

DEVELOPMENT OF MODERN CARTOON PUPPET MEDIA TO IMPROVE STORYTELLING SKILLS OF GRADE IV STUDENTS SDN KOTAGEDE 03 YOGYAKARTA

Retno Desy Widayani ^{1✉}, Deri Anggraini ²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kab. Bantul, DIY 55182

✉ Korespondensi: Retno Desy Widayani

Telp/Hp: 081575194873

E-mail: wrenodesy@gmail.com

Received: 17 Juni 2025

Accepted: 25 Juni 2025

Published: 3 Juli 2025

ABSTRACT

This study aims to determine and describe (1) the steps in developing Modern Cartoon Puppets media, (2) the feasibility of Modern Cartoon Puppets media, and (3) the effectiveness of using Modern Cartoon Puppets media. This study uses Research and Development research with a sample of 28 4th grade students. The instruments used were interviews, questionnaires, and written tests with data analysis techniques assessing media experts, material experts and effectiveness tests with gain tests. The results of the study indicate that (1) this product has passed the validation test of media experts, material experts, and education practitioners, the quality of the product has reached the standard of feasibility of learning media. (2) the feasibility of Modern Cartoon Puppets media is seen from the responses of teachers and students based on the responses of teachers, modern cartoon puppet media gets a score of 57 out of a maximum score of 60, so the percentage obtained is "Very Good". Meanwhile, based on student responses from 28 students, the Modern Cartoon Puppet media got an average score of 86.87%, so it is included in the "Very Good" category. (3) the effectiveness of the modern cartoon puppet media is determined from the N_Gain test, based on the N-Gain Test, it was obtained that the Pretest and Posttest values, N_Gain Values, N_Gain Values %, showed that there was a significant difference between the Pretest and Posttest results. The media effectiveness test obtained an average percentage of 0.71 with high criteria.

Keywords: *Media Development, Modern Cartoon Puppet Media, Storytelling Skills.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan (1) langkah-langkah pengembangan media Wayang Kartun Modern, (2) kelayakan media Wayang Kartun Modern, dan (3) efektifitas penggunaan media Wayang Kartun Modern. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan sampel penelitian kelas 4 sebanyak 28. Instrumen yang digunakan wawancara, angket, dan tes tertulis dengan teknik analisis data penilaian ahli media, ahli materi serta uji efektifitas dengan uji gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk ini telah melewati uji Validasi ahli media, ahli Materi, dan praktisi pendidikan, kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran. (2) kelayakan media Wayang Kartun Modern dilihat dari respon Guru dan siswa berdasarkan respon Guru, media wayang kartun modern mendapatkan skor 57 dari jumlah skor maksimal 60 maka persentase yang diperoleh adalah "Sangat Baik". Sedangkan berdasarkan respon siswa dari 28 Siswa, media Wayang Kartun Modern mendapatkan skor rata-rata adalah 86,87% , maka masuk dalam kategori "Sangat Baik". (3) keefektifan media wayang kartun modern ditentukan dari uji N_Gain, berdasarkan Uji N-Gain diperoleh bahwa nilai Pretest dan Nilai Posttest, Nilai

N_Gain , Nilai N_Gain % , menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil Pretest dan posttest. Uji efektifitas media memperoleh presentase rata-rata yaitu 0,71 dengan kriteria tinggi.

Kata kunci: Pengembangan Media, Media Wayang Kartun Modern, Keterampilan Bercerita.

PENDAHULUAN

Di zaman era global ini terdapat banyak perubahan pendidikan yang sifatnya mendasar. Dimana pendidikan harus berpedoman dan berpegang teguh pada 4 pilar, yaitu belajar mengetahui (*Learning to know*), belajar melakukan (*Learning to do*), belajar dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*Learning to be*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dari pemerintah yang menetapkan perubahan sistem pendidikan dengan menggunakan sistem kurikulum Merdeka. Untuk mengatasi perubahan yang menggelobal diperlukan adanya pembaharuan dalam pendidikan yaitu dengan adanya pembelajaran yang memberi kebebasan kepada pendidik dan peserta didik untuk menentukan cara belajarnya.

Bahasa merupakan produk budaya yang berharga dari generasi kegenerasi berikutnya. Bahasa adalah hasil budaya yang hidup dan berkembang dan harus dipelajari (Zuleha, 2012). Bahasa bukan hanya sebuah alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat pengembangan intelektual untuk mencapai kesejahteraan sosial manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting sebagai fondasi dalam mendukung keberhasilan peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup pengembangan empat keterampilan berbahasa utama, yakni keterampilan menyimak, berbicara,

membaca, dan menulis (Nafiah, 2018). Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan menjadi dasar penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa sejak dini.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat aspek, yaitu; (1) Keterampilan menyimak/mendengarkan (*Listening skills*), (2) Keterampilan Berbicara (*speaking skills*), (3) Keterampilan Membaca (*reading Skills*), (4) Keterampilan Menulis (*writing skills*) setiap keterampilan itu sangat erat kaitannya, membentuk satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan, terutama dalam belajar berbahasa dalam lingkup pendidikan (Guntur, 2015).

Realita dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah dasar khususnya dalam keterampilan berbicara, terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan. Siswa mengalami kesulitan dalam mengutarakan apa yang ia pikirkan dan siswa kurang percaya diri untuk berbicara secara langsung di depan umum. Selain itu masih terdapat siswa yang meremehkan mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas, hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang mendukung satu sama lain. Salah satu faktor yang paling terpenting adalah menggunakan media.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana perantara yang digunakan oleh pendidik untuk

menyampaikan informasi dan memperjelas materi pelajaran kepada peserta didik. Keberadaan media sangat membantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi dongeng, adalah wayang kartun. Wayang kartun merupakan media visual berupa alat bantu atau alat peraga yang dirancang dengan karakter kartun dan digerakkan menggunakan tangan (Kusyari, 2017). Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku Paket. Pada saat proses pembelajaran dimulai guru hanya memberikan waktu lima menit untuk siswa membaca materi cerita yang ada di buku paket sesuai dengan materi yang disampaikan, dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan metode ceramah yang dibantu dengan menggunakan media papan tulis, keterbatasan media pembelajaran guru hanya bisa memanfaatkan media papan tulis yang ada di kelas. Setelah selesai menerangkan guru langsung memberikan tugas kepada siswa untuk

mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket.

Hal ini dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan praktisi pendidikan yaitu walikelas IV, beliau mengatakan bahwa di SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta belum pernah menggunakan media wayang Kartun Modern. berdasarkan angket yang diberikan kepada guru juga mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran dan sangat mendukung jika diadakannya pengembangan media Wayang Kartun Modern di SD negeri Kotagede 03 Yogyakarta. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, seorang guru yang berperan sebagai tenaga pendidik harus mampu membuat suatu media konkrit yang dikemas secara menarik untuk menstimulasi siswa agar media yang akan digunakan untuk pembelajaran tidak harus berupa media yang memiliki nominal yang tinggi. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik, saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang pendengar, termasuk teknologi dan perangkat kerasnya.

Salah satunya dengan menciptakan media wayang kartun modern dengan menggunakan barang yang ada di lingkungan sekitar. Media wayang kartun modern merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam media pembelajaran. Selain untuk mengajarkan budaya Indonesia, media Wayang Kartun Modern dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dalam proses pembelajaran

yaitu dengan menceritakan kembali materi isi Cerita yang sudah dibaca sebelumnya. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Pertunjukan wayang sebagai media untuk mengembangkan potensi anak usia dini memerlukan peran penting seorang dalang yang berfungsi sebagai pemandu cerita. Dalang tidak hanya menghidupkan tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan, tetapi juga bertugas menyampaikan pesan moral dan ajaran tentang kebaikan serta kebenaran yang relevan dengan kehidupan manusia. Selain itu, dalang dituntut untuk menyusun naskah cerita yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman, namun tetap memuat nilai-nilai edukatif dan memperkenalkan budaya kepada anak, tanpa mengesampingkan unsur hiburan yang diminati masyarakat (Azmi, 2023)

Pembelajaran menggunakan media wayang kartun modern ini belum dikembangkan di SD Negeri Kotagede, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan (*Research & Developmen*) dengan Judul “Pengembangan Media Wayang Kartun Modern Untuk meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan *Reasearch and Development* (R&D). Metode R&D merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas dari suatu produk yang telah

Tabel 1. Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

dihasilkan (Sugiyono, 2015). Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan wayang kartun Modern untuk meningkatkan keterampilan bercerita Siswa. Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan 10 langkah pengembangan Borg & Gall yaitu pengumpulan informasi, merencanakan, pengembangan bentuk awal produk, uji coba awal, revisi hasil uji coba, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk lanjutan, produksi masal (Sugiyono, 2015). Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, tes tertulis, dan dokumentasi.

No	Data	Subjek	Instrumen
1	Kebutuhan prototipe pembuatan media wayang kartun modern untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD	Guru kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta	Angket kebutuhan guru Angket kebutuhan siswa
2	Validasi Prototipe media wayang kartun modem untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas IV SD	Ahli media Ahli materi Guru Kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta. Siswa Kelas IV SD Negeri kotagede 03 Yogyakarta	Angket uji Validasi Ahli media Angket uji Validasi ahli materi Angket tanggapan guru Angket tanggapan siswa
3	Keterampilan bercerita	Siswa kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta	Tes

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif untuk menginterpretasi temuan yang diperoleh, analisis data validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media, dan uji efektifitas media wayang kartun modern menggunakan uji gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan produk yaitu media Wayang Kartun modern pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV yang sudah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi. Produk ini juga sudah dilakukan uji coba respon kepada peserta didik dan guru. Beberapa tahapan yang akan dilalui peneliti yaitu:

1. Prosedur Pengembangan Media Wayang Kartun Modern

a. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara di SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan praktisi pendidikan diketahui bahwa media yang digunakan masih sangat umum dan

sederhana, masih menggunakan buku siswa dan buku guru, berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa SD Negeri Kotagede 03 belum pernah menggunakan media wayang kartun modern sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Bab V.

b. Pengumpulan Informasi

Peneliti mengumpulkan data dari sumber pendukung dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, melalui observasi lapangan, peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar pada materi bahasa Indonesia masih terlalu monoton, belum ada pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemudian peneliti melakukan wawancara pada guru dan mendapatkan hasil bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif.

c. Desain Produk

Tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai

dari menemukan tema, gambar gambar, mendesain serta merangkai wayang, berikut ini adalah tampilan awal desain produk yang dibuat peneliti.



Gambar 1. Desain Wayang Kartun Modern



d. Validasi Desain

Langkah dan tahap berikutnya adalah menilai rancangan produk yang dikembangkan dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media yang hasilnya berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan. Terdapat 2 ahli yang akan memberikan penilaian pada produk ini, yaitu ibu Ratna sebagai ahli media, dan ibu Nety Sulistyawati S.Pd sebagai Ahli materi.

e. Revisi Desain

Berdasarkan informasi dan saran Para ahli ada beberapa masukan ahli salah satunya berasal dari Ahli Media yaitu Ibu Ratna, S. Pd yang menghendaki dibuatkan box untuk penyimpanan media wayang Kartun modern yang sudah jadi.

f. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk ini dilaksanakan dikelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta pada bulan April 2025.

2. Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jawaban Ahli Media	Σ Per indikator (S)
1	Isi dan Materi	1	4	11
		2	4	
		3	3	
2	Penyajian	1	4	12
		2	4	
		3	4	
3	Kebahasaan	1	4	12
		2	4	
		3	4	
JUMLAH				35

Hasil Penelitian Dari ahli media memperoleh nilai dari 3 aspek yaitu 97,22% berada laman kriteria Sangat baik.

b. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jawaban Ahli Materi	Σ Per indikator (S)
1	Isi dan Materi	1	4	11
		2	3	
		3	4	
2	Penyajian	1	4	12
		2	4	
		3	4	
3	Kebahasaan	1	3	11
		2	4	
		3	4	
JUMLAH				34

Hasil revisi penilaian dari ahli materi, maka diperoleh hasil dari ketiga aspek diatas mendapatkan nilai 94,44% masuk kedalam kriteria sangat baik, maka tidak diperlukan revisi.

c. Validasi Guru

No	Aspek	Nomer soal	Jawaban Praktisi Pendidikan	Σ	Per indikator (S)
1	Hasil Media	1	4	27	
		2	4		
		3	3		
		7	4		
		8	4		
		10	4		
		12	4		
2	Penggunaan	4	4	30	
		5	4		
		6	4		
		9	3		
		11	3		
		13	4		
		14	4		
		15	4		
JUMLAH				57	

Berdasarkan pada tabel diatas penilaian oleh guru kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta, berdasarkan 2 aspek yang dinilai, memperoleh hasil 95% dengan kriteria “ Sangat Baik”.

3. Hasil Pemakaian Produk

a. Data Hasil Pre-Test

Pre tes ini dilakukan didalam kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta, Tahun ajaran 2024/2025, dengan menggunakan Siswa kelas IV. Sebanyak 28 Siswa. Pre tes ini dilaksanakan dengan cara unjuk kerja secara berkelompok dengan menggunakan media wayang kartun modern yang tersedia. Dengan 1 siswa menggunakan 1 Media wayang kartun modern. Untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta.

PRETEST																		
NO	NAMA	KARAKTER	Soal												Skor	NILAI	KKM	KETERANGAN
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
1	YUSUF	TIKUS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	75	LULUS	
2	AGNIA	AYAM	3	2	4	4	2	2	4	3	3	4	31	77.5	75	LULUS		
3	FIRZANAH	KELINCI	3	2	2	2	3	2	4	3	3	4	28	70	75	TIDAK LULUS		
4	VITO	TIKUS	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	32	80	75	LULUS		
5	DZAKI	TIKUS	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	24	60	75	TIDAK LULUS		
6	AVIKA	ANGSA	3	2	4	3	2	1	3	3	3	4	28	70	75	TIDAK LULUS		
7	BELLA	AYAM	3	2	4	4	3	2	4	3	3	3	31	77.5	75	LULUS		
8	BAGUS	PELATUK	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	31	77.5	75	LULUS		
9	BULAN	KANCIL	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	30	75	75	LULUS		
10	DAFFA	ANGSA	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	33	82.5	75	LULUS		
11	DENAYA	BERUANG	3	4	4	3	2	2	4	3	3	4	32	80	75	LULUS		
12	DUNCAN	BERUANG	3	2	4	4	2	2	2	2	3	2	26	65	75	TIDAK LULUS		
13	ARINI	TIKUS	3	2	4	2	2	2	3	2	3	3	26	65	75	TIDAK LULUS		
14	FAHRIZA	PELATUK	3	4	4	3	3	2	2	2	3	2	28	70	75	TIDAK LULUS		
15	HANIF	ANGSA	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	31	77.5	75	LULUS		
16	FAEZA	KANCIL	3	3	2	2	2	2	4	2	3	3	26	65	75	TIDAK LULUS		
17	LATHIFA	ANGSA	3	2	4	4	2	4	4	2	3	2	30	75	75	LULUS		
18	ATHALAH	AYAM	3	4	4	4	1	2	3	3	3	4	31	77.5	75	LULUS		
19	SAIFUL	KANCIL	3	3	2	2	2	2	4	2	3	3	26	65	75	TIDAK LULUS		
20	NADYA	BERUANG	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	33	82.5	75	LULUS		
21	NAYLA	KELINCI	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	34	85	75	LULUS		
22	NAURA	AYAM	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	34	85	75	LULUS		
23	DANISH	PELATUK	3	2	4	2	2	2	3	2	3	3	26	65	75	TIDAK LULUS		
24	RISA	KELINCI	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	25	62.5	75	TIDAK LULUS		
25	ARIMBI	BERUANG	3	4	4	3	2	2	4	3	3	4	32	80	75	LULUS		
26	SINDU	PELATUK	3	2	4	4	2	3	4	3	3	2	30	75	75	LULUS		
27	SOFIA	KANCIL	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	30	75	75	LULUS		
28	ZAYYAN	PELATUK	3	4	2	2	3	2	4	3	3	4	30	75	75	LULUS		
			84	80	102	90	69	72	93	79	84	84	837	2070				
KRITERIA KKM BERDASARKAN NILAI																		
75-100 LULUS																		
DIBAWAH TIDAK LULUS																		

b. Data Hasil Posttest

Post test ini dilaksanakan di SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta, dengan menggunakan siswa Kelas IV sebanyak 28 siswa. Test ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media wayang kartun modern, dengan cara unjuk kerja secara berkelompok, dimana 1 orang siswa membawa 1 media yang berbeda dari test yang dilakukan di hari sebelumnya. Misalnya, pada waktu pre-tes siswa A menggunakan wayang kartun Modern dengan karakter Kelinci, maka pada saat posttes siswa A diminta mengganti karakter wayang kartun modern yang berbeda, misalnya saja menggunakan karakter Tikus.

kartun modern dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Bab V. Tahap berikutnya adalah pengumpulan informasi yang dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang variatif. Wawancara lebih lanjut dengan guru kelas mengungkapkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media wayang kartun modern yang dimulai dari pemilihan tema, ilustrasi, hingga desain dan perakitan tokoh wayang. Desain awal ini kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu Ibu Ratna, S.Pd. sebagai ahli media, dan Ibu Nety Sulistyawati, S.Pd. sebagai ahli materi, yang memberikan penilaian serta masukan untuk penyempurnaan produk. Salah satu masukan penting dari ahli media adalah penambahan kotak penyimpanan untuk memudahkan penyimpanan dan penggunaan media. Setelah revisi dilakukan, produk diujicobakan di kelas IV SD Negeri Kotagede 03 Yogyakarta pada bulan April 2025 untuk melihat respons pengguna dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Kelayakan Media Wayang Kartun Modern

Pada tahap validasi, media Wayang Kartun Modern dinyatakan “sangat valid” berdasarkan hasil penilaian dari tiga pihak, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Ahli media memberikan skor sebesar 97,22%, ahli materi memberikan skor 94,44%, dan guru kelas sebagai praktisi pendidikan memberikan skor

sebesar 95%, yang semuanya termasuk dalam kategori “sangat baik”. Validitas ini menunjukkan bahwa media Wayang Kartun Modern telah memenuhi kriteria dari aspek isi dan materi, penyajian, serta kebahasaan. Penilaian ini sejalan dengan penelitian.

3. Efektifitas Penggunaan Media Wayang Kartun Modern

Keefektifan media wayang kartun modern ditentukan dari uji N_Gain, berdasarkan Uji N-Gain diperoleh bahwa nilai Pretest dan Nilai Posttest, Nilai N_Gain, Nilai N_Gain %, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil Pretest dan posttest. Uji efektifitas media memperoleh presentase rata-rata yaitu 0,71 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil uraian di atas maka produk yang dikembangkan peneliti, yaitu media wayang kartun modern dikatakan layak dan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Kelas IV Mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB 5 “Bertukar atau Membayar”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran Wayang kartun Modern pada mapel Bahasa Indonesia Kelas IV BAB 5 Bertukar atau Membayar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media wayang kartun modern ini dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada peserta didik kelas IV SD dengan mengambil BAB 5 materi “Bertukar atau membayar”. Produk ini telah melewati uji Validasi ahli media, ahli

Materi, dan praktisi pendidikan, kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran.

2. Kelayakan Media Wayang Kartun Modern dilihat dari respon Guru dan siswa berdasarkan respon Guru, media wayang kartun modern mendapatkan skor 57 dari jumlah skor maksimal 60 maka persentase yang diperoleh adalah "Sangat Baik". Sedangkan berdasarkan respon siswa dari 28 Siswa, media Wayang Kartun Modern mendapatkan skor rata-rata adalah 86, 87% , maka masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari data tersebut disimpulkan bahwa menurut respon guru maupun respon siswa kelayakan media wayang kartun modern berada pada interval tinggi yang artinya dan cukup efektif. Sehingga layak untuk digunakan
3. Keefektifan media wayang kartun modern ditentukan dari uji N_Gain, berdasarkan Uji N-Gain diperoleh bahwa nilai Pretest dan Nilai Posttest, Nilai N_Gain , Nilai N_Gain %, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil Pretest dan posttest. Uji efektifitas media memperoleh presentase rata-rata yaitu 0, 71 dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Azmi, F. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERCERITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG MODERN PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal RECEP*, 4(2).

Guntur, T. H. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu ketrampilan Berbahasa*. CV Angkasa.

Kusyari, A. M. (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).

Nafiah, S. A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/M*. Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.