

**PENGEMBANGAN MEDIA WAPEL (WAYANG
PEMBELAJARAN) PADA MATERI MENCERITAKAN
KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SD NEGERI 41
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Fadila Affifa

NIM : 06131382025058

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA WAPEL (WAYANG
PEMBELAJARAN) PADA MATERI MENCERITAKAN
KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SD NEGERI 41
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fadila Affifa

NIM: 06131382025058

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

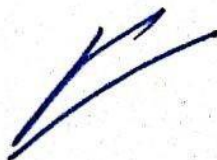


Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA WAPEL (WAYANG
PEMBELAJARAN) PADA MATERI MENCERITAKAN
KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SD NEGERI 41
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

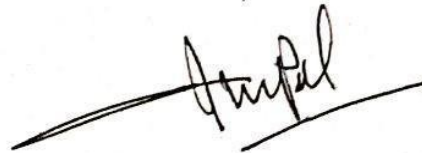
Fadila Affifa

NIM: 06131382025058

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



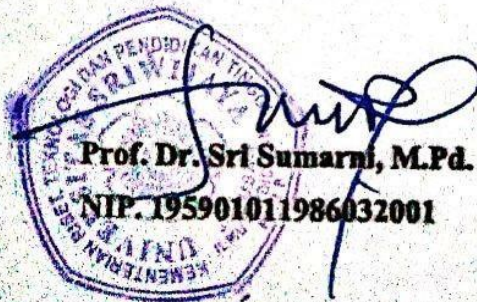
Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

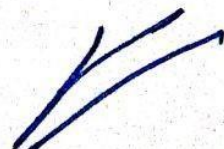
Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA WAPEL (WAYANG
PEMBELAJARAN) PADA MATERI MENCERITAKAN
KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SD NEGERI 41
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fadila Affifa

NIM : 06131382025058

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



2. Anggota : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



**Palembang, Januari 2024
Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadila Affifa

NIM : 06131382025058

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Wapel (Wayang Pembelajaran) Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III SD Negeri 41 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Eepublik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Pagiati di perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya ini dan ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2023

Yang membuat pernyataan,



Fadila Affifa

NIM 06131382025058

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas nikmat rahmat dan kasih sayang Allah SWT, yang di mana atas ridho-nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tentunya banyak pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan perjalanan ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih dan persembahkan skripsi untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayah Hariyadi dan Ibu Ismiarni yang selalu memberikan dukungan, semangat serta do'a kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Aba, Mimi, Nenek, Om, Tante dan Persepupuan yang selalu mendukung dan selalu mendoakan saya sehingga saya menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd, Selalu dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi saya ini.
4. Ibu Baiti Maryati, S.Pd, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 41 Palembang yang bersedia memberikan izin untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Rani Puspita, S.Pd., selaku guru kelas III D SD Negeri 41 Palembang yang bersedia membantu dalam pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini.
6. Peserta didik kelas III D SD Negeri 41 Palembang, yang bersedia mengikuti pembelajaran media wapel (wayang pembelajaran) sehingga terkumpulnya data skripsi ini.
7. Semua teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 Universitas Sriwijaya.
8. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.” – Imam Syafi’i

PRAKARTA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Wapel (Wayang Pembelajaran) Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III SD Negeri 41 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M. A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan FKIP Universitas Sriwijaya dan Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama peneliti mengikuti perkuliahan, serta mengucapkan terima kasih terutama kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat selama peneliti mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kritik bersifat membangun sangat diharapkan peneliti.

Palembang, November 2023

Penulis,



Fadila Affifa

NIM. 06131382025058

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI..... | iv |
| PERNYATAAN | v |
| PERSEMBAHAN DAN MOTTO | vi |
| PRAKARTA | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| ABSTRAK..... | xiii |
| ABSTRACT | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| Latar Belakang | 1 |
| Rumusan Masalah | 4 |
| Tujuan Penelitian..... | 4 |
| Manfaat Penelitian..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| Pengembangan | 6 |
| Media Pembelajaran | 7 |
| Pengertian Media Pembelajaran | 7 |
| Krakteristik Media Pembelajaran | 8 |
| Kriteria Memilih Media Pembelajaran..... | 9 |
| Fungsi Media Pembelajaran | 11 |
| Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran..... | 12 |
| Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 15 |
| Evaluasi Media Pembelajaran..... | 16 |
| Sejarah Wayang..... | 18 |

| | |
|--|-----------|
| Cerita Wayang | 18 |
| Wayang Sebagai Fenomena Komunikasi | 19 |
| Media Pembelajaran Wayang | 19 |
| Peran Media Pembelajaran Wayang | 20 |
| Wayang Kertas..... | 21 |
| Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Wayang | 21 |
| Langkah-Langkah Membuat Media Wayang | 23 |
| Cara Menggunakan Media Wayang..... | 23 |
| Manfaat menggunakan Media Wayang | 24 |
| Media Wayang Pembelajaran..... | 25 |
| Pengertian Dongeng | 27 |
| Jenis-Jenis Dongeng..... | 28 |
| 2.5. 3 Dogeng Kelas III Tema 2 | 29 |
| Materi Pembelajaran | 30 |
| Penelitian Relevan | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 33 |
| Jenis Penelitian..... | 33 |
| Subjek dan Objek Penelitian | 34 |
| Tempat dan Waktu | 34 |
| Prosedur Penelitian..... | 34 |
| Teknik Pengumpulan Data..... | 39 |
| Wawancara | 40 |
| Angket (Kuesioner)..... | 40 |
| Instrumen Penelitian | 40 |
| Instrumen Validasi Ahli | 41 |
| Instrumen Angket Guru..... | 44 |
| Instrumen Angket Peserta Didik..... | 45 |
| Teknik Analisis Data | 47 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 49 |
| 4. 1 Hasil Penelitian..... | 49 |
| Tahap Analisi (<i>Analysis</i>) | 49 |
| Tahap Desain (<i>Design</i>)..... | 51 |
| Tahap Pengembangan (<i>Development</i>) | 59 |
| <i>Implementation</i> (implementasi/eksekusi) | 74 |
| <i>Evaluation</i> (evaluasi) | 75 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2 Pembahasan..... | 75 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 79 |
| Kesimpulan | 79 |
| Saran | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Analisis cerita dongeng pada buku siswa kelas III tema 2 | 29 |
| Tabel 3. 1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi..... | 41 |
| Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media | 43 |
| Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Guru | 44 |
| Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Peserta didik..... | 46 |
| Tabel 3. 6 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert..... | 47 |
| Tabel 3. 7 Penilaian Validasi..... | 48 |
| Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan | 48 |
| Tabel 4.1 Gambar Diunduh Untuk Wayang Pembelajaran | 52 |
| Tabel 4.2 Gambar Diunduh Untuk Materi Media..... | 53 |
| Tabel 4.3 Desain Tampilan Pengembangan wayang pembelajaran..... | 54 |
| Tabel 4. 4 Langkah –langkah pembuatan media wayang pembelajaran..... | 56 |
| Tabel 4. 5 Desain Tampilan Pengembangan Materi Media | 58 |
| Tabel 4.6 Materi Dalam Buku Paket..... | 59 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi | 60 |
| Tabel 4. 8 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi | 62 |
| Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media..... | 64 |
| Tabel 4.10 Hasil Respon Guru Kelas | 65 |
| Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap I | 67 |
| Tabel 4.12 hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap I..... | 67 |
| Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap II | 70 |
| Tabel 4.14 hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap II | 70 |
| Tabel 4. 15 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran..... | 72 |
| Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran..... | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 3.1 Alat dan Bahan Pembuatan Media Wapel | 37 |
| Gambar 3.2 Media Pembelajaran Wapel | 38 |
| Gambar 4.1 Logo Canva | 51 |
| Gambar 4.2 Respon Guru Kelas III D | 65 |
| Gambar 4.3 Respon peserta didik tahap..... | 67 |
| Gambar 4. 4 Respon peserta didik tahap II..... | 169 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Usulan Judul Penelitian | 88 |
| Lampiran 2 Sk Pembimbing | 89 |
| Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal | 91 |
| Lampiran 4 SK Penelitian | 92 |
| Lampiran 5 Surat Izin KESBANGPOL | 93 |
| Lampiran 6 SK Dinas Pendidikan..... | 94 |
| Lampiran 7 SK Telah Melaksanakan Penelitian..... | 95 |
| Lampiran 8 SK Permohonan Validasi Ahli Materi..... | 96 |
| Lampiran 9 SK Validasi Materi..... | 98 |
| Lampiran 10 Validasi Materi..... | 99 |
| Lampiran 11 Hasil Revisi Alidasi Materi | 103 |
| Lampiran 12 SK Permohonan Validasi Ahli Media | 105 |
| Lampiran 13 Sk Validasi Ahli Media | 107 |
| Lampiran 14 Validasi Media | 108 |
| Lampiran 15 Angket Respon Guru Kelas | 112 |
| Lampiran 16 Angket Peserta Didik Tahap I..... | 113 |
| Lampiran 17 Rekap Jawaban Respon Angket Peserta Didk Tahap I | 114 |
| Lampiran 18 Angket Peserta Didik Tahap II | 115 |
| Lampiran 19 Rekap Jawaban Respon Angket Peserta Didk Tahap II..... | 116 |
| Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian | 117 |
| Lampiran 21 Kartu Bimbingan..... | 119 |
| Lampiran 22 Surat Keterangan Pengecekan Similarity | 123 |
| Lampiran 23 Surat Bebas Plagiat..... | 124 |
| Lampiran 24 Perbaikan Ujian Skripsi | 125 |
| Lampiran 25 Bukti Perbaikan Ujian Skripsi..... | 129 |
| Lampiran 26 Izin Penjilidan skripsi | 130 |

**PENGEMBANGAN MEDIA WAPEL (WAYANG
PEMBELAJARAN) PADA MATERI MENCERITAKAN
KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SD NEGERI 41
PALEMBANG**

Fadila Affifa (06131382025058)

06131382025058@student.unsri.ac.id

Dosen pembimbing : **Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wapel (Wayang Pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng dikelas III SD Negeri 41 Palembang dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini melakukan validasi materi dan media serta pengambilan angket respon guru kelas serta dilakukan uji coba kepada 20 peserta didik kelas III. Mendapat penilaian validasi materi pembelajaran dari validator ahli materi sebesar 91% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”, Lalu mendapat penilaian dari validasi ahli media sebesar 96% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Selanjutnya media wayang ini juga memperoleh penilaian respon guru kelas sebesar 92,30% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”, Tahap uji coba peserta didik yang mendapat hasil persentase 92,45% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Wayang pembelajaran, Dongeng

***DEVELOPMENT OF WAPEL (LEARNING Puppetry) MEDIA ON
RETELLING THE CONTENTS OF FAIRY MATERIALS FOR
CLASS III STATE SD NEGERI 41 PALEMBANG***

Fadila Affifa (06131382025058)

06131382025058@student.unsri.ac.id

Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop wapel media (Learning Puppets) for retelling the content of fairy tales in class III at SD Negeri 41 Palembang and also aims to determine the validity and practicality of this media. The type of research used is the ADDIE Model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research validated the material and media as well as taking questionnaires from class teachers and conducting trials on 20 class III students. Received a validation assessment of learning material from material expert validators of 91% which was included in the "Very Valid" category, then received an assessment from media expert validation of 96% which was included in the "Very Valid" category. Furthermore, this wayang media also received a response rating from class teachers of 92.30% which was included in the "Very Practical" category. In the trial stage, students received a percentage result of 92.45% which was included in the "Very Practical" category.

Keywords: Learning media, learning puppets, fairy tales

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Proses pembelajaran di kelas adalah rangkaian kegiatan yang terjadi di lingkungan kelas antara guru dan peserta didik untuk tujuan pendidikan proses ini mencakup berbagai tahap dan faktor yang berperan dalam memfasilitasi pemahaman dan pembentukan pengetahuan peserta didik. Proses pembelajaran di kelas harus menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan peserta didik. Selain itu proses ini juga memerlukan komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik serta penggunaan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang diajarkan. Untuk mencapai tujuan tertentu, peserta didik dapat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Hasil belajar yang baik dapat dicapai melalui interaksi berbagai faktor yang saling mendukung. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat yang baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis bagi peserta didik. Penggunaan lingkungan belajar menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat berkontribusi dalam pembelajaran. Secara umum lingkungan belajar mempunyai peranan sebagai berikut : 1. Memperjelas penyampaian pesan-pesan pembelajaran agar tidak terlalu bertele-tele 2. Melampaui batas ruang, waktu dan daya indra 3. Sikap pasif peserta didik dapat diatasi dengan lingkungan belajar yang sesuai dan serba guna. 4. Mengubah pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkrit. 5. Untuk memberikan stimulus dan

rangsangan kepada peserta didik. 6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Meluasnya penggunaan media massa membuat proses belajar mengajar menjadi kurang aktif dan menarik, masih banyak peserta didik yang belum memiliki kemampuan fokus pada pelajaran di awal proses pembelajaran, dan peserta didik malas membaca buku pelajaran yang disediakan. pembelajaran sekolah membuat peserta didik bosan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang baru dan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran, ada 3 jenis media pembelajaran yaitu: pertama media visual, kedua media audio, terakhir media audio visual.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan belajar tersebut, perlu dikembangkan lingkungan belajar mana yang lebih menarik sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Salah satu hal yang dapat peneliti pikirkan adalah pengembangan media yaitu media Pembelajaran Wayang. Diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan pembelajaran baru yang tidak monoton dan menjadikan pembelajaran membosankan/tidak memuaskan, namun peserta didik belajar melalui bermain. Oleh karena itu, pembelajaran yang menanti peserta didik harus sangat menyenangkan dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan tema yang penulis pilih, Jika media pembelajaran ini berfungsi sebagai media pengajaran yang efektif, maka guru yang berperan sebagai guru mengetahui cara membuat media khusus yang dikemas secara menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan guru. Media yang digunakan untuk pembelajaran tidak harus media yang canggih. Media dalam pembelajaran biasanya diartikan sebagai sarana grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

Salah satunya membuat wayang edukasi dari bahan/barang bekas yang terdapat di lingkungan sekitar. Pembelajaran wayang merupakan salah satu

sarana pembelajaran yang menarik. Selain untuk mengajarkan budaya Indonesia, lingkungan belajar Wayang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Bedanya dalam konsep ini difungsikan sebagai media untuk mengkomunikasikan ide yang disampaikan kepada peserta didik. Media wayang termasuk dalam kategori media audio visual karena media tersebut merupakan bentuk pertunjukan yang menggabungkan elemen suara (audio) dan elemen visual. Wayang adalah seni pertunjukan tradisional yang populer di banyak budaya di seluruh dunia. Media wayang memberikan pengalaman yang unik dan komprehensif kepada penonton oleh karena itu yang dapat dengan jelas diidentifikasi sebagai media audio visual yang mencakup aspek-aspek penting dari kedua elemen ini.

Berdasarkan materi yang diteliti peneliti, materi tersebut adalah Tema 2 subtema 2 “Manfaat hewan bagi kehidupan manusia”, Pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yaitu menemukan pesan yang terdapat dalam dogeng yang didengarkan dan menceritakan kembali isi dogeng dengan bahasa sendiri. Peneliti mengemas media wayang tersebut ke dalam media baru yang diberi nama Wapel Media (wayang pembelajaran). Lingkungan belajar ini mencakup aspek dalam pembelajaran bahasa di sekolah yang melibatkan empat keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Tidak hanya berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia, namun sumber ini juga memiliki aktivitas cerita dan memerlukan aktivitas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik belajar bercerita/berdongeng di depan kelas, belajar tentang sejarah kebudayaan Indonesia dan belajar tentang bentuk-bentuk spesifik hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar, dan peserta didik akan lebih memahami karena melihat gambar-gambar tersebut. langsung di media Kartun Wayang. Hal ini dilakukan agar peserta didik senang, tidak terbebani, dan dapat membantu memperluas ilmunya, serta peserta didik dapat menciptakan lingkungan perjalanannya sendiri. Lingkungan belajar ini belum dikembangkan di SDN 41

Palembang, sehingga peneliti mengambil judul penelitiannya “**Pengembangan Media Wapel (Wayang Pembelajaran) pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III SD Negeri 41 Palembang**”.

Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan media wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang ?
2. Bagaimana hasil uji kevalidan media media wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang ?
3. Bagaimana kepraktisan media media wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang diajukan pada penelitian ini sesuai dengan latar belakang sebelumnya, yaitu :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang.
2. Mendeskripsikan hasil uji kevalidan media wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media wapel (Wayang pembelajaran) pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD Negeri 41 Palembang.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- b. Mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif.
- c. Meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran pada materi menceritakan kembali isi dongeng.

2. Bagi peserta didik

- a. Dengan media wayang pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.
- b. Materi dan makna yang termuat dalam bahan pembelajaran lebih jelas maknanya.
- c. Membuat pembelajaran menceritakan kembali isi dongeng terasa lebih seru dan menyenangkan.

3. Bagi peneliti

Dari materi menceritakan kembali dongeng kelas 3, peneliti mendapatkan informasi dan kesempatan mendapatkan pengalaman langsung pengembangan media wapel (wayang pembelajaran).

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). *Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.*
- Bott, R. (2014). Kajian Teori Cerita Rakyat. *Igarss 2014, 1*, 1–5.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia. Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain.* Jakarta: Grafiti
- Dewi, T., Amir, M., & Sulistiarini, R. (2016). Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April, 5–24.*
- Dodi, M. (2019). *Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android Menggunakan Software Adobe Flash Cs6.* 6–27.
- Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pendidikan, I. (2019). *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini PENGARUH MEDIA BONEKA WAYANG KARDUS. 01*, 1–5.
- Handayani, Kristian S. dan Ardfian Novianto. *Kuasa Wanita Jawa.* Yogyakarta: LKiS.
- Hartiningsih, S. (2009). *Pengaruh Ragam Media Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Ipa Biologi Kelas VII Smp Negeri Sub Rayon 05 Purwatoro Kabupaten Wonogiri.* 1–179.
- Ii, B. A. B. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran..., Toto Mahendra, FKIP UMP, 2017.* 9–42.
- Indriyani, P. D. (2019). *Nilai kearifan lokal pada wayang thimplong sebagai konstruksi identitas budaya masyarakat kabupaten nganjuk.*
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1)*, 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education, 3(1)*, 110.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusyari, A. M., Sutrisno, D., Pd, M., H, D. E., Pd, S., Pd, M., Sidodadi, J., No, T., & Semarang, C. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang. *Jurnal Pendas Mahakam, 2(2)*, 164–178.
- L1, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran, 2*, 920–935.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Marjoni, I., & Indrapraja, D. K. (2016). Penggunaan Media Musik sebagai Aspek Pendukung dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(1)*, 1–19.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan, 1(2)*, 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4)*, 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mohammad Ali. (2007). Lingkungan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, 14–41.*
- Nuraeni, R., Mulyati, S., Putri, T. E., Rangkuti, Z. R., Pratomo, D., Ak, M., Ab, S., Soly, N., Wijaya, N., Operasi, S., Ukuran, D. A. N., Terhadap, P., Sihalo, S., Pratomo, D., Nurhandono, F., Amrie, F., Fauzia, E., Sukarmanto, E., Partha, I. G. A., ...
- Abyan, M. A. (2017). *Diponegoro Journal of Accounting, 2(1)*, 2–6. http://lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pendahuluan, A. (2003). *dapat dipetik dari mendongeng . Selain peserta didik dapat mengaplikasikan teori yang dicapainya di kelas , peserta didik juga dapat menambah pengalaman , menambah wawasan tentang berbagai permasalahan yang ada dalam masyarakat , menyelami berbagai watak .* 1–11.
- Prim Masrokan Mutohar, Manajemen Mutu Sekolah: Strategi Peningkatan Mutu dan Daya Saing Lembaga Pendidikan Islam, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, 2013, Hlm. 189
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KARTUN MUATAN PELAJARAN PPKn MATERI ATURAN DAN TATA TERTIB DI SEKOLAH PADA SISWA KELAS II SDN PLAMONGANSARI 02.*
- Putri, D. K., & Fajriyah, K. (2017). Keefektifan Model Role Playing Berbantu Media Wayunak Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Kandangmas Kudus. 2807–2820.
- Qurrotaini, L . Fachrunisah, A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas Di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi. *Holistika:Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 103–108. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2503>
- Rohani, A. (1997). Kriteria dan Pemilihan Media yang baik. *Media Dan Sumber Belajar*, 26.
- Septianingtiyas, V. (2015). Pola kalimat pada kumpulan dongeng gadis korek api karya H.C. Andersen (suatu kajian sintaksis). *Jurnal Pesona*, 1(1), 42–49.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sumaryanti, E., Sabri, T., & Rosnita. (2018). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24351>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengaruh hasil tes formatif terhadap motivasi belajar siswa kelas viii di smpn 2 gunung jati. 5(3), 248–253.
- Telkom, Y. P., Tengah, J., Enterprise, S. M., Ittp, H., & Ittp, H. (2019). *Latar Belakang.*
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun, I. (2002). Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Lembaran Negara RI Tahun 2002 Nomor 4219*, 53(9).
- Widayati, W. (2017). Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i1.23>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zunairoh, N. (2012). *Aspek Moral Dalam Kumpulan Dongeng Histoires Ou Contes Du Temps Passé Karya Charles Perrault.* 3–5.