

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN PADA MATERI CERITA FABEL KELAS II SDN 1 GROGOLKABUPATEN CIREBON

Oleh:

Nur Azizah Bana Tussifa¹⁾, Fikriyah²⁾, Prabawati Nurhabibah³⁾
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon
¹nurazizahbt@gmail.com
²fikriyah245@gmail.com
³prabawati@umc.ac.id

Abstrak

Media wayang kartun yang dikembangkan dalam penelitian ini terbuat dari karton yang dilapisi dengan kertas berupa gambar yang sesuai dengan tokoh dalam cerita fabel, selanjutnya diberi tangkai agar dapat digerak-gerakan dan dilengkapi dengan kotak cerita yang terdapat background yang sesuai dengan latar tempat dalam cerita fabel. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*). Prosedur yang digunakan menace pada model Borg and Gall yang terdiri dari empat tahap yaitu 1) Penelitian dan Pengumpulan Data, 2) Perencanaan Produk, 3) Pengembangan Produk, dan 4) Validasi Produk. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran wayang kartun pada materi cerita fabel memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran serta penilaian dari para validator dan guru SD Negeri 1 Grogol Kecamatan Kapetakan Kabuptaen Cirebon mendapatkan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli materi I yang divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 95,55% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli materi II yang divalidasi oleh guru SD Negeri 1 Grogol memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli media I yang divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 78% dengan kategori "Valid". Penilaian dari ahli media II yang divalidasi oleh guru SD Negeri 1 Grogol memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 96% dengan kategori "Sangat Valid".

Kata kunci: media pembelajaran, wayang kartun, materi cerita fabel

1. PENDAHULUAN

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

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan selalu mengalami kemajuan. Guru pun dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum, media pembelajaran

sendiri adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran termasuk komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan peserta didik, serta dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2012:7). Bahkan dengan adanya media pembelajaran juga bisa membentuk karakter peserta didik (Faiz et al., 2021)

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (Association of Education and Communication Technology) juga mengusulkan pembatasan ini, yang mendefinisikan media berfungsi sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyalurkan isi pesan atau informasi (Arsyad, 2016:3).

Menurut Suryani dan Agung (dalam Suryani dkk, 2018:4), mengemukakan bahwa media

pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu meliputi alat bantu guru dalam proses belajar mengajar serta sarana pembawa informasi atau pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik). Sedangkan menurut Ummyssalam (2017:9), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Ambiyar (2016: 18) kriteria umum yang perlu diperhatikan, diantaranya: (1) tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan materi, (3) karakteristik siswa, (4) gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), (5) lingkungan, dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung. Sementara itu, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu : (1) apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?, (2) apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?, (3) apakah ada kaitannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran?, (4) bagaimana format penyajiannya diatur?, (5) bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?, (6) apakah konsep kecermatannya terjamin secara jelas?, (7) apakah isi dan persentasenya memenuhi standar?, (8) apakah penyajiannya objektif?, (9) apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?, dan (10) apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?.

Pengembangan media wayang kartun termasuk media audio visual karena merupakan gambar tiruan dari tokoh kartun dan suara yang digunakan adalah suara guru yang bercerita seperti dalang dengan menggunakan wayang kartun dan menggunakan gambar tiruan dari wayang dalam bentuk gambar kartun. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi fabel (Ibda, 2017:85). Apalagi jika ditinjau dalam filsafat pendidikan bahwa konsep pendidikan harus mengacu pada filsafat progresivisme yang menyesuaikan zaman (Faiz & Kurniawaty, 2020). Oleh karena itu, adanya pengembangan media pembelajaran berkaitan dengan inovasi menjadi kebutuhan saat ini (Faiz, Purwati, et al., 2020).

Wayang kartun merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Para guru mulai menciptakan media baru untuk menunjang pembelajaran dan kesuksesan pembelajaran agar diterima dengan baik oleh para peserta didik (Ibda, 2017:67-68).

Wayang kartun terdiri dari potongan karton yang diikatkan pada tongkat atau tangkai kayu. Tindakannya terbatas pada tindakan dari satu tempat ke tempat lain sambil bercerita. Kesederhanaan

dalam membuat dan memainkan wayang membuat wayang mudah diadaptasi penggunaannya di sekolah dasar (Sudjana, 2015:190).

Menurut Mutoharoh et al., (2015:3), mengemukakan bahwa wayang kartun sebagai media memiliki fungsi yang tepat apabila digunakan dalam kegiatan bercerita, karena wayang ini dapat menghadirkan peserta didik kepada konsep abstrak seperti memahami sebuah cerita. Wayang kartun dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dan melibatkan panca indra dalam kegiatan bercerita. Sedangkan menurut Nurcahyanto (2016:1) mengemukakan bahwa media wayang kartun ini berupa wayang yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakter yang dibutuhkan. Wayang kartun digunakan oleh pendidik untuk menarik perhatian peserta didik di kelas. Penggunaan media wayang kartun ini awalnya dilakukan oleh pendidik untuk menceritakan sebuah kisah.

Menurut Susanto (2015:242), mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tidak terlepas dari empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, menulis, berbicara dan membaca. Keterampilan bahasa anak-anak sangat diperlukan. Dengan adanya masyarakat, manusia menggunakan bahasa sebagai media untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, baik menggunakan bahasa lisan maupun tulisan. Keterampilan bahasa yang ditunjukkan manusia melalui mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis digunakan oleh sejumlah besar kosakata, yaitu aktivitas intelektual, yaitu pekerjaan otak manusia yang terpelajar. Kita tahu bahwa kemampuan bahasa manusia bukanlah naluri dan tidak dibawa oleh anak sejak lahir, tetapi manusia dapat belajar bahasa sampai mahir menguasai bahasa, dan dapat memenuhi kebutuhan komunikasi. Keterampilan berbahasa menjadi hal yang penting untuk memberikan berbagai ide dan gagasan (Faiz, Hakam, et al., 2020). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdapat banyak materi tentang cerita, salah satunya cerita fabel.

Menurut Sucipto (2014:2), mengemukakan bahwa fabel adalah salah satu dongeng, dengan binatang sebagai tokoh utamanya. Karakter ini dapat berpikir, merasakan, berbicara, berekspresi dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis atau mendidik dan disetiap ceritanya terselip pesan atau amanat.

Menurut Winarmi dalam Syafutri dan Hidayati (2016:128), mengemukakan bahwa fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Sedangkan Sugihastuti dalam Syafutri dan Hidayati (2016:128) juga mengemukakan bahwa fabel salah satu karya sastra, teks sastra. Melalui tokoh binatang dalam teks fabel, pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh tokoh yang baik dan tidak mencontoh tokoh yang jahat.

Pengembangan media wayang kartun termasuk media audio visual karena merupakan gambar tiruan dari tokoh kartun dan suara yang digunakan adalah suara guru yang bercerita seperti dalang dengan menggunakan wayang kartun dan menggunakan gambar tiruan dari wayang dalam bentuk gambar kartun. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi fabel (Ibda, 2017:85).

Wayang kartun sebagai alat peraga memegang peranan penting dalam pembelajaran terutama dalam menjelaskan rangkaian isi, materi cerita atau materi yang mengandung makna. Kekuatan wayang kartun dalam mempengaruhi pemikiran peserta didik terletak pada perhatian yang serius yang dapat dibangkitkan melalui gambar-gambar karakter cerita yang dipergakan seperti wayang. Wayang kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna dengan efek visual yang kuat. Peserta didik akan lebih tertarik melihat wayang kartun untuk mendapatkan informasi dari objek yang mereka butuhkan daripada harus membaca atau mendengarkan. Wayang kartun memberikan dampak emosional, sehingga siswa dapat memberikan respons terhadap materi yang disajikan. Penggunaan wayang kartun dalam media pembelajaran menumbuhkan minat belajar dan motivasi siswa untuk mengerti tentang apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa wayang kartun bisa menjadi sarana dalam pembelajaran guna memotivasi siswa agar dapat berpikir efektif dan efisien (Winarni, 2014:2).

Penggunaan media wayang kartun pada materi cerita fabel dapat membantu peserta didik untuk mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk wayang kartun dan peserta didik pun dapat lebih memahami isi cerita tersebut. Media wayang kartun adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam penyampaian cerita fabel sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa. Penggunaan media wayang kartun dapat menolong peserta didik untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang sesuatu yang berhubungan dengan objek serta diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi cerita fabel.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdapat banyak materi tentang cerita, salah satunya cerita fabel. Cerita fabel sendiri merupakan salah satu bentuk cerita tradisional dengan tokoh-tokoh hewan dalam ceritanya. Hewan ini dapat berpikir dan berinteraksi seperti manusia, dan mereka juga dapat hidup seperti manusia. Hewan-hewan tersebut dapat berpikir, memiliki logika, memiliki perasaan, berbicara, bertingkah laku, bertingkah laku dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2013:190).

Berdasarkan hasil obserasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada guru kelas II SD Negeri 1

Grogol pada tanggal 04 Februari 2021, diperoleh hasil bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada materi cerita fabel. Proses pembelajaran pada materi cerita fabel belum maksimal dikarenakan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan media cetak tanpa tersedianya media penunjang pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami materi cerita fabel. Proses pembelajaran pun kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar. Pada pembelajaran cerita fabel media pembelajaran sangat penting digunakan dan dikembangkan agar dalam pembelajaran pada materi cerita fabel peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

Dari permasalahan tersebut, peneliti berinovasi membuat media yang menarik dan ramah lingkungan yaitu membuat media wayang kartun media ini sangat membantu untuk memfokuskan pembelajaran pada materi cerita fabel di sekolah dasar. Pengembangan media wayang kartun ini ditunjukkan di kelas II sekolah dasar pada materi cerita fabel. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tentunya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran wayang kartun yang lebih menarik dan efisien untuk dijadikan media pembelajaran pada materi cerita fabel di sekolah dasar dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon".

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:407).

Dalam penelitian model pengembangan ini model yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Peneliti mengajukan model pengembangan model Borg and Gall karena model pengembangan ini dirasa efektif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Langkah-langkah atau tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Menurut Sugiyono (2019:763-764) secara lengkap Borg and Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang terdiri dari, 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini. 2) Perencanaan (*planning*) meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran,

dan uji coba terbatas (dalam skala kecil). 3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*) meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan dan instrument evaluasi. 4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*) meliputi pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan kuesioner. 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*) yaitu melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada saat uji coba. 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). 7) Melakukan revisi produk sesuai saran dari uji coba (*operational product revision*). 8) Melakukan analisis (*operational field testing*). 9) Revisi produk akhir (*final product revision*). 10) Membuat laporan mengenai produk, mendistribusi secara komersial dan memonitor produk guna membantu kendali mutu (*dissemination and implementation*).

Menurut Effendi (2018:5) mengemukakan bahwa, beberapa penelitian pengembangan yang berhasil diperoleh menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan Borg & Gall bisa tidak dilakukan semuanya, tapi dapat dimodifikasi ke dalam beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan menurut Borg & Gall yang dikutip Adelina Hasyim (2016:88) dalam Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah:

"If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a smallscale project that involves a limited amount of original instructional design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R & D cycle."

Hal di atas menjelaskan bahwa langkah-langkah R&D dapat disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti karena penelitian menggunakan R&D dengan skala besar membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama, dan originalitas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hanya menggunakan empat langkah sederhana dengan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Peneliti membatasi langkah-langkah penelitian hanya pada tahap validasi saja. Penyederhanaan dan pembatasan terhadap sepuluh langkah menjadi empat langkah sampai tahap validasi, sesuai dengan pendapat para ahli di atas yaitu tahapan R&D dapat disederhanakan dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dan menyesuaikan keadaan pada saat ini yaitu pandemi Covid-19. Maka peneliti hanya membatasi tahapan penelitian hingga tahap validasi saja, karena tidak memungkinkan

untuk mengadakan penelitian secara langsung di Sekolah Dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi atau data dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar dan solusi yang akan diberikan kepada peserta didik. Peneliti menggali data dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk dengan melakukan observasi pada peserta didik melalui guru kelas II SD Negeri 1 Grogol. Masalah yang ditemukan yaitu proses pembelajaran kurang bervariasi karena pembelajaran buku fabel hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak saja dan gambar sederhana sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar dan diperlukan pengembangan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya media cetak sehingga peserta didik kurang memahami materi.

Maka dari itu peneliti memberikan sebuah alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik yaitu media pembelajaran wayang kartun. Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ini diantaranya;

a) Perencanaan Produk

Perencanaan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peneliti merancang produk yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar khususnya dalam materi cerita fabel. Produk ini dirancang dengan ukuran yang cukup besar agar dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil maupun kelompok besar. Hasil dari perencanaan produk ini adalah merencanakan pengembangan media pembelajaran wayang kartun. Peneliti membuat kotak cerita seperti panggung pagelaran sandiwar mini yang terbuat dari papan triplek yang di dalamnya terdapat background yang sesuai dengan latar tempat pada cerita fabel. Pada bagian tengah terdapat wayang tumbuhan dan pada bagian depan terdapat gordena yang dapat terbuka dan tertutup. Selanjutnya yang paling utama terdapat wayang kartun binatang yang menyesuaikan dengan tokoh yang terdapat pada cerita fabel. Peneliti memilih media pembelajaran wayang kartun agar memudahkan peserta didik dalam memahami isi cerita fabel dengan menggunakan benda konkret, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang kartun.

b) Pengembangan Produk

Media pembelajaran wayang kartun digunakan pada materi cerita fabel tema 7 (Kebersamaan) Subtema 1 (Kebersamaan di Rumah)

Pembelajaran ke-1 kelas II SD. Media pembelajaran wayang kartun ini dijadikan media pembelajaran atau alat bantu guru ataupun peserta didik dalam mempelajari cerita fabel. Media pembelajaran wayang kartun bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami cerita fabel, dengan media pembelajaran wayang kartun diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan mudah memahami isi cerita fabel tersebut. Media pembelajaran wayang kartun dibuat menyesuaikan dengan materi cerita fabel. Media pembelajaran ini terdapat kotak cerita yang terbuat dari triplek yang didalamnya terdapat background yang sesuai dengan latar tempat cerita fabel, terdapat wayang kartun binatang maupun tumbuhan yang diberikan tangkai agar dapat digerak-gerakan dan terdapat gordena yang dapat terbuka dan tertutup.

Media pembelajaran wayang kartun ini dibuat dengan semenarik mungkin, baik dari segi penampilan warna, background, wayang kartun binatang dan tumbuhannya yang sesuai dan menarik. Media pembelajaran wayang kartun yang menggunakan warna yang terang maka akan semakin menarik perhatian peserta didik pada media wayang kartun yang dikembangkan. Ukuran media pembelajaran wayang kartun dan kotak ceritanya pun harus pas tidak kebesaran dan tidak kekecilan agar peserta didik dapat melihat dengan jelas cerita fabel yang dibawakan oleh guru. Tampilan media pembelajaran wayang kartun terdiri dari kotak cerita yang didesain seperti panggung sandiwara tapi versi mini. Kotak cerita dalam media pembelajaran wayang kartun terdiri dari background dengan warna yang menarik dan sesuai dengan latar tempat pada cerita fabel. Selanjutnya terdapat wayang kartun binatang dan tumbuhan dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik sesuai dengan tokoh dalam cerita fabel. Pada bagian depan terdapat gordena yang dapat terbuka dan tertutup untuk memulai cerita dan menutup cerita. Adapun gambar tampilan media pembelajaran wayang kartun yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Bagian Luar Media Wayang Kartun

c) Validasi Produk

Data dari validasi media pembelajaran wayang kartun diambil mulai April 2021. Validasi media pembelajaran wayang kartun dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya ahli materi dan ahli media. Penilaian Uji Validitas produk untuk ahli materi dilakukan kepada ahli bidang Bahasa Indonesia. Validator pada media pembelajaran wayang kartun ini terdapat dua validator yaitu dosen Bahasa Indonesia dan Guru SD N 1 Grogol. Penilaian uji validitas produk untuk ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran dan guru SD N 1 Grogol.

1) Hasil Validasi Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	No	Pernyataan	Ahli Materi 1		Ahli Materi 2	
			X	P(%)	X	P(%)
Isi Materi	1.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK, KD/kurikulum 2013 dan tujuan pembelajaran.	5	100%	5	100%
	2.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran wayang kartun.	5	100%	4	80%
	3.	Kelengkapan dan kualitas materi.	5	100%	5	100%
Pembelajaran	4.	Menumbuhkan motivasi belajar dan mudah dipahami peserta didik.	5	100%	5	100%
	5.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas rendah di SD.	5	100%	5	100%
	6.	Materi dan media sesuai dengan kemampuan peserta didik.	4	80%	4	80%
Kebahasaan	7.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik.	4	80%	4	80%
	8.	Membangkitkan kemampuan rasa ingin tahu peserta didik.	5	100%	5	100%
	9.	Ketepatan dialog/teks dengan materi cerita fabel.	5	100%	5	100%
Jumlah			43	95,55	42	93,33

2) Hasil Validasi Media

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek	No	Pernyataan	Ahli Media 1		Ahli Media 2	
			X	P(%)	X	P(%)
Tampilan/Desain	1.	Tampilan media wayang kartun menarik.	4	80%	5	100%
	2.	Penggunaan gambar wayang kartun sesuai dengan tokoh dalam cerita dan relevan dengan materi.	4	80%	5	100%
	3.	Pemilihan warna pada media wayang kartun menarik.	4	80%	4	80%
	4.	Background dan tema	4	80%	5	100%

		dalam media wayang kartun sesuai dengan cerita fabel.				
Konsep Media	5.	Kesederhanaan rapih, teratur, dan tidak terdapat objek dan latar belakang yang mengganggu.	4	80%	5	100%
	6.	Kesatuan seluruh komponen media yang saling berkaitan.	3	60%	5	100%
	7.	Media sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	4	80%	5	100%
Manfaat Media	8.	Kemampuan media wayang kartun dapat menarik minat belajar peserta didik.	4	80%	5	100%
	9.	Media menarik motivasi belajar peserta didik.	4	80%	5	100%
	10.	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran.	4	80%	4	800%
Jumlah			39	78%	48	96%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil validasi terhadap media pembelajaran wayang kartun pada materi cerita fabel pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Grogol Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon dapat dipaparkan sebagai berikut, 1) Media wayang kartun yang dikembangkan dalam penelitian ini terbuat dari karton yang dilapisi dengan kertas berupa gambar yang sesuai dengan tokoh dalam cerita fabel, selanjutnya diberi tangkai agar dapat digerak-gerakan. Media pembelajaran wayang kartun tersebut dilengkapi dengan kotak cerita yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami cerita yang disampaikan. Dalam kotak cerita tersebut terdapat background dan wayang kartun yang sesuai dengan latar tempat dan tokoh dalam cerita fabel. 2) Hasil validasi pengembangan media pembelajaran wayang kartun pada materi cerita fabel memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran serta penilaian dari para validator dan guru SD Negeri 1 Grogol Kecamatan Kapetakan Kabuptaen Cirebon mendapatkan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli materi I yang divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 95,55% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli materi II yang divalidasi oleh guru SD Negeri 1 Grogol memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari ahli media I yang divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 78% dengan kategori "Valid". Penilaian dari ahli media II yang divalidasi oleh guru SD Negeri 1 Grogol memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 96% dengan kategori "Sangat Valid".

5. REFERENSI

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Ambiyar & Jalinus Nizwardi. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Azhar, Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.973>
- Faiz, A., Purwati, P., & Kurniawaty, I. (2020). Construction of Prosocial Empathy Values Through Project Based Learning Methods Based on Social Experiments (Study of Discovering Cultural Themes in the Sumber-Cirebon Society). *Ta Dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 51–62. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i1.6220>
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati. (2021). Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu, Volume 5*(4), 1766–1777. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1014>
- Ibda, Hamidulloh. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Sucipto, Maya Gustina, dkk. (2014). *Bahasa Indonesia*. Klaten. Intan Pariwara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.

- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Syafutri,H.D., & Hidayati, F. (2016). *Fabel sebagai alternatif pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra anak. Makalah dipresentasikan pada pertemuan seminar nasional sastra anak membangun karakter anak melalui sastra anak*. Yogyakarta
- Ummyssalam. (2017). *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-sisdiknas.pdf> (Diakses pada 18/02/2021).
- Winarni, R. (2014). *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita*. Didaktika Dwija Indria, 3(1).