDAKARYA.

Sulianto Joko, Mei Fita Asri Untari, Fajar Cahyadi, Fitri Yulianti. 2015. *Implementation Of Hand-Puppets Character Building Media In Storytelling Activity For Elementary School*. ISSN.

Suryani Sri. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Melalui Metode *Time Token Arends* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Plosokerep 2 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013.

Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

Susiani, Pargito, M. Thoha B.S. Jaya. 2016. Peningkatan Minat Dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Media Wayang Kardus pada Siswa. Volume 4 Nomor 1 Tahun 2016.

Tarigan Henry Guntur. 2015. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: CV Angkasa.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.

Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 tentang Bahasa.

- Utama Nugroho Wahyu. 2019. Pengembangan Media Gambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sekaran Kota Semarang.
- Widayati. 2017. Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek.
- Widianto Eko. 2017. Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pembelajaran Bipa A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. ISSN 2598-3201. Volume 1 Nomor 1 Oktober 2017.
- Widyanti Sri. 2015. Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Gambar Tema Kebersihan Siswa Kelas I SDN Segunung Mojokerto. JPGSD Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015.
- Wuryani Meilan Tri, Endang Sri Markamah, M.Ismail Sriyanti. 2013. Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng.

**LAMPIRAN 1**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

No	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Instrumen Penelitian
1.	Bagaimanakah pengembangan media berbasis wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2?	Mengembangkan desain media wayang kartun anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi melisankan dongeng di kelas IV SD Negeri Giripurno 2.	Variabel bebas : Media wayang kartun anak	1. Desain media 2. Kelayakan media 3. Hasil belajar isi	1. Siswa 2. Guru	1. Observasi 2. Angket a. Angket kebutuhan siswa b. Angket kebutuhan guru 3. Wawancara 4. Dokumentasi

2.	Bagaimanakah kelayakan media berbasis wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng siswa kelas IV SD Negeri Giripurno 2?	Menguji kelayakan media wayang kartun anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi melisankan dongeng di kelas IV SD Negeri Giripurno 2.	Variabel terikat : Hasil belajar Bahasa Indonesia materi melisankan dongeng			
3.	Bagaimanakah keefektifan media wayang kartun anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi melisankan dongeng di kelas IV SD Negeri Giripurno 2?	Menguji keefektifan media wayang kartun anak anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi melisankan				

		dongeng di kelas IV SD Negeri Giripurno 2.				
--	--	--	--	--	--	--

**LAMPIRAN 2****HASIL WAWANCARA PRA PENELITIAN****LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA**

Identitas Narasumber :

Nama : Bu Bhakti, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas IV

Hari Tanggal : 23 Maret 2019

Waktu : 08.00 WIB – selesai

Tempat : SD Negeri Giripurno 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa senang dengan materi mendongeng?	Pada dasarnya siswa suka dengan dongeng. Mereka antusias jika saya menceritakan suatu cerita.
2	Apa dongeng yang siswa sukai?	Mereka suka semua dongeng. Cerita legenda, cerita rakyat, cerita tentang hewan, dan lain-lain.
3	Apa media yang sering digunakan dalam memberikan pembelajaran mendongeng?	Media yang sering saya gunakan biasanya gambar. Biasanya saya menampilkan cerita bergambar di LCD agar siswa paham dengan ceritanya.
4	Apakah siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya materi mendongeng?	Mereka antusias mengikuti pembelajaran. Tapi ada beberapa siswa yang saya ajar malah tidur soalnya seperti di dongeng sebelum tidur.
5	Penghargaan atau apresiasi seperti apa yang sering Ibu berikan pada siswa yang paham dengan materi yang diajarkan?	Penghargaan yang saya beri biasanya dalam bentuk tepuk tangan atau acungan jempol hebat.

6	Indikator penilaian apa yang Ibu gunakan dalam memberikan penilaian kepada siswa?	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="852 309 1426 344">1. Pemahaman siswa terhadap isi dongeng.</li><li data-bbox="852 360 1490 454">2. Keberanian siswa dalam mendongeng di depan kelas.</li></ol>
---	---	---

### LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA

Identitas Narasumber :

Nama : Purwaning Kurniawati, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas IV

Hari, tanggal : Sabtu, 14 Desember 2019

Waktu : 08.00 - selesai

Tempat : SD Negeri Giripurno 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa sajakah yang sering ada saat Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV ?	Kendala yang ada saat pembelajaran kelas IV itu biasanya siswa tidak mengetahui maksud arti kata atau kosakata dalam sebuah teks/cerita. Siswa juga masih mempunyai kamus bahasa yang sedikit jadi jika ada kata yang sulit biasanya siswa itu juga sulit memahami arti dari kata tersebut.
2.	Pada materi apa yang sering muncul permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	Ya tadi, dalam semua kata atau kosakata dalam bacaan yang sulit maka siswa juga kesulitan dalam memahami materi atau memahami teks bacaan. Jika dalam bacaan dongeng, pantun, puisi terdapat kosakata yang sulit maka siswa tersebut tidak tahu maknanya.

3.	Selain masalah dalam mata pelajaran, adakah masalah yang timbul dari siswa itu sendiri ?	Kalau masalah yang serius tidak ada, tapi kalau masalah lain seperti siswa tidak memperhatikan saat kegiatan belajar mengajar ya ada namun bisa diatasi. Misalkan saja dengan memberikan gerakan refleks seperti tepuk yang bertujuan agar siswa yang tidak memperhatikan langsung kaget dan memperhatikan pembelajaran.
4.	Berdasarkan kendala tersebut strategi apa yang Ibu gunakan untuk mengatasinya ?	Dengan menemukan langsung arti atau makna kata yang sulit tadi, menerjemahkan kata-kata yang sulit atau bisa dengan mencari kata-kata yang sulit tadi di google.
5.	Hal apa sajakah yang bapak/ ibu persiapkan sebelum melakukan proses kegiatan mengajar di kelas ?	Ada banyak misalkan saja RPP, bahan ajar, media, lembar penilaian, dan lain-lain.
6.	Bagaimanakah cara untuk membantu siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang sulit terutama materi dongeng?	Biasanya menggunakan gambar, kadang juga menggunakan wayang tapi bentuknya masih sederhana.
7.	Bagaimana motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pelajaran bahasa indonesia di kelas IV?	Di kelas IV keaktifan belajar bagus, siswa mau maju jika disuruh memberikan jawaban,

		siswa juga antusias mengikuti proses pembelajaran.
8.	Jika sudah menggunakan media cetak atau konkrit apakah efektif dan memberikan pengalaman yang baik untuk siswa ? jika belum apa alasanya ?	Sudah efektif, karena jika menggunakan media siswa sudah bisa melihat dan meraba, dengan adanya media juga membantu guru untuk lebih memperjelas materi yang sedang diajarkan
9.	Apakah manfaat yang didapat siswa dari penggunaan media atau alat peraga tersebut ?	Manfaatnya itu materi pelajaran menjadi jelas, siswa gampang memahami materi, dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif.
10.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran di kelas IV berlangsung ?	Iya sering.
11.	Model apa saja yang sering Bapak/Ibu Gunakan di kelas IV?	Model yang sering digunakan yaitu model pembelajaran inquiry dan model pembelajaran berbasis masalah.
12.	Apakah saat proses pembelajaran bahasa indonesia di kelas IV Bapak/Ibu menggunakan media ?	Sudah tapi media yang digunakan masih sederhana.
13.	Dengan media pembelajaran yang digunakan, menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran sudah efektif ?	Sangat efektif.

14.	Apakah ada perbedaan ketika menggunakan media dan tidak saat dalam pembelajaran ?	Ada, sangat kelihatan. Jika ada media maka siswa lebih gampang memahami materi yang diajarkan, jika tidak ada media siswa kurang dalam memahami materi.
15.	Dari beberapa media yang pernah digunakan apakah bapak/ibu pernah menggunakan media contohnya wayang kartun dalam pembelajaran ?	Sudah pernah, hanya saja media wayang yang digunakan masih sangat sederhana hanya sebatas gambar yang diwarnai sesuai karakter kemudian diberi kayu untuk penyangga.

**LAMPIRAN 3**

**KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU DAN SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN MELISANKAN DONGENG PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

NO	KRITERIA	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Profil Media Wayang Kartun			
1.	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi (Arsyad, 2014:75)	a. Penyajian media wayang kartun anak pada materi melisankan dongeng.	d
2.	Mutu Teknis (Arsyad, 2014:76)	a. Bentuk media b. Ukuran media c. Warna	a b c

**LAMPIRAN 4**

ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG PADA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI GIRIPURNO 2

**Identitas Responden**

Nama :

NIP :

Sekolah :

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.
3. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom KETERANGAN.
4. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

**A. PROFIL MATERI MELISANKAN DONGENG**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Ibu lakukan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?	( ) ya ( ) tidak
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia terutama mendongeng sulit untuk dilakukan dikelas IV?	( ) ya ( ) tidak
3.	Apakah dalam pembelajaran mendongeng sering mengalami kendala dalam memberikan contoh?	( ) ya ( ) tidak

4.	Apakah dalam pembelajaran mendongeng dalam kelas siswa selalu aktif dan antusias?	( ) ya ( ) tidak
5.	Apakah ada media yang diberikan untuk membelajarkan materi mendongeng di kelas?	( ) ya ( ) tidak
6.	Apakah media yang diberikan untuk memberikan materi mendongeng membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya?	( ) ya ( ) tidak
7.	Bagaimanakah produk yang sesuai dengan materi pembelajaran mendongeng?	

**B. PROFIL MEDIA WAYANG KARTUN ANAK UNTUK MATERI MELISANKAN DONGENG**

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Tampilan wayang kartun anak untuk mengkomunikasikan kembali cerita yang ada di dalam dongeng a. Bagaimanakah sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat wayang kartun anak pada kelas IV?	( ) tebal ( ) tipis ( ) bahan lain	

	b. Sebaiknya berapa ukuran yang tepat untuk wayang kartun anak tersebut?	<input type="checkbox"/> kecil <input type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar <input type="checkbox"/> ukuran lain	
	c. Apakah media wayang kartun anak perlu diberi warna?	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tahu	
2.	Penyajian wayang kartun anak untuk melisankan cerita dalam dongeng a. Bagaimanakah penyajian atau desain yang dibuat untuk media wayang kartun anak?		

Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan terhadap pengembangan media wayang kartun anak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Borobudur, ..... 2020

Guru Kelas

.....

**LAMPIRAN 5**

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG PADA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI GIRIPURNO 2

**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban Ya/Tidak dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh :

(v) ya            ( ) tidak

3. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
4. Berikan tanggapan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

**A. PROFIL MATERI WAYANG KARTUN**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah kamu suka dengan dongeng?	( ) ya ( ) tidak ( ) tidak tahu
2.	Berapa kali kamu membaca dongeng dalam satu minggu?	( ) kurang dari 5 kali ( ) 5-10 kali ( ) lebih dari 10 kali
3.	Apakah kamu pernah mendongeng?	( ) ya ( ) tidak
4.	Apakah dalam dongeng yang kamu baca terdapat kata-kata yang sulit?	( ) ya ( ) tidak

5.	Apakah kamu bisa mengingat kembali cerita di dalam dongeng yang kamu baca dengan baik ?	( ) ya ( ) tidak
6.	Apakah guru memakai media pembelajaran untuk materi mendongeng?	( ) ya ( ) tidak

#### B. PROFIL MEDIA WAYANG KARTUN ANAK

NO	PERTANYAAN	PILIHAN
1.	Tampilan wayang kartun anak	
	a. Bagaimanakah sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat wayang karun anak?	( ) tebal ( ) tipis
	b. Sebaiknya berapa ukuran wayang kartun anak tersebut?	( ) kecil ( ) sedang ( ) besar ( ) ukuran lain
	c. Apakah wayang kartun anak tersebut perlu diberi warna?	( ) ya ( ) tidak

Ayo berikan tanggapanmu tentang media wayang kartun anak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia!

.....  
 .....

Borobudur, ..... 2020

Siswa Kelas IV

.....

## LAMPIRAN 6

KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN  
WAYANG KARTUN ANAK MUATAN BAHASA INDONESIA  
MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1.	Kualitas isi dan tujuan (Arsyad, 2014:219)	Isi media disajikan secara tepat dan sistematis sesuai dengan KI dan KD.	Media disajikan sesuai dengan KI dan KD
			Media wayang kartun anak sesuai dengan tujuan pembelajaran
2.	Kualitas Instruksional (Arsyad, 2014:219)	Desain tampilan media yang membantu proses pembelajaran	Desain karakter yang sesuai
			Media rapi dan nyaman
			Mudah dikelola
			Perpaduan warna selaras sehingga membuat media menjadi menarik
3.	Praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2014:75)	Media dapat digunakan oleh guru maupun siswa	Media yang praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama
			Media dapat digunakan dalam

			kegiatan pembelajaran
			Media dapat digunakan dan sesuai perkembangan siswa SD
4.	Kualitas teknis (Arsyad, 2014:220)	Kualitas tampilan	Penggunaan warna menarik
			Bentuk wayang sesuai dengan kebutuhan siswa
			Ketebalan wayang sesuai dengan kebutuhan siswa
			Kertas yang digunakan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa

## LAMPIRAN 7

KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1.	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)	Materi relevan atau sesuai dengan kompetensi dan isi pembelajaran	Materi sesuai KI dan KD
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
			Gambar yang sesuai dan memperjelas materi
			Contoh yang disajikan sesuai dengan penerapan
2.	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi (Arsyad, 2014:75)	Mempermudah pemahaman siswa dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	Mempermudah pemahaman siswa
			Menambah wawasan siswa
			Materi diberikan secara runtut dan sistematis
3.	Kualitas Instruksional (Arsyad, 2014:219)	Kualitas memotivasi, memberikan bantuan untuk belajar dan	Media Meningkatkan pengetahuan siswa
			Materi mudah untuk diingat siswa

		memberi dampak bagi siswa.	Merangsang keingintahuan siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
4.	Kualitas teknis (Arsyad, 2014:220)	Keterbacaan	Penggunaan ejaan dalam cerita dongeng sudah sesuai Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan kognitif siswa

**LAMPIRAN 8**

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

Aspek	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor soal
Hasil Media	Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Arsyad, 2014:74) Ketepatan dalam mendukung isi pelajaran	1. Manfaat media wayang kartun anak terhadap pembelajaran	1, 5, 8
Penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media (Arsyad, 2014:220)	1. Desain tampilan media yang membantu proses pembelajaran	2, 3, 4
	Praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2014:75)	1. Menarik minat siswa 2. Media bisa digunakan lagi 3. Memotivasi siswa untuk aktif	9 13 6, 7

**LAMPIRAN 9**

**ANGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MATERI MELISANKAN DONGENG**

---

## Identitas Responden

Nama :

NIP :

Sekolah :

## Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan dari media pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun anak. Pendapat, saran, kritik, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda checklist (v) pada kolom angka. Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = sesuai

4 = sangat sesuai

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				
2.	Karakter dari media wayang kartun anak yang menarik				

3.	Desain dari media wayang kartun anak yang rapi dan indah				
4.	Keseluruhan dari tampilan media wayang kartun anak yang sangat menarik				
5.	Kegiatan belajar dengan media wayang kartun anak yang menyenangkan				
6.	Penggunaan media wayang kartun anak yang berpusat pada siswa dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran				
7.	Media wayang kartun anak dapat memotivasi untuk menggunakannya				
8.	Media wayang kartun anak dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa				
9.	Media wayang kartun yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran				
10.	Media wayang kartun yang mudah digunakan siswa maupun guru				
11.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok				
12.	Media wayang kartun anak yang memudahkan siswa dalam memahami materi				
13.	Media wayang kartun yang dapat digunakan kembali dan bertahan lama				
Jumlah skor					

Saran atau catatan tambahan (bila diperlukan)

.....

.....

.....

.....

Borobudur, ..... 2020

Guru Kelas IV

.....

**LAMPIRAN 10**

**KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

Aspek	Indikator	Aspek yang Diamati	Nomor Soal
Hasil Media	Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Arsyad, 2014:74) Ketepatan dalam mendukung isi pelajaran	a. Manfaat media wayang kartun anak terhadap pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran	1, 3, 4
	Mutu teknis (Arsyad, 2014:76)	a. Tampilan media yang menarik b. Warna yang digunakan menarik perhatian c. Pembelajaran menjadi menyenangkan d. Media memotivasi siswa untuk giat belajar	2, 5 6 7 8
Penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media (Arsyad,2014:220)	a. Media mudah digunakan	9
		b. Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok	10

**LAMPIRAN 11**

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

---

Nama :

No. Presesensi :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda checklist (V) pada kolom yang telah disediakan. Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = sesuai

4 = sangat sesuai

No	Aspek yang dinilai	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Menurut saya, media wayang kartun anak sesuai untuk menjelaskan materi menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia				
2.	Karakter media wayang kartun anak yang menarik				
3.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, tujuan pembelajaran dapat tercapai				
4.	Media wayang kartun anak dapat membantu saya memahami materi pelajaran				

5.	Menurut saya tampilan media wayang kartun anak yang menarik				
6.	Warna yang digunakan dalam media wayang kartun anak sudah sesuai dan menarik				
7.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media wayang kartun anak				
8.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, saya lebih menjadi semangat untuk belajar				
9.	Media wayang kartun yang mudah untuk digunakan				
10.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan individu maupun kelompok				
Jumlah skor					

Saran/masukan

.....

.....

.....

.....

Borobudur, ..... 2020

Siswa Kelas IV

.....

## LAMPIRAN 12

### ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI MEDIA WAYANG KARTUN ANAK MATERI MELISANKAN DONGENG KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2

---

Judul Media : Wayang Kartun Anak  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Materi Pokok : Melisankan dongeng  
 Sasaran Media : Siswa Kelas IV SD  
 Validator :  
 Hari/tanggal :  
 Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas IV SD.
2. Lembar penilaian ini mencakup tentang kesesuaian dengan materi, kebahasaan dan juga penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan tanda lingkaran (O) pada kolom yang tersedia yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian :

4 = baik sekali

3 = baik

2 = kurang

1 = kurang sekali

Selain mengisi angka penilaian tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan saran. Disamping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran atau perbaikan secara umum terhadap : Media Wayang Kartun Anak pada Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

## A. Isi/ Materi

1. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KI dan KD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

2. Apakah cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

3. Apakah latihan yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

## B. Penyajian

1. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

2. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

3. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

### C. Aspek Kebahasaan

1. Apakah jenis cerita yang digunakan dalam penelitian sesuai untuk kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

2. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

3. Apakah isi di dalam cerita sesuai untuk kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

FORMAT B

Saran atau perbaikan secara umum media wayang kartun anak untuk kelas IV SD :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Kesimpulan umum :

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media wayang kartun anak untuk siswa kelas IV SD dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

\*) lingkari salah satu

Semarang, ..... 2020

Validator

.....

**LAMPIRAN 13**

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
PADA MATERI MELISANKAN DONGENG SISWA KELAS IV SD**

---

Judul Media : Wayang kartun anak  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Materi Pokok : Melisankan dongeng  
 Sasaran Media : Siswa kelas IV SD  
 Validator :  
 Hari/tanggal :  
 Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara memberikan tanda lingkaran (O) pada rentang angka penilaian yang dianggap tepat.

Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan saran. Disamping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran atau perbaikan secara umum terhadap : Media Wayang Kartun Anak pada Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A
----------

**A. Bentuk, Warna, dan Bahan**

1. Apakah bentuk desain wayang kartun anak yang dibuat menarik perhatian siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

2. Apakah bentuk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng telah sesuai kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

3. Apakah ukuran wayang kartun anak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

4. Apakah komposisi warna dalam media wayang kartun anak sudah sesuai atau serasi?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

5. Apakah pemilihan bahan dalam media wayang kartun anak telah sesuai?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

6. Apakah ketebalan media wayang kartun anak sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....  
 .....

**B. Aspek Mutu Teknis**

1. Apakah desain wayang kartun anak menarik minat belajar siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

2. Apakah desain wayang kartun anak yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

**C. Penggunaan**

1. Apakah media wayang kartun anak untuk materi menyimak dongeng mudah digunakan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

- Apakah media wayang kartun anak untuk materi menyimak dongeng mudah perawatannya?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....  
 .....

FORMAT B

Saran atau perbaikan secara umum media wayang kartun anak untuk kelas IV SD :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Kesimpulan umum :

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media wayang kartun anak untuk siswa kelas IV SD dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

\*) lingkari salah satu

Semarang, ..... 2020

Validator

.....

**LAMPIRAN 14****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjelaskan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku	1. Religius 2. Nasionalis	3.5.1 Mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng

<p>sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).</p>	<p>3. Gotong royong 4. Mandiri</p>	<p>3.5.2 Menemukan unsur intrinsik dalam dongeng yang dibaca</p> <p>3.5.3 Menulis unsur intrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran</p>
<p>4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.</p>		<p>4.5.1 Mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis</p> <p>4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan.</p>

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mengidentifikasi minimal 5 unsur intrinsik dari dongeng dengan benar. (Pengetahuan)
2. Dengan membaca teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat menulis minimal 5 unsur intrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran dengan benar. (Pengetahuan)
3. Dengan mengamati cerita dengan menggunakan media tentang “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara lisan maupun tertulis dengan baik. (Keterampilan)

4. Dengan mengamati cerita dengan media wayang kartun anak tentang “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan maupun tertulis dengan benar. (Keterampilan)

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Dongeng

#### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model : *Direct Instructions*
3. Metode : Tanya jawab, Kelompok kerja, Penugasan, Ceramah, Bermain peran

#### F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media :
  - a. Wayang tupai dan ikan gabus
  - b. Teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”
2. Alat :
  - a. LCD
  - b. Laptop
  - c. Alat tulis
3. Sumber Belajar:

Anggari, Angi St, dkk. 2017. Buku Guru SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Berbagai Pekerjaan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Anggari, Angi St, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Berbagai Pekerjaan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.</li> <li>3. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa.</li> <li>4. Guru melakukan presensi.</li> <li>5. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.</li> <li>6. Apersepsi “Apakah kalian pernah membaca dongeng?”</li> </ol> <p>Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>8. Guru memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.</li> </ol>	
Inti	<p>Fase 2 (Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa mengamati wayang kartun anak dengan tokoh tupai dan ikan gabus.</li> <li>10. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membaca dongeng berjudul “Tupai dan Ikan Gabus”.</li> <li>11. Siswa diminta untuk membaca dalam hati dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. Hal ini bertujuan untuk megumpulkan informasi.</li> <li>12. Guru mempraktekkan tentang bagaimana bercerita dan menggunakan media wayang kartun anak.</li> </ol>	40 menit

	<p>13. Guru meminta 4 siswa untuk berperan menjadi tupai, ikan gabus, hiu, dan seorang menjadi narator. Dalam setiap adegan terdapat 4 siswa yang melakukan penokohan.</p> <p>14. Guru bersama siswa mendemonstrasikan dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” dengan menggunakan media wayang kartun anak.</p> <p>15. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.</p> <p>Fase 3 (memberi latihan terbimbing)</p> <p>16. Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kembali cerita dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” secara singkat.</p> <p>Fase 4 (mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik)</p> <p>17. Siswa menyampaikan hasil diskusinya, lalu guru memberikan penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. (mengkomunikasikan)</p> <p>18. Siswa memberikan komentar dari jawaban yang ada. (mengkomunikasikan)</p>	
Penutup	<p>Fase 5 (memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan)</p> <p>19. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p>	20 menit

	<p>20. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.</p> <p>21. Siswa mengerjakan evaluasi berupa test.</p> <p>22. Guru memberikan tindak lanjut.</p> <p>23. Guru memberikan pesan auntuk belajar materi berikutnya.</p> <p>24. Menyanyikan lagu daerah “Suwe Ora Jamu”</p> <p>25. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa.</p>	
--	--	--

#### H. PENILAIAN

1. Pengetahuan
  - a. Teknik : Tes
  - b. Jenis : Tes tertulis
  - c. Bentuk : Essay
2. Keterampilan
  - a. Teknik : Non tes
  - b. Jenis : Unjuk Kerja
  - c. Bentuk : Rubrik

Borobudur, ..... 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

.....

.....

## BAHAN AJAR

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 1.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).  4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	1. Religius 2. Nasionalis 3. Gotong royong 4. Mandiri	1.5.1 Mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng 1.5.2 Menemukan unsur instrinsik dalam dongeng yang dibaca 1.5.3 Menulis unsur instrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran  4.5.1 Mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis 4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan.

## BAHAN AJAR

### A. Dongeng

#### 1. Pengertian dongeng

Dongeng adalah cerita rekaan atau khayalan yang kejadiannya tidak mungkin terjadi. Dongeng merupakan suatu cerita yang diceritakan secara turun-temurun dari nenek moyang yang berfungsi untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan juga sebagai hiburan.

#### 2. Jenis Dongeng

Jenis-jenis dongeng menurut Kusumo (2001:9) adalah:

##### a. Legenda

Legenda adalah dongeng yang menceritakan tentang asal mula terjadinya suatu tempat, dan lain sebagainya.

##### b. Mitos

Mitos adalah dongeng yang bercerita tentang kepercayaan masyarakat. Misalnya cerita Nyi Roro Kidul.

##### c. Fabel

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan bisa bicara seperti manusia.

##### d. Sage

Sage adalah cerita kepahlawanan

##### e. Cerita Rakyat

Cerita Rakyat adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita dalam rakyat yang diciptakan untuk pendidikan.

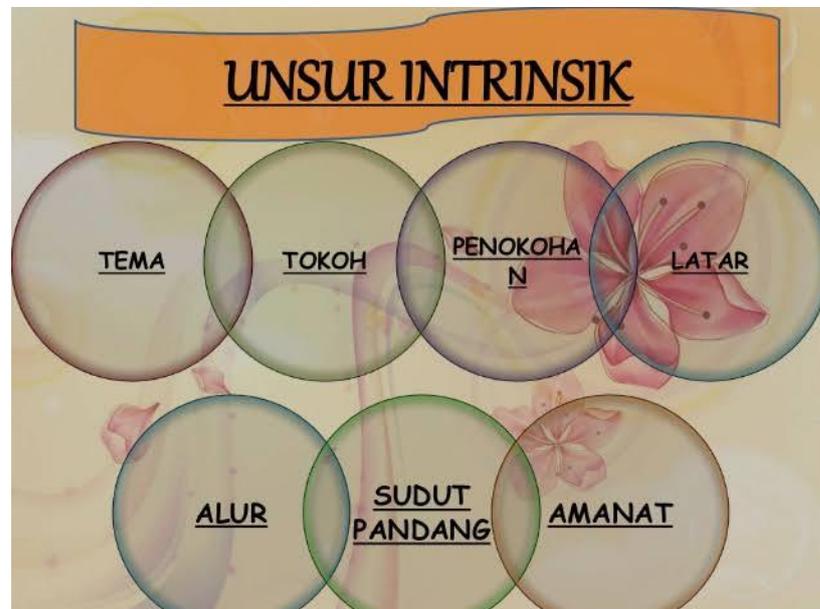
#### 3. Unsur Intrinsik Dongeng

Unsur intrinsik dongeng adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Unsur intrinsik merupakan fondasi dasar dari suatu karya sastra.

a. Tema yaitu gagasan dasar yang menopang sebuah karya sastra dan apa yang terkandung di dalam suatu teks cerita.

b. Tokoh merupakan pelaku atau pemain dalam cerita. Tokoh di dalam suatu cerita karakternya berbeda-beda ada yang baik, jahat, lucu, rajin, malas, dan sebagainya. Dalam dongeng terdapat tokoh utama dan tokoh pembantu.

- 1) Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pokok cerita
  - 2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang membantu tokoh utama untuk membangun sebuah cerita.
- c. Latar yaitu keterangan mengenai tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang ada di dalam cerita tersebut.
- 1) Latar tempat adalah segala sesuatu yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa di dalam cerita.
  - 2) Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa di dalam dongeng.
  - 3) Latar suasana adalah penjelasan mengenai suasana pada saat peristiwa terjadi.
- d. Amanat yaitu pesan yang terkandung di dalam sebuah cerita yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Pesan biasanya berisi nasehat atau perbuatan-perbuatan bijak.
- e. Alur yaitu rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan suatu cerita.
4. Unsur Intrinsik dalam Peta Pikiran



#### 5. Struktur Dongeng

Sebuah dongeng terdapat 3 bagian penting yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.

- a. Pendahuluan : berisi kalimat pengantar untuk memulai dongeng.

- b. Isi (peristiwa) : bagian penting dari dongeng yang berisi mengenai urutan kejadian dari suatu peristiwa yang ada dalam sebuah cerita
- c. Penutup : bagian akhir cerita yang dibuat untuk mengakhiri cerita.

#### 6. Langkah-langkah Untuk Memahami Dongeng

Langkah-langkah untuk memahami sebuah dongeng adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita.

- b. Mengemukakan hal-hal menarik dari dongeng.

Cerita di dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga termasuk hal yang menarik dari sebuah dongeng.

#### 7. Cara Mendeskripsikan Dongeng

Agar lebih mudah dalam mendeskripsikan dongeng, berikut ini adalah langkah-langkah untuk mendeskripsikan sebuah dongeng :

- a. Menentukan adegan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita dongeng.
- b. Menggunakan semua indera untuk mengamati dan menganalisis dongeng.

#### B. Teks dongeng Tupai dan Ikan gabus

Narator : ”Awal cerita, pada zaman dahulu kala, hiduplah 2 sahabat di suatu telaga yaitu tupai dan ikan gabus. Persahabatan mereka yang kuat itu sudah dijalin sangat lama dan penuh kesetiaan. Apabila salah satu sahabat mereka sedang berada dalam kesusahan mereka saling membantu. Itulah persahabatan diantara tupai dan ikan gabus.

Singkat cerita, suatu hari si ikan gabus jatuh sakit, kondisi badannya sungguh memprihatinkan. Si ikan gabus sangat terlihat lemah dan tidak bisa berbuat apa-apa. Tupai pun dengan setia menemani ikan gabus itu yang sedang sakit.

Tupai : “Gabus, aku akan menemani sampai kamu sembuh”.

Ikan gabus : “Terimakasih sahabat, engkau memang sahabat terbaikku”.

(Ucap gabus dengan nada lemah).

Tupai : “Gabus, sekarang kau harus makan dulu agar kamu cepat sembuh”. (Tupai membujuk gabus agar dia mau makan).

Ikan gabus : “Aku tidak mau makan, rasanya semua makanan yang masuk ke mulutku tidak enak”. (Ucap gabus sambil menggeleng-gelengkan kepala dan menolak suapan makanan dari tupai).

Tupai : “Apakah kamu ingin makanan yang lain agar kamu mau makan? Katakanlah sahabatku, aku akan mencarikannya untukmu”. (Tawaran tupai kepada ikan gabus).

Ikan Gabus : “Benarkah kau mau mencarikannya untukku wahai sahabatku?” (Tanya si ikan gabus).

Tupai : “Benar sahabatku, aku akan mencari makanan yang kamu ingin yang penting kamu mau makan agar kamu juga bisa cepat sembuh lagi”. (Jawab tupai dengan meyakinkan).

Ikan gabus : “Tupai, aku hanya ingin makan jika makananku hati ikan hiu”. (Ucap si gabus).

Narator : “Mendengar permintaan si ikan gabus, tupai pun kaget dan terperanjak. Si tupai menyadarisangat sulit sebenarnya memenuhi keinginan ikan gabus karena ikan hiu merupakan ikan yang sangat buas dan besar juga sangat mengerikan di lautan lepas. Akan tetapi tupai sudah terlanjur menyanggupi permintaan dari sahabatnya itu.

Tupai : “Baiklah gabus, aku akan berusaha mendapatkannya untukmu”. (Jawab tupai).

Narator : Si tupai pun berpikir keras untuk bisa mendapatkan hati hiu, dan pada akhirnya si tupai pun mendapatkan sebuah ide untuk memenuhi keinginan sahabatnya itu. Si tupai pun mulai melompat dari satu pohon ke pohon lainnya, melakukan ide rencananya. Hingga dia tiba di satu pohon kelapa dengan batang yang menjorok ke arah laut. Dalam aksinya si tupai pun melubangi sebuah biji kelapa dengan sangat hati-hati. Dikeluarkan nya air dari dalam kelapa itu. Dan ia pun lalu masuk ke dalam kelapa itu. Dari dalam kelapa ia bisa menggerogoti buah kelapa untuk mengisi perutnya.

Tupai : “Dengan cara ini aku dapat bertahan hidup di lautan lepas”.  
(Pikir tupai).

Narator : Tidak lama buah kelapa yang dimasuki si tupai pun terlepas dari tangkainya dan tercebur ke laut, terlihat ombak di laut itu sangat besar sehingga tidak lama kemudian buah kelapa itu sudah sampai di tengah-tengah lautan lepas. Tiba-tiba se ekor hiu besar datang dan menelan biji kelapa itu utuh-utuh. Ketika si tupai sudah berada di dalam perut ikan hiu itu, si tupai pun mulai menggigiti hati si ikan hiu. Si ikan hiu pun mengglepar-glepar sampai ke pesisir pantai. Sesampainya di pantai, tak lama kemudian ikan hiu itu pun mati karena kehabisan kekuatannya. Kemudian dengan senang hati si tupai pun akhirnya bisa membawa hati ikan hiu itu untuk diberikan kepada sahabatnya yaitu ikan gabus. Ikan gabus pun dengan suka cita menerimanya lalu ia memakannya. Kejadian menakjubkan ini terjadi setelah si gabus memakan hati ikan hiu. Ikan gabus menjadi sembuh total, ia meloncat-loncat dengan gembiranya.

Ikan gabus : “Tupai sahabatku, terimakasih oh sahabatku, dan sekarang aku sudah sembuh”. (Jawab ikan gabus dengan gembira).

Narator : Mendengar itu si tupai pun ikut senang. Dan ikan gabus pun berkata dengan tupai.

Ikan Gabus : “Tupai, jika di kemudian hari kamu mendapat kesulitan dan butuh pertolonganku, silakan katakan tupai, aku akan dengan ikhlas menolong kamu”. (Ucap ikan gabus dengan tupai).

Narator : Dan mereka pun bersahabat dalam bahagia dan penuh kedamaian.

#### MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Media Pembelajaran
Bahasa Indonesia		

<p>1.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra ( cerita, dongeng, dan sebagainya).</p>	<p>1.5.1 Mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng</p> <p>1.5.2 Menemukan unsur instrinsik dalam dongeng yang dibaca</p> <p>1.5.3 Menulis unsur instrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran</p>	<p>1. Wayang kartun tupai dan ikan gabus</p> <p>2. Teks dongeng Tupai dan ikan gabus</p>
<p>7.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.</p>	<p>7.5.1 Mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis</p> <p>7.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan.</p>	

MEDIA



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
1.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra ( cerita, dongeng, dan sebagainya).	1.5.1 Mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng 1.5.2 Menemukan unsur instrinsik dalam dongeng yang dibaca 1.5.3 Menulis unsur instrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.	4.5.1 Mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis 4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan.

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Nama Anggota Kelompok : 1.  
2.  
3.

Petunjuk :

1. Siapkan alat tulis!
2. Tuliskan nama kamu dalam Lembar Tugas Peserta Didik (LKPD) ini!
3. Bacalah dongeng di bawah ini!
4. Tulislah hasil diskusimu pada kolom yang tersedia!
5. Ceritakan hasil penilaianmu tentang dongeng yang kamu baca di depan kelas!

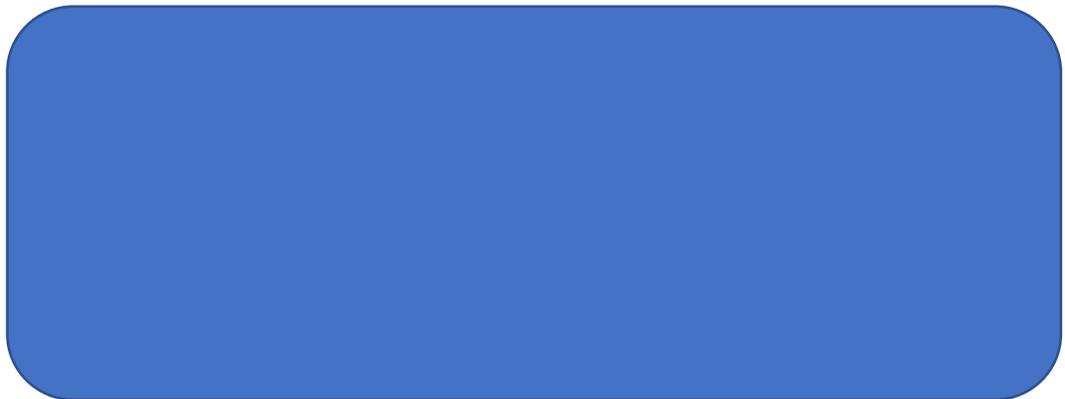
#### **Tupai dan Ikan Gabus**

Tupai dan Ikan Gabus Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya. Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya,

Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh. Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya. Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

(disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani)

1. Bagaimana pendapat kamu tentang cerita tersebut?



2. Apakah amanat yang terdapat di dalam dongeng tersebut?



3. Ceritakan kembali dongeng tersebut dengan singkat lalu ceritakan di depan kelas!



## KISI-KISI PENULISAN SOAL

Satuan pendidikan : SD Negeri Giripurno 2  
 Kelas/ Semester : IV / 1 (satu)  
 Tema : 4. Berbagai Pekerjaan  
 Subtema : 3. Pekerjaan Orang Tuaku  
 Pembelajaran : 1. Bahasa Indonesia  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Level	Instrumen			Nomor Soal
					Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bahasa Indonesia	4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang	4.5.1 Mendiskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis	Dengan disajikan teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mendiskripsikan pendapat tentang	Keterampilan	Non tes	Unjuk Kerja	Rating dengan rubrik scale	Instrumen 2 Penilaian Keterampilan

	dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan		dongeng secara tertulis dengan baik					
		4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan	Melalui hasil mendiskripsikan pendapat tentang dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” yang dibuatnya, siswa dapat mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan dengan benar	Keterampilan	Non Tes	Unjuk kerja	Rating dengan scale rubrik	Instrumen 2 Penilaian Keterampilan

### LEMBAR EVALUASI

Pengetahuan (KI.3)

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

**Isilah soal uraian di bawah ini dengan jawaban yang benar !**

1. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun dongeng yang berasal dari dalam dongeng itu sendiri. Jika diibaratkan sebuah bangunan, maka unsur intrinsik adalah komponen-komponen bangunan tersebut. Salah satu poin saja hilang, maka bangunan tersebut akan roboh. Begitupun dengan unsur intrinsik, jika salah satu unsur ini hilang, maka karya tulis tersebut tidak bisa disebut sebagai dongeng. Sebutkan 5 unsur instrisik cerita atau dongeng yang dimaksud!
- 2.

#### **Tupai dan Ikan Gabus**

Tupai dan Ikan Gabus Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya. Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh. Tupai

kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya. Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

(disadur dari Dongeng dan Cerita Rakyat Nusantara paling Melegenda, Ajeng Restiyani).

Berdasarkan dongeng di atas, bagaimanakah awal dan akhir dari kisah tersebut?

3. Berdasarkan dongeng yang telah kalian baca tadi, ceritakan secara singkat dongeng Tupai dan Ikan Gabus di depan kelas!

## RAMBU-RAMBU JAWABAN EVALUASI

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Jawaban :

1. Tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat
2. Awal cerita : ikan gabus sakit dan hati ikan hiu sebagai obatnya  
Akhir cerita : tupai berhasil menemukan hati ikan hiu dan memberikan hati ikan hiu kepada ikan gabus
3. Singkat cerita tupai dan ikan gabus bersahabat. Suatu hari Ikan Gabus sakit dan dia meminta untuk dibawakan hati ikan hiu. Tupai berenang ke laut untuk mencari ikan hiu. Lalu tupai masuk ke dalam mulut ikan hiu dan masuk ke badan ikan hiu kemudian mengambil hati ikan hiu. Setelah mendapatkan hati ikan hiu, tupai kembali ke ikan gabus. Ikan gabus memakannya dan ikan gabus kembali sembuh.

**PEDOMAN PENILAIAN**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Skor</b>
1	30
2	30
3	40
apabila mendekati benar mendapat 10 atau 20	
Jumlah Skor Maksimum	100

$$\text{Nilai Skala 100} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Magelang, ..... 2020

Penilai

Setyo Andarbeni

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN (KI.4)**

Satuan pendidikan	: SD Negeri Giripurno 2
Kelas/ Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 4. Berbagai Pekerjaan
Subtema	: 3. Pekerjaan Orang Tuaku
Pembelajaran	: 1. Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

**INDIKATOR**

4.5.1 Mendiskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis

4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan

**PETUNJUK**

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator yang ada dalam lembar pengamatan ini!
2. Dalam melakukan penilaian setiap indikator mengacu pada deskriptor.
3. Berilah tanda check (√) pada kolom jika deskriptor yang tertulis tampak.!
4. Hitunglah jumlah skor sesuai dengan deskriptor yang muncul!

	Nama Siswa	Kriteria																Skor Maksimum	Skor yang Diperoleh	Nilai
		Topik cerita				Alur cerita				Latar belakang cerita				Fakta Pendukung						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																				
2																				

### RUBRIK

Mendiskripsikan dan mengkomunikasikan pendapat tentang dongeng

No	Kriteria	<b>Sangat Baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Kurang (1)</b>
1	Topik cerita	Topik cerita disampaikan dengan benar.	Topik cerita disampaikan mendekati benar.	Topik cerita disampaikan namun kurang benar.	Topik cerita tidak disampaikan

2	Alur cerita	Alur cerita disampaikan dengan lengkap dan runtut	Alur cerita disampaikan dengan lengkap namun tidak runtut.	Sebagian besar alur cerita disampaikan dengan runtut	Sebagian kecil alur cerita disampaikan dan tidak runtut.
3	Latar belakang cerita	Latar belakang cerita disampaikan dengan benar.	Latar belakang cerita disampaikan mendekati benar.	Latar belakang cerita disampaikan namun kurang benar.	Latar belakang cerita tidak disampaikan.
4	Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan sesuai dengan isi cerita	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

$$\text{Nilai Skala 100} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

## PENILAIAN

## a. Penilaian : Unjuk Kerja

## Rubrik Penilaian Melisankan Dongeng

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Volume suara	Volume suara keras dan terdengar jelas	Volume suara jelas	Volume suara kurang jelas	Sangat pelan atau tidak terdengar
2.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog, namun kurang konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog	Monoton, tanpa ekspresi
3.	Lafal	Mengucapkan dengan lafal yang jelas dan tepat	Mengucapkan dengan lafal yang kurang jelas tetapi tepat atau jelas tapi kurang tepat	Mengucapkan dengan lafal kurang jelas dan kurang tepat	Mampu mengucapkan tetapi lafal kurang tepat dan kurang jelas

4.	Intonasi	Mengucapkan dengan intonasi yang terdengar jelas atau keras dan tepat atau sesuai	Mengucapkan dengan intonasi yang tidak terdengar jelas atau keras tetapi tepat atau sesuai atau terdengar jelas atau keras tetapi tidak tepat atau sesuai	Mengucapkan dengan intonasi yang kurang terdengar jelas atau keras dan kurang sesuai atau kurang tepat	Mengucapkan dengan intonasi yang tidak terdengar jelas atau keras dan tidak tepat atau sesuai
----	----------	---	---	--	---

#### PEDOMAN PENILAIAN

Skor penilaian : 100

Penelitian :  $\left( \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}} \right)$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
---------------------------------	----------	-------------

81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (Kurang)

## LAMPIRAN 15

## Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

LAMPIRAN 13

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
PADA MATERI MELISANKAN DONGENG SISWA KELAS IV SD

---

Judul Media : Wayang kartun anak  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Materi Pokok : Melisankan dongeng  
Sasaran Media : Siswa kelas IV SD  
Validator :  
Hari/tanggal :  
Petunjuk Pengisian :

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah tersedia.
2. Penilaian yang diberikan pada setiap komponen dengan cara memberikan tanda lingkaran (O) pada rentang angka penilaian yang dianggap tepat.

Keterangan :

4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan saran. Disamping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran atau perbaikan secara umum terhadap : Media Wayang Kartun Anak pada Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A
----------

A. Bentuk, Warna, dan Bahan

1. Apakah bentuk desain wayang kartun anak yang dibuat menarik perhatian siswa?

(4)	3	2	1
-----	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

2. Apakah bentuk wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng telah sesuai kebutuhan siswa?

(4)	3	2	1
-----	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

3. Apakah ukuran wayang kartun anak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa?

(4)	3	2	1
-----	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

4. Apakah komposisi warna dalam media wayang kartun anak sudah sesuai atau serasi?

(4)	3	2	1
-----	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

5. Apakah pemilihan bahan dalam media wayang kartun anak telah sesuai?

(4)	3	2	1
-----	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

6. Apakah ketebalan media wayang kartun anak sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

**B. Aspek Mutu Teknis**

1. Apakah desain wayang kartun anak menarik minat belajar siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

2. Apakah desain wayang kartun anak yang disajikan dapat memotivasi belajar siswa?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

**C. Penggunaan**

1. Apakah media wayang kartun anak untuk materi menyimak dongeng mudah digunakan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

.....

.....

- Apakah media wayang kartun anak untuk materi menyimak dongeng mudah perawatannya?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

Perlu perawatan lebih khusus tern bahan dari kertas & kayu rawan basah + jamur.

## FORMAT B

Saran atau perbaikan secara umum media wayang kartun anak untuk kelas IV SD :

Media wayang secara tampilan dan pemilihan material sudah sangat baik. Silakan lanjut ke tahap berikutnya.

Kesimpulan umum :

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media wayang kartun anak untuk siswa kelas IV SD dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

\*) lingkari salah satu

Semarang, ..... 2020

Validator

  
Sony Zulhasari SPd MPd.  
NIP 199004622019 03 2030

## LAMPIRAN 16

## Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

LAMPIRAN 12

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK MATERI MELISANKAN DONGENG  
KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2

Judul Media : Wayang Kartun Anak  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Materi Pokok : Melisankan dongeng  
Sasaran Media : Siswa Kelas IV SD  
Validator :  
Hari/tanggal :  
Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas IV SD.
2. Lembar penilaian ini mencakup tentang kesesuaian dengan materi, kebahasaan dan juga penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan tanda lingkaran (O) pada kolom yang tersedia yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian :

4 = baik sekali  
3 = baik  
2 = kurang  
1 = kurang sekali

Selain mengisi angka penilaian tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan saran. Disamping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran atau perbaikan secara umum terhadap : Media Wayang Kartun Anak pada Materi Melisankan Dongeng Siswa Kelas IV SD yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

## A. Isi/ Materi

1. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KI dan KD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

*sesuai*

2. Apakah cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

*sesuai*

3. Apakah latihan yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

*sesuai*

## B. Penyajian

1. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

*sesuai*

2. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

*sesuai*

3. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

Sesuai

C. Aspek Kebahasaan

1. Apakah jenis cerita yang digunakan dalam penelitian sesuai untuk kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

Sesuai

2. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

Sesuai, usahakan menggunakan

kalimat tunggal

3. Apakah isi di dalam cerita sesuai untuk kelas IV SD?

4	3	2	1
---	---	---	---

Saran masukan :

Sesuai

4. Penyajian materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa

4

FORMAT B

Saran atau perbaikan secara umum media wayang kartun anak untuk kelas IV SD :

tidak diperlukan perubahan media

Kesimpulan umum :

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media wayang kartun anak untuk siswa kelas IV SD dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
  2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi
  3. Tidak layak diujicobakan
- \*) lingkari salah satu

Semarang, 24 - 2 - 2020

Validator



Qurrotu An Naina, M. Pd.  
02102101502102

## LAMPIRAN 17

## Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kecil

LAMPIRAN 9

**ANGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MATERI MELISANKAN DONGENG**

---

Identitas Responden

Nama : Bapak Triyono

NIP :

Sekolah : SD Negeri Ngadharjo 2

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan dari media pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun anak. Pendapat, saran, kritik, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikan tanda checklist (v) pada kolom angka. Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

1 = tidak sesuai  
2 = kurang sesuai  
3 = sesuai  
4 = sangat sesuai

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				✓
2.	Karakter dari media wayang kartun anak yang menarik				✓
3.	Desain dari media wayang kartun anak yang rapi dan indah			✓	
4.	Keseluruhan dari tampilan media wayang kartun anak yang sangat menarik				✓

5.	Kegiatan belajar dengan media wayang kartun anak yang menyenangkan				✓
6.	Penggunaan media wayang kartun anak yang berpusat pada siswa dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran				✓
7.	Media wayang kartun anak dapat memotivasi untuk menggunakannya				✓
8.	Media wayang kartun anak dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa				✓
9.	Media wayang kartun yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran				✓
10.	Media wayang kartun yang mudah digunakan siswa maupun guru				✓
11.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok				✓
12.	Media wayang kartun anak yang memudahkan siswa dalam memahami materi			✓	
13.	Media wayang kartun yang dapat digunakan kembali dan bertahan lama			✓	
Jumlah skor					

Saran atau catatan tambahan (bila diperlukan)

.....

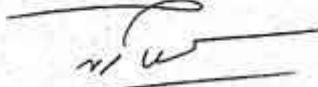
.....

.....

.....

Borobudur, 5 Maret 2020

Guru Kelas IV

  
B. Triyono

## LAMPIRAN 18

## Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil

## LAMPIRAN 11

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG**

## Identitas Responden

Nama : Dede  
No. Presensi : 10  
Kelas : IV

## Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda checklist (V) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

- 1 = tidak sesuai  
2 = kurang sesuai  
3 = sesuai  
4 = sangat sesuai

No	Aspek yang dinilai	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Menurut saya, media wayang kartun anak sesuai untuk menjelaskan materi menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia				4 ✓
2.	Karakter media wayang kartun anak yang menarik			3 ✓	
3.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, tujuan pembelajaran dapat tercapai			3 ✓	
4.	Media wayang kartun anak dapat membantu saya memahami materi pelajaran				4 ✓
5.	Menurut saya tampilan media wayang kartun anak yang menarik			3 ✓	

6.	Warna yang digunakan dalam media wayang kartun anak sudah sesuai dan menarik			4/
7.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media wayang kartun anak		3/	
8.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, saya lebih menjadi semangat untuk belajar			4/
9.	Media wayang kartun yang mudah untuk digunakan		3/	
10.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan individu maupun kelompok		3/	
Jumlah skor				

Saran/masukan

.....

.....

.....

.....

Borobudur, ..... 2020

Siswa Kelas IV

Dede DmE

## LAMPIRAN 19

## Angket Kebutuhan Guru Uji Coba Skala Besar

**ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

**Identitas Responden**

Nama : Purwaning Kurniawati, S.pd.  
NIP : 19881107 201001 2010  
Sekolah : SDN Giripurno 2

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.
3. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom KETERANGAN.
4. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

**A. PROFIL MATERI MELISANKAN DONGENG**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Ibu lakukan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia terutama mendongeng sulit untuk dilakukan dikelas IV?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input checked="" type="checkbox"/> tidak
3.	Apakah dalam pembelajaran mendongeng sering mengalami kendala dalam memberikan contoh?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
4.	Apakah dalam pembelajaran mendongeng dalam kelas siswa selalu aktif dan antusias?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
5.	Apakah ada media yang diberikan untuk membelajarkan materi mendongeng di kelas?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

6.	Apakah media yang diberikan untuk memberikan materi mendongeng membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
7.	Bagaimanakah produk yang sesuai dengan materi pembelajaran mendongeng?	Produk konkret, visual

B. PROFIL MEDIA WAYANG KARTUN ANAK UNTUK MATERI MELISANKAN DONGENG

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Tampilan wayang kartun anak untuk mengkomunikasikan kembali cerita yang ada di dalam dongeng		
	a. Bagaimanakah sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat wayang kartun anak pada kelas IV?	<input checked="" type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis <input type="checkbox"/> bahan lain	
	b. Sebaiknya berapa ukuran yang tepat untuk wayang kartun anak tersebut?	<input type="checkbox"/> kecil <input checked="" type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar <input type="checkbox"/> ukuran lain	
	c. Apakah media wayang kartun anak perlu diberi warna?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak <input type="checkbox"/> tidak tahu	
2.	Penyajian wayang kartun anak untuk melisankan cerita dalam dongeng		
	a. Bagaimanakah penyajian atau desain yang dibuat	Terdapat bagian dari wayang yang bisa digerakkan	

	untuk media wayang kartun anak?		
--	---------------------------------	--	--

Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan terhadap pengembangan media wayang kartun anak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia:

.....  
.....  
.....

Borobudur, 5 Maret 2020

Guru Kelas  
*Purwani Kurniawati*

Purwani Kurniawati, S.Pd.  
NIP. 19881107 201001 2010

## LAMPIRAN 20

## Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Besar

LAMPIRAN 9

ANGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MATERI MELISANKAN DONGENG

---

Identitas Responden

Nama : Purwaning Kurniawati, S. Pd.

NIP : 0881107 201001 2010

Sekolah : SDN Giripurno 2

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan dari media pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun anak. Pendapat, saran, kritik, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda checklist (v) pada kolom angka. Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

1 = tidak sesuai  
2 = kurang sesuai  
3 = sesuai  
4 = sangat sesuai

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				✓
2.	Karakter dari media wayang kartun anak yang menarik				✓
3.	Desain dari media wayang kartun anak yang rapi dan indah			✓	
4.	Keseluruhan dari tampilan media wayang kartun anak yang sangat menarik				✓

5.	Kegiatan belajar dengan media wayang kartun anak yang menyenangkan				✓
6.	Penggunaan media wayang kartun anak yang berpusat pada siswa dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran				✓
7.	Media wayang kartun anak dapat memotivasi untuk menggunakannya				✓
8.	Media wayang kartun anak dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa				✓
9.	Media wayang kartun yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran				✓
10.	Media wayang kartun yang mudah digunakan siswa maupun guru				✓
11.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok				✓
12.	Media wayang kartun anak yang memudahkan siswa dalam memahami materi			✓	
13.	Media wayang kartun yang dapat digunakan kembali dan bertahan lama			✓	
Jumlah skor					

Saran atau catatan tambahan (bila diperlukan)

.....

.....

.....

.....

Borobudur, 5 Maret ..... 2020

Guru Kelas IV

*Purwaning Kurniawati*

Purwaning Kurniawati, S.Pd.  
NIP. 19881107 201001 2 010

## LAMPIRAN 21

## Angket Kebutuhan Siswa Uji Coba Skala Besar

**ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI MELISANKAN DONGENG  
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2**

**Identitas Responden**

Nama : *Andi ku Nur Efendy*  
Kelas : *4*  
Sekolah : *SD N giri Pur no 2*

**Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan.
2. Pilihlah salah satu jawaban Ya/Tidak dengan memberi tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh :

(v) ya      ( ) tidak

3. Setiap siswa hanya boleh memilih satu jawaban saja.
4. Berikan tanggapan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

**A. PROFIL MATERI WAYANG KARTUN**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah kamu suka dengan dongeng?	( <input checked="" type="checkbox"/> ) ya ( ) tidak ( ) tidak tahu
2.	Berapa kali kamu membaca dongeng dalam satu minggu?	( <input checked="" type="checkbox"/> ) kurang dari 5 kali ( ) 5-10 kali ( ) lebih dari 10 kali
3.	Apakah kamu pernah mendongeng?	( ) ya ( <input checked="" type="checkbox"/> ) tidak
4.	Apakah dalam dongeng yang kamu baca terdapat kata-kata yang sulit?	( <input checked="" type="checkbox"/> ) ya ( ) tidak
5.	Apakah kamu bisa mengingat kembali cerita di dalam dongeng yang kamu baca dengan baik ?	( ) ya ( <input checked="" type="checkbox"/> ) tidak
6.	Apakah guru memakai media pembelajaran untuk materi mendongeng?	( <input checked="" type="checkbox"/> ) ya ( ) tidak

## B. PROFIL MEDIA WAYANG KARTUN ANAK

NO	PERTANYAAN	PILIHAN
1.	Tampilan wayang kartun anak	
	a. Bagaimanakah sebaiknya bahan yang digunakan untuk membuat wayang kartun anak?	<input checked="" type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis
	b. Sebaiknya berapa ukuran wayang kartun anak tersebut?	<input type="checkbox"/> kecil <input checked="" type="checkbox"/> sedang <input type="checkbox"/> besar <input type="checkbox"/> ukuran lain
	c. Apakah wayang kartun anak tersebut perlu diberi warna?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

Ayo berikan tanggapanmu tentang media wayang kartun anak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia!

.....

.....

.....

.....

Borobudur, 1-4 Mei - ..... 2020

Siswa Kelas IV

*Amu*  
Anika Nere Efendy .....

## LAMPIRAN 22

## Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Besar

## LAMPIRAN II

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA WAYANG KARTUN ANAK  
MUATAN BAHASA INDONESIA MATERI MELISANKAN DONGENG**

## Identitas Responden

Nama : Nur Hasan  
No. Presensi : Delapan 8  
Kelas : A

## Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda checklist (V) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

Keterangan :

- 1 = tidak sesuai  
2 = kurang sesuai  
3 = sesuai  
4 = sangat sesuai

No	Aspek yang dinilai	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Menurut saya, media wayang kartun anak sesuai untuk menjelaskan materi menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia			✓	
2.	Karakter media wayang kartun anak yang menarik				✓
3.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, tujuan pembelajaran dapat tercapai				✓
4.	Media wayang kartun anak dapat membantu saya memahami materi pelajaran				✓
5.	Menurut saya tampilan media wayang kartun anak yang menarik				✓

6.	Warna yang digunakan dalam media wayang kartun anak sudah sesuai dan menarik				✓
7.	Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media wayang kartun anak			✓	
8.	Dengan menggunakan media wayang kartun anak, saya lebih menjadi semangat untuk belajar				✓
9.	Media wayang kartun yang mudah untuk digunakan			✓	
10.	Media wayang kartun anak yang dapat digunakan individu maupun kelompok				✓
Jumlah skor					

Saran/masukan

.....

.....

.....

.....

Borobudur, 5 Maret 2020

Siswa Kelas IV

NUR HASAN

## LAMPIRAN 23

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)

## LAMPIRAN 14

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : SD Negeri Giripurno 2  
 Kelas/ Semester : IV / 1 (satu)  
 Tema : 4. Berbagai Pekerjaan  
 Subtema : 3. Pekerjaan Orang Tuaku  
 Pembelajaran : 1. Bahasa Indonesia  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

## A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjelaskan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia		
1.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	1. Religius 2. Nasionalis 3. Gotong royong 4. Mandiri	1.5.1 Mengidentifikasi unsur intrinsik dari dongeng

		1.5.2 Menemukan unsur intrinsik dalam dongeng yang dibaca
4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan.		1.5.3 Menulis unsur intrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran  4.5.1 Mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara tertulis 4.5.2 Mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dongeng "Tupai dan Ikan Gabus", siswa dapat mengidentifikasi minimal 5 unsur intrinsik dari dongeng dengan benar. (Pengetahuan)
2. Dengan membaca teks dongeng "Tupai dan Ikan Gabus", siswa dapat menulis minimal 5 unsur intrinsik dari dongeng ke dalam bentuk peta pikiran dengan benar. (Pengetahuan)
3. Dengan mengamati cerita dengan menggunakan media tentang "Tupai dan Ikan Gabus", siswa dapat mendeskripsikan pendapat tentang dongeng secara lisan maupun tertulis dengan baik. (Keterampilan)

4. Dengan mengamati cerita dengan media wayang kartun anak tentang "Tupai dan Ikan Gabus", siswa dapat mengkomunikasikan hasil pendapat tentang dongeng secara lisan maupun tertulis dengan benar. (Keterampilan)

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Dongeng

#### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model : *Direct Instructions*
3. Metode : Tanya jawab, Kelompok kerja, Penugasan, Ceramah, Bermain peran

#### F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media :
  - a. Wayang tupai dan ikan gabus
  - b. Teks dongeng "Tupai dan Ikan Gabus"

2. Alat :

- a. LCD
- b. Laptop
- c. Alat tulis

3. Sumber Belajar:

Anggari, Angi St, dkk. 2017. Buku Guru SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Berbagai Pekerjaan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Anggari, Angi St, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Berbagai Pekerjaan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.</li> <li>2. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.</li> <li>3. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa.</li> <li>4. Guru melakukan presensi.</li> <li>5. Siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya".</li> <li>6. Apersepsi "Apakah kalian pernah membaca dongeng?"</li> </ol> <p>Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>8. Guru memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p>Fase 2 (Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa mengamati wayang kartun anak dengan tokoh tupai dan ikan gabus.</li> <li>10. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membaca dongeng berjudul "Tupai dan Ikan Gabus".</li> <li>11. Siswa diminta untuk membaca dalam hati dongeng "Tupai dan Ikan Gabus". Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi.</li> </ol>	40 menit

	<p>12. Guru mempraktikkan tentang bagaimana bercerita dan menggunakan media wayang kartun anak.</p> <p>13. Guru meminta 4 siswa untuk berperan menjadi tupai, ikan gabus, hiu, dan seorang menjadi narator. Dalam setiap adegan terdapat 4 siswa yang melakukan penokohan.</p> <p>14. Guru bersama siswa mendemonstrasikan dongeng "Tupai dan Ikan Gabus" dengan menggunakan media wayang kartun anak.</p> <p>15. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.</p> <p>Fase 3 (memberi latihan terbimbing)</p> <p>16. Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kembali cerita dongeng "Tupai dan Ikan Gabus" secara singkat.</p> <p>Fase 4 (mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik)</p> <p>17. Siswa menyampaikan hasil diskusinya, lalu guru memberikan penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. (mengkomunikasikan)</p> <p>18. Siswa memberikan komentar dari jawaban yang ada. (mengkomunikasikan)</p>	
Penutup	<p>Fase 5 (memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan)</p> <p>19. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p>	20 menit

20. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.	
21. Siswa mengerjakan evaluasi berupa test.	
22. Guru memberikan tindak lanjut.	
23. Guru memberikan pesan untuk belajar materi berikutnya.	
24. Menyanyikan lagu daerah "Suwe Ora Jamu"	
25. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa.	

#### H. PENILAIAN

##### 1. Pengetahuan

- a. Teknik : Tes
- b. Jenis : Tes tertulis
- c. Bentuk : Essay

##### 2. Keterampilan

- a. Teknik : Non tes
- b. Jenis : Unjuk Kerja
- c. Bentuk : Rubrik

Borobudur, 5 Maret 2020



Guru Kelas IV

Purwaning Kurniawati, S.Pd.

**LAMPIRAN 24**

## Daftar Responden Siswa Kelas IV SD Negeri Giripurno 2

No	Responden
1	Siswa 1
2	Siswa 2
3	Siswa 3
4	Siswa 4
5	Siswa 5
6	Siswa 6
7	Siswa 7
8	Siswa 8
9	Siswa 9
10	Siswa 10
11	Siswa 11
12	Siswa 12
13	Siswa 13
14	Siswa 14
15	Siswa 15
16	Siswa 16
17	Siswa 17
18	Siswa 18
19	Siswa 19
20	Siswa 20
21	Siswa 21
22	Siswa 22
23	Siswa 23
24	Siswa 24
25	Siswa 25
26	Siswa 26
27	Siswa 27
28	Siswa 28
29	Siswa 29
30	Siswa 30
31	Siswa 31
32	Siswa 32
33	Siswa 33
34	Siswa 34
35	Siswa 35
36	Siswa 36
37	Siswa 37
38	Siswa 38
39	Siswa 39
40	Siswa 40

**LAMPIRAN 25**

## Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Kecil

## Nilai Tes Awal

No	Responden	Nilai
1.	Siswa 1	37,5
2.	Siswa 2	37,5
3.	Siswa 3	43,75
4.	Siswa 4	37,5
5.	Siswa 5	43,75
6.	Siswa 6	37,5
7.	Siswa 7	43,75
8.	Siswa 8	43,75
9.	Siswa 9	37,5
10.	Siswa 10	43,75
11.	Siswa 11	37,25
12.	Siswa 12	56,25

## Nilai Tes Akhir

No	Responden	Nilai
1.	Siswa 1	81,25
2.	Siswa 2	75
3.	Siswa 3	75
4.	Siswa 4	81,25
5.	Siswa 5	75
6.	Siswa 6	87,5
7.	Siswa 7	75
8.	Siswa 8	75
9.	Siswa 9	75
10.	Siswa 10	81,25
11.	Siswa 11	93,75
12.	Siswa 12	81,25

**LAMPIRAN 26**

## Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Besar

## Tes Awal

No	Responden	Nilai
1	Siswa 1	43,75
2	Siswa 2	56,25
3	Siswa 3	50
4	Siswa 4	37,5
5	Siswa 5	43,75
6	Siswa 6	43,75
7	Siswa 7	37,5
8	Siswa 8	43,75
9	Siswa 9	43,75
10	Siswa 10	50
11	Siswa 11	37,5
12	Siswa 12	43,75
13	Siswa 13	43,75
14	Siswa 14	43,75
15	Siswa 15	43,75
16	Siswa 16	43,75
17	Siswa 17	43,75
18	Siswa 18	37,5
19	Siswa 19	50
20	Siswa 20	43,75
21	Siswa 21	43,75
22	Siswa 22	37,5
23	Siswa 23	43,75
24	Siswa 24	43,75
25	Siswa 25	37,5
26	Siswa 26	43,75
27	Siswa 27	87,5
28	Siswa 28	50
29	Siswa 29	50
30	Siswa 30	56,25
31	Siswa 31	43,75
32	Siswa 32	43,75
33	Siswa 33	43,75
34	Siswa 34	50
35	Siswa 35	43,75
36	Siswa 36	43,75
37	Siswa 37	56,25
38	Siswa 38	50
39	Siswa 39	87,5

40	Siswa 40	56,25
----	----------	-------

## Tes Akhir

No	Responden	Nilai
1	Siswa 1	81,25
2	Siswa 2	87,5
3	Siswa 3	81,25
4	Siswa 4	68,75
5	Siswa 5	87,5
6	Siswa 6	87,5
7	Siswa 7	75
8	Siswa 8	87,5
9	Siswa 9	81,25
10	Siswa 10	87,5
11	Siswa 11	81,25
12	Siswa 12	93,75
13	Siswa 13	93,75
14	Siswa 14	87,5
15	Siswa 15	87,5
16	Siswa 16	87,5
17	Siswa 17	87,5
18	Siswa 18	62,5
19	Siswa 19	81,25
20	Siswa 20	87,5
21	Siswa 21	87,5
22	Siswa 22	87,5
23	Siswa 23	87,5
24	Siswa 24	81,25
25	Siswa 25	93,75
26	Siswa 26	81,25
27	Siswa 27	100
28	Siswa 28	81,25
29	Siswa 29	87,5
30	Siswa 30	87,5
31	Siswa 31	87,5
32	Siswa 32	87,5
33	Siswa 33	87,5
34	Siswa 34	93,75
35	Siswa 35	87,5
36	Siswa 36	87,5
37	Siswa 37	87,5
38	Siswa 38	81,25
39	Siswa 39	100

40	Siswa 40	87,5
----	----------	------

## RUBRIK PENILAIAN UJI COBA KECIL KELAS IV

## Tes Awal

No	Nama	Aspek Keterampilan																Skor yang Diperoleh
		Volume				Ekspresi				Lafal				Intonasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Siswa 1			v				v			v					v	6	
2.	Siswa 2				v			v		v						v	6	
3.	Siswa 3			v			V					v			v		7	
4.	Siswa 4				v		V				v					v	6	
5.	Siswa 5			v				v		v						v	7	
6.	Siswa 6				v		V				v					v	6	
7.	Siswa 7			v				v			v				v		7	
8.	Siswa 8			v			V					v			v		7	
9.	Siswa 9			v				v			v					v	6	
10.	Siswa 10			v			V				v					v	7	
11.	Siswa 11				v			v			v					v	6	
12.	Siswa 12			v			V			v					v		9	

## RUBRIK PENILAIAN UJI COBA KECIL KELAS IV

## Tes Akhir

No	Nama	Aspek Keterampilan																Skor yang Diperoleh
		Volume				Ekspresi				Lafal				Intonasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Siswa 1		v			v					v				v			13
2.	Siswa 2		v				v				v				v			12
3.	Siswa 3		v				v				v				v			12
4.	Siswa 4		v			v					v				v			13
5.	Siswa 5		v				v				v				v			12
6.	Siswa 6		v			v				v					v			14
7.	Siswa 7		v				v				v				v			12
8.	Siswa 8		v				v				v				v			12
9.	Siswa 9		v				v				v				v			12
10.	Siswa 10		v				v				v			v				13
11.	Siswa 11		v			v				v				v				15
12.	Siswa 12		v				v			v					v			13

## RUBRIK PENILAIAN UJI COBA BESAR KELAS IV SD NEGERI GIRIPURNO 2

## Tes Awal

No	Nama	Aspek Keterampilan																Skor yang Diperoleh
		Volume				Ekspresi				Lafal				Intonasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Siswa 1			v					v			v				v		7
2.	Siswa 2			v				V			v					v		9
3.	Siswa 3		v						v			v				v		8
4.	Siswa 4			v				V					v				v	6
5.	Siswa 5				v				v		v					v		7
6.	Siswa 6			v				V					v			v		7
7.	Siswa 7		v						v				v				v	6
8.	Siswa 8			v				V				v					v	7
9.	Siswa 9				v		v						v			v		7
10.	Siswa 10			v				V				v				v		8
11.	Siswa 11				v			V					v			v		6
12.	Siswa 12			v					v		v						v	7
13.	Siswa 13			v				V					v			v		7
14.	Siswa 14			v					v			v				v		7
15.	Siswa 15		v						v			v					v	7
16.	Siswa 16			v					v			v					v	7

17.	Siswa 17				v			V				v				v		7
18.	Siswa 18			v					v			v					v	6
19.	Siswa 19			v				V				v				v		8
20.	Siswa 20			v					v			v				v		7
21.	Siswa 21			v				V				v					v	7
22.	Siswa 22			v					v			v					v	6
23.	Siswa 23			v				V					v			v		7
24.	Siswa 24		v						v			v					v	7
25.	Siswa 25			v					v				v			v		6
26.	Siswa 26				v			V					v		v			7
27.	Siswa 27	v					V				v				v			14
28.	Siswa 28			v				V				v				v		8
29.	Siswa 29			v			v					v					v	8
30.	Siswa 30			v				V			v					v		9
31.	Siswa 31			v				V					v			v		7
32.	Siswa 32			v			v						v				v	7
33.	Siswa 33			v					v			v				v		7
34.	Siswa 34			v				V				v				v		8
35.	Siswa 35			v			v						v				v	7
36.	Siswa 36		v					V					v				v	7
37.	Siswa 37			v			v					v				v		9

38.	Siswa 38			v				V				v				v		8
39.	Siswa 39		v					V				v				v		14
40.	Siswa 40		v					V				v				v		9

**RUBRIK PENILAIAN UJI COBA BESAR KELAS IV**

Tes Akhir

No	Nama	Aspek Keterampilan																Skor yang Diperoleh
		Volume				Ekspresi				Lafal				Intonasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Siswa 1	v					v				v				v			13
2.	Siswa 2		v			V				v					v			14
3.	Siswa 3		v				v			v					v			13
4.	Siswa 4		v				v					v			v			11
5.	Siswa 5	v					v			v					v			14
6.	Siswa 6		v			V				v					v			14
7.	Siswa 7		v				v				v				v			12
8.	Siswa 8		v			V					v			v				14
9.	Siswa 9		v				v			v					v			13
10.	Siswa 10	v				V					v				v			14
11.	Siswa 11	v					v				v				v			13

12.	Siswa 12		v			V				v				v				15
13.	Siswa 13	v				V				v					v			15
14.	Siswa 14		v			V					v			v				14
15.	Siswa 15	v					v				v			v				14
16.	Siswa 16		v			V				v					v			14
17.	Siswa 17	v				V					v				v			14
18.	Siswa 18		v				v					v				v		10
19.	Siswa 19		v			V					v				v			13
20.	Siswa 20	v					v				v			v				14
21.	Siswa 21	v				V					v				v			14
22.	Siswa 22	v					v				v			v				14
23.	Siswa 23		v			V				v					v			14
24.	Siswa 24		v				v			v					v			13
25.	Siswa 25	v				V					v			v				15
26.	Siswa 26	v					v				v				v			13
27.	Siswa 27	v				V				v				v				16
28.	Siswa 28	v					v				v				v			13
29.	Siswa 29		v			V				v					v			14
30.	Siswa 30	v					v			v					v			14
31.	Siswa 31		v				v			v				v				14
32.	Siswa 32		v			V				v					v			14

33.	Siswa 33	v					v				v			v				14
34.	Siswa 34	v				V					v			v				15
35.	Siswa 35		v				v			v				v				14
36.	Siswa 36		v			V				v					v			14
37.	Siswa 37	v					v				v			v				14
38.	Siswa 38	v					v				v				v			13
39.	Siswa 39	v				V				v				v				16
40.	Siswa 40		v			V				v					v			14

## LAMPIRAN 27

Uji Coba Instrumen Media Wayang Kartun Anak  
untuk Melisankan Dongeng

**UJI COBA INSTRUMEN  
MELISANKAN DONGENG  
KELAS IV**

No	Nama	Aspek Keterampilan												Skor yang Diperoleh										
		Volume				Ekspresi				Lafal					Intonasi									
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		4	3	2	1						
1.	Siswa 1		✓					✓					✓										12	
2.	Siswa 2	✓						✓					✓						✓					15
3.	Siswa 3			✓					✓				✓						✓					12
4.	Siswa 4			✓					✓				✓						✓					12
5.	Siswa 5	✓						✓					✓						✓					15
6.	Siswa 6			✓					✓				✓								✓			11
7.	Siswa 7			✓					✓					✓							✓			10
8.	Siswa 8			✓					✓				✓							✓				12
9.	Siswa 9			✓					✓				✓							✓				12
10.	Siswa 10			✓					✓				✓							✓				12
11.	Siswa 11	✓							✓				✓							✓				13
12.	Siswa 12			✓					✓				✓							✓				12
13.	Siswa 13			✓					✓				✓							✓				12
14.	Siswa 14			✓					✓				✓							✓				12
15.	Siswa 15			✓					✓				✓							✓				12
16.	Siswa 16			✓					✓					✓							✓			10
17.	Siswa 17			✓					✓				✓							✓				12

		7	3	2	1	7	3	2	1	4	3	2	1	4	3	3	1	
18.	Siswa 18		✓				✓				✓				✓			12
19.	Siswa 19		✓				✓				✓				✓			12
20.	Siswa 20		✓				✓				✓				✓			12
21.	Siswa 21		✓				✓				✓				✓			10
22.	Siswa 22		✓				✓				✓				✓			12
23.	Siswa 23	✓					✓				✓				✓			13
24.	Siswa 24		✓				✓				✓				✓			12
25.	Siswa 25		✓				✓				✓				✓			9
26.	Siswa 26		✓				✓				✓				✓			11
27.	Siswa 27	✓				✓				✓					✓			15
28.	Siswa 28		✓				✓				✓				✓			16
29.	Siswa 29		✓				✓				✓				✓			12
30.	Siswa 30	✓				✓					✓				✓			14
31.	Siswa 31		✓				✓				✓				✓			12
32.	Siswa 32	✓					✓				✓				✓			13
33.	Siswa 33		✓				✓				✓				✓			11
34.	Siswa 34		✓				✓				✓				✓			12
35.	Siswa 35		✓				✓				✓				✓			10
36.	Siswa 36		✓				✓				✓				✓			12
37.	Siswa 37		✓				✓				✓				✓			12
38.	Siswa 38	✓				✓					✓				✓			15
39.	Siswa 39		✓				✓				✓				✓			12
40.	Siswa 40		✓				✓				✓				✓			12

Borobudur, 5 Maret 2020

Guru Kelas IV



Purwaning Kurniawati, S.Pd.

**LAMPIRAN 28**

## Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

No	Nama	Keterampilan				Jumlah
		Aspek yang dinilai				
		A1	A2	A3	A4	
1	S1	3	3	3	3	12
2	S2	4	4	3	4	15
3	S3	3	3	3	3	12
4	S4	3	3	3	3	12
5	S5	4	4	3	4	15
6	S6	3	3	3	2	11
7	S7	3	3	2	2	10
8	S8	3	3	3	3	12
9	S9	3	3	3	3	12
10	S10	3	3	3	3	12
11	S11	4	3	3	3	13
12	S12	3	3	3	3	12
13	S13	3	3	3	3	12
14	S14	3	3	3	3	12
15	S15	3	3	3	3	12
16	S16	3	3	2	2	10
17	S17	3	3	3	3	12
18	S18	3	3	3	3	12
19	S19	3	3	3	3	12
20	S20	3	3	3	3	12
21	S21	3	2	2	3	10
22	S22	3	3	3	3	12
23	S23	4	3	3	3	13
24	S24	3	3	3	3	12

25	S25	3	2	2	2	9
26	S26	3	3	3	2	11
27	S27	4	4	4	3	15
28	S28	3	3	2	2	10
29	S29	3	3	3	3	12
30	S30	4	4	3	3	14
31	S31	3	3	3	3	12
32	S32	4	3	3	3	13
33	S33	3	3	2	3	11
34	S34	3	3	3	3	12
35	S35	3	3	2	2	10
36	S36	3	3	3	3	12
37	S37	3	3	3	3	12
38	S38	4	4	3	4	15
39	S39	3	3	3	3	12
40	S40	3	3	3	3	12
	Rxy	0,164103	0,173718	0,182051	0,246154	
	R hitung	0,766939	0,839698	0,743322	0,823756	
	R tabel	0,312	0,312	0,312	0,312	
	Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	
	Reliabilitas	Reliabilitas				

**LAMPIRAN 29**

## Hasil Uji Normalitas

## Tes Akhir

**Case Processing Summary**

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	1.00	40	100.0%	0	.0%	40	100.0%
	2.00	40	100.0%	0	.0%	40	100.0%

**Tests of Normality**

VAR00001		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	1.00	.129	40	.092	.951	40	.083
	2.00	.156	40	.016	.960	40	.165

a. Lilliefors Significance Correction

## LAMPIRAN 30

## SK Dosen Pembimbing

  
UNNES

**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 25276/UN37.1.1/KM/2019**

Tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

**Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

**Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

**Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 20 Desember 2019

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :

**PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : NUGRAHETI SISMULYASIH SB, S. Pd., M. Pd.  
NIP : 198505292009122005  
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I - III/b  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : SETYO ANDARBENI  
NIM : 1401416421  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar  
Topik : Pengembangan Media Wayang Kartun Anak Menggunakan Model Direct Instructions

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

**Tembusan**  
1. Wakil Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal

**DITETAPKAN DI SEMARANG  
PADA TANGGAL 20 Desember 2019**

  
UNNES

Dr. Achmad Rizki RC, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

1401416421  
FM-03-AKD-24/Rev. 00

## LAMPIRAN 31

## Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian


**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG**  
**UPT DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI GIRIPURNO 2**  
**NSS : 101030802012 NPSN : 20307837 NIS : 100180**  
**KECAMATAN BOROBUDUR**  
 Alamat : Miriombo Kulon, Giripurno Kecamatan Borobudur Kabupaten  
 Magelang Provinsi Jawa Tengah 56553

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor :421.2/12/20.2.15/SD/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Giripurno 2 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Setyo Andarbeni  
 NIM : 1401416421  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan observasi perihal penelitian di kelas IV SD N Giripurno 2 Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang pada 14 Desember 2019.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 14 Desember 2019  
 Kepala SD N Giripurno 2  
  
 Ety Mardiah, S.Pd.SD  
 DISDIRBUD 9600706 198304 2 003

**LAMPIRAN 32****Dokumentasi Peneliti**

Suasana di kelas saat siswa membaca teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”



Peneliti menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun anak



Siswa sedang mempraktekkan dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” dengan menggunakan media wayang kartun anak

**Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Besar)**



Suasana di kelas IV SD Negeri Giripurno 2 saat pembelajaran di kelas



Peneliti sedang memperagakan cara penggunaan media wayang kartun anak



Siswa sedang bercerita tentang dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” menggunakan media wayang kartun anak



Peneliti bersama siswa sedang memperagakan media wayang kartun anak bersama-sama