

## PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HEWAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI CERITA FABEL KELAS IV

Friendha Yuanta<sup>1</sup>, Ifa Ayiyida<sup>2</sup>, Indira Fitri Aisyah<sup>3</sup>, Suryani<sup>4</sup>, Nadya Eka Putri<sup>5</sup>  
[www.friendha@gmail.com](mailto:www.friendha@gmail.com)<sup>1</sup>, [ifaayiyida08@gmail.com](mailto:ifaayiyida08@gmail.com)<sup>2</sup>, [ndirafitri25@gmail.com](mailto:ndirafitri25@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[suryanisye27@gmail.com](mailto:suryanisye27@gmail.com)<sup>4</sup>, [nadyaekap123@gmail.com](mailto:nadyaekap123@gmail.com)<sup>5</sup>  
 Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

**Article Info**

**ABSTRAK**

**Article history:**

Published Oct 31, 2024

**Keywords:**

*Media Wayang Hewan, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Cerita Fabel.*

Pengembangan media wayang hewan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi cerita fabel di kelas 4 bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran dan meningkatkan minat pemahaman siswa terhadap cerita fabel. Media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Model dari penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE yang melalui penggunaan wayang hewan, siswa dapat lebih mudah memahami tema, moral, dan karakter dalam cerita. Hasil dari penerapan media ini menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif siswa, pemahaman cerita, serta kemampuan mereka dalam menceritakan kembali cerita fabel. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa SDN Sememi I Surabaya kurang konsentrasi dalam belajar dikarenakan proses pembelajaran yang diberikan selama ini monoton dan siswa cepat bosan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, media wayang hewan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan berupa pengembangan media pembelajaran. Media Wayang Hewan telah mengembangkan media wayang yang efektif untuk pembelajaran. Tingkat kesesuaian media ditetapkan sebesar 90% berdasarkan analisis uji ahli, kesesuaian bahan ajar ditetapkan sebesar 88,33%, dan sebesar 91,48% berdasarkan survei siswa yang setuju menggunakan media wayang hewan untuk proses belajar mengajar.

### 1. PENDAHULUAN

Belajar adalah proses berpikir dan bertindak, jadi siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi yang melibatkan banyak hal, salah satunya adalah interaksi dengan lingkungan (Nurhadi 2020). Lingkungan memiliki banyak manfaat sebagai sumber pembelajaran. Pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan secara efektif dapat

menghasilkan materi pembelajaran yang memiliki tingkat edukasi yang tinggi (Agustira and Rahmi 2022). Namun, fenomena kurang memanfaatkan lingkungan dan fasilitas sering terjadi di sekolah, sebagian besar guru melakukan pendidikan di kelas dengan memberikan informasi secara abstrak yang tidak diperluas melalui interaksi. Jika diamati, banyak lingkungan di sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan. Ini termasuk pohon, tiang bendera, bahan bekas, dan lainnya. Guru dapat menggunakan kegiatan ini untuk membantu siswa memahami cara memecahkan masalah dan berkomunikasi

Pengembangan media adalah sebuah proses yang menciptakan, merancang, dan mengimplementasikan alat atau sumber belajar yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran dan komunikasi. Media ini bisa berupa materi cetak, audio, video, perangkat lunak, atau bentuk interaktif lainnya. Tujuan pengembangan media adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep, serta menarik minat siswa. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan, desain, pengujian, dan evaluasi agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengguna (Novita 2021).

Media pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran merupakan komponen yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, karena media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau pengantar untuk terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dan siswanya (Fadila, Yuanta, and Suryarini 2021). Ketika suasana belajar menyenangkan, semangat belajar siswa akan muncul, dan belajar akan efektif. Keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan bergantung pada kemampuan guru. Media pembelajaran tidak harus mahal, bergantung pada tema yang dipilih penulis, penggunaan lingkungan yang ada dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Salah satu contohnya adalah dengan membuat media wayang, dengan menggunakan bahan atau barang yang tidak lagi digunakan yang ada di lingkungannya (Nurfadillah 2021).

Wayangan yang pada dasarnya hanya dikenal oleh orang Jawa sebagai cerita atau legenda, sekarang dapat digunakan untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia dan menjadi media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu jenis seni pertunjukan tradisional yang dikenal sebagai wayang hewan menggunakan boneka atau figur hewan untuk menampilkan karakter dan kisah (Mustika et al. 2022).

Wayang hewan sering digunakan dalam pendidikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan cerita, terutama fabel, dengan cara yang menarik dan interaktif. Pertunjukan ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai moral dan budaya melalui cerita yang diceritakan. Siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi dengan lebih baik karena mereka dapat berinteraksi dan melihat dengan hewan secara langsung (Mukholifah, Tisngati, and Ardhyantama 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif. Hal ini mencakup empat keterampilan utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran ini meliputi pemahaman tata bahasa, kosakata, dan aspek budaya yang terkait dengan bahasa. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk membangun kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta apresiasi terhadap sastra dan karya tulis dalam bahasa Indonesia (Mahyudi 2023)

Cerita fabel adalah jenis cerita pendek yang mengisahkan tentang hewan yang berbicara dan berperilaku seperti manusia. Biasanya, cerita fabel menyampaikan pesan moral atau nilai kehidupan melalui konflik dan interaksi antar karakter hewan. Fabel sering digunakan sebagai alat untuk mengajarkan pelajaran tentang etika, kebajikan, dan perilaku baik kepada pembaca, terutama anak-anak. Contoh terkenal dari cerita fabel adalah karya-

karya Aesop, yang menggambarkan berbagai karakter hewan dan situasi yang menggugah pemikiran (Gustiawati, Arief, and Zikri 2020).

## 2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan subjek siswa kelas IV SDN Sememi I Surabaya yang dilaksanakan pada bulan Januari. Dalam penelitian dan pengembangan ini, model ADDIE kepanjangan dari Anylze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation dipilih sebagai model pembelajaran yang tepat karena penyusunannya yang efektif dan sistematis. Model ini dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran dari berbagai sumber belajar (Rachmadhani, Yuanta, and Setiyawan 2022).

Menurut (Rachmadhani et al. 2022) Terdapat lima tahapan prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran. (1) Analisis (analyze) langkah untuk mengidentifikasi masalah dan informasi yang ditemukan sehingga perlu adanya perbaikan pada sistem pembelajaran terutama proses pembelajaran, (2) Desain (Design) yaitu mendesain media pembelajaran yang tepat. (3) Pengembangan (Development) mengembangkan dan mengaplikasikan terhadap tahapan proses pembelajaran. (4) Pelaksanaan (implementation) yaitu melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas dengan segenap media yang telah dirancang. (5) Evaluasi (Evaluation) yaitu mengetahui sejauh mana pemahaman materi sebelum dan sesudah dalam pemanfaatan media pembelajaran

Metode analisis data digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini: analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran bidang studi memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk dalam penelitian ini. Komentar dan saran ini akan dibahas secara deskriptif kualitatif untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif, di sisi lain, terdiri dari skor penilaian ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran bidang studi yang dikumpulkan melalui pengisian lembar angket (Meilani Teniwut 2022).

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Sememi I Surabaya Penelitian ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 1 bulan. Adapun Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket. Metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan dan pernyataan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang frekuensi penggunaan ini adalah siswa kelas IV SDN Sememi I Surabaya. Angket tersebut berisi pertanyaan spesifik yang dibuat berdasarkan indikator yang digunakan untuk masing-masing variabel.

Sebagai hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, peneliti membuat media wayang hewan yang mendorong gaya belajar yang positif bagi siswa. Ini berarti siswa lebih fokus pada materi pelajaran, mencintai lingkungan sekitar mereka, dan dapat memanfaatkan barang tak terpakai yang ada di lingkungan mereka. Peneliti mengembangkan media wayang hewan untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD, sehingga mereka membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari bahan ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan penilaian. Perangkat pembelajaran tentang media wayang hewan ini digunakan oleh peneliti untuk validasi oleh validator atau ahli untuk mendapatkan data tentang apakah media wayang hewan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak, dan untuk memberikan komentar.

Media wayang hewan ini dikembangkan melalui proses penelitian dan pengembangan (research and development). Metode penelitian dan pengembangan adalah cara untuk membuat barang tertentu dan menguji seberapa efektif barang tersebut. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah semua proses pengembangan yang

menggunakan ADDIE.

Media wayang hewan menggunakan gambar hewan dan dibentuk menggunakan teknik kolase. Desain yang digunakan dalam wayang hewan ini berkembang dari wayang tradisional Jawa yang digunakan sebagai alat pembelajaran dan wayang boneka yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Media wayang hewan terbuat dari bahan yang mudah ditemukan di masyarakat, seperti styrofoam sebagai alas dan gambar hewan yang menarik yang sesuai dengan cerita. Media wayang hewan adalah pengembangan dari media wayang yang menggunakan konsep mendalang. Sebelum diujicobakan, desain media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh pakar atau validator. Validator terdiri dari ahli media wayang hewan dan ahli materi tematik (IPA, IPS, SBdP, dan Matematika). Hasil revisi dari ahli media digunakan untuk memperbaiki sintaks RPP, dan hasil revisi dari ahli materi digunakan untuk memperbaiki struktur kalimat untuk penilaian evaluasi materi. Dengan demikian, dengan adanya perbaikan, diharapkan media wayang hewan dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media wayang hewan yang efektif digunakan untuk mengajar. Lima komponen dinilai untuk keefektifan media wayang hewan ini. Aspek media dari validator menunjukkan presentasi keefektifan sebesar 95%, aspek materi dari validator menunjukkan presentasi keefektifan sebesar 90,35%, aspek media dari penilaian guru menunjukkan presentasi keefektifan sebesar 95%, dan aspek minat siswa terhadap media wayang hewan menunjukkan presentasi keefektifan sebesar 93,84%.

Dari presentasi total kelima aspek media, media wayang hewan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil 89,96% dari angket siswa yang menyatakan setuju untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media wayang hewan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran dalam rentang bobot presentasi antara 90 persen dan 100 persen.

### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media wayang hewan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam pembelajaran. Setelah melihat potensi masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk, media wayang hewan digunakan. Berdasarkan presentasi ahli media dan materi, serta tanggapan siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media wayang hewan cocok untuk pembelajaran tematik terintegrasi untuk siswa SD Kelas IV.

Dalam proses pembelajaran, media wayang hewan digunakan dengan baik. Hal ini berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh guru dan validator. Hasil menunjukkan bahwa presentasi media wayang hewan memiliki kelayakan sebesar 95%, presentasi materi memiliki kelayakan sebesar 90,35%, presentasi materi memiliki kelayakan sebesar 90,18%, dan angket siswa yang menyatakan setuju bahwa media wayang hewan digunakan dalam pembelajaran memiliki 93,84%. Dari hasil analisis tersebut, media wayang hewan dinyatakan dengan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan rentang bobot presentasi Arikunto sebesar 90 persen hingga 100 persen.

### **5. DAFTAR PUSTAKA**

Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. 2022. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4(1):72–80. doi: 10.19105/mubtadi.v4i1.6267.

- Fadila, Aprilia Sindi, Friendha Yuanta, and Diah Yovita Suryarini. 2021. "Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1):12–22.
- Gustiawati, Reni, Darnis Arief, and Ahmad Zikri. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2):355–60. doi: 10.31004/basicedu.v4i2.339.
- Mahyudi, Arni. 2023. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA." *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1(2):122–27. doi: 10.55681/armada.v1i2.393.
- Meilani Teniwut. 2022. "Memahami Pengertian Penelitian Kuantitatif, Jenis, Instrumen, Dan Contoh." *Media Indonesia* 1–1.
- Mukholifah, Madinatul, Urip Tisngati, and Vit Ardhyantama. 2020. "MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(4):673–82. doi: 10.47492/jip.v1i4.152.
- Mustika, Bella, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda, Asep Hendrik, and Nurnaningsih Nurnaningsih. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):4784–93. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2938.
- Novita, Juliana. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sd Materi Globalisasi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas Vi Sdn Pelem 2." *Research Journal* 9(januari):135–50.
- Nurfadillah, Septy. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.
- Nurhadi. 2020. "Transformasi Teori Kognitivisme." *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2(1):16–34.
- Rachmadhani, Demelza, Friendha Yuanta, and Heri Setiyawan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(6):9369–79. doi: 10.31004/basicedu.v6i6.4028.