


Pengembangan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD

Erzha Febri Murni ^{1 *}, Nila Lestari ²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UniversitasMuslim Nusantara (UMN) Al-Washliyah, Jl. Garu II A No.93, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara, 20147, Kode Pos, Indonesia.

E-mail: febrimurnierzha@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2531>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 30 August 2025

Kata Kunci

Media Wayang, Bahasa Indonesia dan IPA

Keywords

Wayang-Based Learning Media, Indonesian Language and Science



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses pengembangan media Wayang pada pembelajaran tematik di Kelas IV SDN 101893 dan mengevaluasi keefektifan media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan guru kelas IV SDN 101893, serta para ahli yang terdiri atas tiga dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan dan satu dosen dari Universitas Medan Area (UMA). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wayang Tematik terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil jawaban ahli materi dan ahli media. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variable pada angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh hasil 89,7 % (sangat baik) dan untuk rata-rata hasil validasi pada semua variable pada angket yang diberikan kepada ahli media diperoleh hasil 88,7 % (sangat baik). Media Wayang ini dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar..

This study aimed to identify the development process of Wayang media in thematic learning for Grade IV students at SDN 101893 and to evaluate its effectiveness in improving learning quality. This research employed a Research and Development (R&D) method, referring to a development model adapted to the needs of thematic learning in elementary schools. The trial subjects involved a Grade IV teacher from SDN 101893, as well as expert validators consisting of three lecturers from Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan and one lecturer from Universitas Medan Area (UMA). Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, while data analysis was conducted using descriptive qualitative analysis. The results showed that the Wayang-based learning media was proven to be effective in the learning process for Grade IV students. This was evidenced by the validation results from material and media experts. The average validation score from material experts reached 89.7% (categorized as very good), and from media experts reached 88.7% (also categorized as very good). Based on these results, the Wayang media was declared feasible and effective to be implemented in thematic learning at the elementary school level.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite Erzha Febri Murni, et al (2025) Pengembangan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD , 4(1), 5164-5168 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2531>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan arah dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya menciptakan individu yang cerdas, tetapi juga membentuk karakter serta daya saing generasi penerus di tengah derasnya arus globalisasi. Sebagaimana dinyatakan oleh Tilaar (2012, p.13), pendidikan merupakan investasi jangka panjang dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, mutu pendidikan harus menjadi prioritas utama, seiring dengan tuntutan zaman yang mengharuskan peserta didik untuk mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif.

Salah satu aspek penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran yang tepat, karena media memiliki fungsi penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara visual, auditif, maupun kinestetik. Arsyad (2011, p.15) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, serta meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian oleh Rohiat (2020) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media visual interaktif mampu meningkatkan retensi siswa hingga 40% dibandingkan dengan metode konvensional.

Namun kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah, masih sering berlangsung secara monoton dan kurang bervariasi. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN 101893, Ibu Indah Atika Suri, S.Pd, mengungkapkan bahwa selama ini proses pembelajaran tematik belum pernah menggunakan media seperti wayang sebagai alat bantu visual. Kondisi ini menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Padahal, pembelajaran tematik menuntut integrasi berbagai mata pelajaran dan penyampaian materi secara kontekstual, yang seharusnya dapat didukung dengan media yang kreatif dan menyenangkan.

Wayang sebagai salah satu warisan budaya Indonesia memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang edukatif dan menarik. Wayang tidak hanya menyampaikan pesan moral, tetapi juga mampu menjadi sarana pengembangan keterampilan bahasa, kemampuan bercerita, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Sadiman et al. (2010, p.25), media wayang dapat difungsikan sebagai alat komunikasi ide dan pesan pendidikan yang bersifat konvensional namun fleksibel, karena dapat disesuaikan dengan berbagai konten pelajaran. Selain itu, media ini dapat dibuat dari bahan sederhana, sehingga mudah untuk diaplikasikan di sekolah dasar dengan biaya rendah dan hasil maksimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian oleh Utami dan Widodo (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media boneka dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 85%. Oleh karena itu, pengembangan media wayang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101893.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, serta menguji keefektifan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran tematik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara praktis maupun teoritis, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran wayang berbasis gambar, serta menguji kelayakan dan keefektifan media tersebut dalam proses pembelajaran tematik. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020–2021 di SDN 101893, Jalan Limau Mungkur, Desa Bangun Rejo Dusun II, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

Penelitian difokuskan pada pengembangan media wayang kartun sebagai alat bantu dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV. Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran tematik, sedangkan objek penelitian adalah media wayang kartun yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, serta siswa

sebagai pengguna media. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala Likert untuk menentukan kelayakan media.

Target dan Subjek Penelitian

Target atau sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 101893 serta para ahli yang kompeten di bidang media dan materi pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran wayang kartun yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran tematik. Teknik penentuan subjek uji dilakukan secara purposive sampling untuk ahli media dan ahli materi, serta siswa sebagai subjek uji terbatas dan uji lapangan.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, wawancara dengan guru, serta identifikasi tujuan pembelajaran dan spesifikasi media. Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Perancangan dilakukan dengan menyusun media awal, termasuk bahan visual berupa gambar animasi tokoh, penyusunan flowchart, storyboard, dan skenario. Proses pembuatan media menggunakan bahan sederhana seperti karton, bambu atau tusuk sate, lem, alat pewarna, gunting, serta jarum dan benang. Produk awal ini divalidasi oleh ahli sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi media oleh ahli media dan ahli materi (expert appraisal), diikuti dengan revisi sesuai masukan. Setelah itu dilakukan uji coba terbatas (developmental testing) kepada peserta didik untuk mengetahui respons, efektivitas, dan efisiensi penggunaan media.

4. Tahap Dissemination (Penyebarluasan)

Tahapan ini meliputi pengemasan media, uji implementasi (validation testing), serta penyebaran dan adopsi media oleh pengguna yang lebih luas. Media dikemas dengan model lipatan khusus agar tidak rusak dan disimpan dalam kotak penyimpanan.

5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada:

- a. Ahli media, dengan aspek penilaian meliputi tujuan, visualisasi, penggunaan, manfaat, dan desain tampilan media.
- b. Ahli materi, dengan aspek penilaian meliputi tujuan pembelajaran, penyajian materi, serta kualitas memotivasi.
- c. Siswa, untuk uji coba terbatas dan mendapatkan respons terhadap penggunaan media. Selain itu, teknik pengumpulan data dilengkapi dengan:
- d. Observasi

Digunakan untuk melihat aktivitas pembelajaran, penggunaan bahan ajar, dan pencapaian kompetensi dasar. Observasi dilakukan langsung saat media diujicobakan di kelas IV SDN 101893.

- e. Dokumentasi

Meliputi pengumpulan data berupa daftar nama siswa, lembar hasil belajar, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran menggunakan media wayang.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Skor dari angket dihitung menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban (sangat setuju, cukup setuju, kurang setuju, tidak setuju) yang dikonversikan ke dalam bentuk angka. Selanjutnya, data dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

Skor rata-rata (X) :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Persentase (P) :

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

Kriteria kelayakan ditentukan berdasarkan persentase penilaian dengan kategori sebagai berikut:

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat layak	>80% – 100%
4	Layak	>60% – 80%
3	Kurang layak	>40% – 60%
2	Tidak layak	>20% – 40%
1	Sangat tidak layak	0% – 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan, produk Media Wayang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, and Dissemination). Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi oleh para ahli, sehingga diperoleh produk akhir yang layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahapan validasi yang dimaksud antara lain:

1. Validasi Produk Media Wayang

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, Media Wayang yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi dan gambar dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk menilai kelayakannya dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi angket dari ahli materi menunjukkan bahwa pada masing-masing variabel, diperoleh hasil sebagai berikut: 95% (kategori sangat baik) untuk aspek tujuan pembelajaran, 87,5% (kategori sangat baik) untuk penyajian materi, dan 81,2% (kategori sangat baik) untuk aspek kualitas motivasi. Rata-rata hasil validasi untuk semua variabel pada angket yang diberikan kepada ahli materi adalah 87,9% (sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sebagai program yang sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini memberikan manfaat bagi guru, sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta bagi siswa, untuk membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi pemahaman siswa, dan media yang mudah diperoleh atau dibuat oleh guru menjadi pertimbangan penting dalam pengembangannya.

Pada aspek kualitas motivasi, produk ini memperoleh skor 75% dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa percaya diri guru dan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Hal tersebut mendukung efektivitas pembelajaran yang dinilai dengan skor 75% pada kategori baik.

Selain validasi materi, produk media pembelajaran ini juga telah melalui tahapan validasi media oleh ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini memperoleh hasil sebagai berikut: 83,3% (kategori sangat baik) untuk aspek tujuan, 75% (kategori baik) untuk aspek visual, 75% (kategori baik) untuk aspek penggunaan, 75% (kategori baik) untuk aspek manfaat, dan 75% (kategori baik) untuk aspek desain antarmuka. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Wayang memenuhi kriteria baik dalam hal tujuan, visual, penggunaan, manfaat, dan desain antarmuka. Oleh karena itu, Media Wayang ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media Wayang ini memiliki manfaat bagi siswa, seperti membantu mereka dalam memahami konsep-konsep materi yang dipelajari. Dengan berbagai gambar yang menarik perhatian, media ini mampu menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, pengembangan paragraf melalui analisis gambar dapat mengembangkan daya imajinasi dan interpretasi visual siswa menjadi kata-kata atau kalimat. Media ini juga membantu siswa dalam mengingat nama benda atau tokoh yang mereka lihat dalam gambar.

2. Uji Kelayakan Media Wayang

Berdasarkan data hasil uji kelayakan Media Wayang dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang diukur dengan tiga kriteria acuan penilaian, produk media pembelajaran ini dinyatakan layak. Proses uji kelayakan dilakukan oleh guru kelas IV SDN 101893.

Adapun persentase yang diperoleh dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut: 87,5% dengan kategori sangat baik untuk aspek tampilan media Wayang. Manfaat dari media pendidikan ini adalah meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga dapat mengurangi terjadinya

verbalisme dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini dapat merangsang perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, serta menghindari adanya persepsi yang keliru selama kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wayang Tematik terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil jawaban ahli materi dan ahli media. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variable pada angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh hasil 89,7 % (sangat baik) dan untuk rata-rata hasil validasi pada semua variable pada angket yang diberikan kepada ahli media diperoleh hasil 88,7 % (sangat baik). Media Wayang ini dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Ahmad Rizki, S. M. (2020). Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Of Intructional technology*, 1(2), 117-122.
- Ahmad, A. D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PustakaSetia.
- Bahari, N. (2012). *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Bandung: Pustaka Belajar.
- Esdaswara, S. (2012). *Penelitian Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Widya Utama.
- Handayani, S.H. (2014). Manfaat Nilai Tokoh Wayang Kumbakarna Terhadap Pengembangan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Ifabeta.
- Mulyono, S. (2010). *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gunung Agung.
- Mulyono, S. (2010). *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Putra, Y. P. (2010). *Memori dan Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Sadiman, A.S., Arief, S., & Haryono, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sari, N. A. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal pendidikan*, 3(12), 1572-1582.
- Siberman, M. L. (2014). *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Salemba Empat. Ilmu.
- Sudaryono, D. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Sudjana.
- N. (2012). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya