

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS SEBAGAI MEDIA MINAT BACA KELAS RENDAH SDN BANGUNSARI

Nindi Septi Wulandari¹, Vit Ardhyantama², Bakti Sutopo³

¹²³ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: nindisepti794@gmail.com¹, vit.10276@gmail.com², bksutopo@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan: (1) prosedur pengembangan media wayang kertas sebagai media minat baca kelas II SDN Bangunsari, (2) kelayakan media Wayang Kertas pada materi cerita fabel siswa kelas II, dan (3) respon siswa serta guru kelas II terhadap pengembangan media pembelajaran Wayang Kertas pada materi cerita fabel. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Wayang Kertas dikembangkan dengan model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan uji coba dan validasi ahli; (2) Penilaian ahli materi menyatakan bahwa kualitas produk yang dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran di anggap "Valid" dengan rata-rata skor 4. Ahli materi menyatakan bahwa kualitas produk yang dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran dianggap "Valid". Penilaian ahli media menyatakan dengan rata-rata skor 3,7 "Valid". Ahli media menyatakan dari aspek fisik, visual, dan ketertarikan dinyatakan "valid". Penilaian ahli Bahasa dengan rata-rata skor 3,75 "Valid" ahli Bahasa menyatakan bahwa dari tiga aspek yaitu aspek penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, serta keterbacaan dan komunikatif memperoleh penilaian baik "valid" (3). Kesimpulannya media wayang kertas dinyatakan "Sangat baik" dan memenuhi kriteria kelayakan. Berdasarkan uji respon siswa dan guru, berdasarkan skor angket respon guru aspek manfaat dari 10 aspek yang dinilai mendapat kriteria "sangat baik". Sedangkan hasil penilaian angket respon siswa mencakup 3 aspek, yaitu aspek fisik, materi, dan manfaat sebesar 96,67% dengan kriteria "sangat baik" ditinjau dari minat baca siswa.

Kata Kunci: Media Wayang Kertas, Minat baca, Efektivitas.

Abstract: This research was conducted to describe: (1) the procedure for developing paper puppet media as a medium for reading interest in class II SDN Bangunsari, (2) the feasibility of paper puppet media in fable story material for class II students, and (3) the response of students and teachers of class II to development of paper puppet learning media on fable story material. This study uses the Borg and Gall development model. Data collection techniques using questionnaire interviews and documentation. Data analysis using product validity techniques and trial data analysis. The results showed that: (1) Paper Wayang media was developed using the development model in this study using the Borg & Gall development model with trial and expert validation; (2) The material expert's assessment stated that the quality of the product seen from the quality aspect of the learning material was considered "Valid" with an average score of 4. The material expert stated that the quality of the product seen from the quality aspect of the learning material was considered "Valid". The assessment of media experts states with an average score of 3.7 "Valid". Media experts stated that from the physical, visual and interest aspects it was declared "valid". Assessment of linguists with an average score of 3.75 "Valid" linguists state that from three aspects, namely aspects of language use, language accuracy, and readability and communicative obtain good ratings "valid" (3). In conclusion paper wayang media is declared "Very good" and meets the eligibility criteria. Based on student and teacher response tests, based on the score of the teacher's response questionnaire the benefits aspect of the 10 aspects assessed received the "very good" criterion. While the results of the student response questionnaire included 3 aspects, namely the physical, material, and benefits aspects of 96.67% with the criteria of "very good" in terms of students' reading interest.

Keywords: Paper Puppet Media, Reading Interest, Effectiveness.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat peraga yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam suatu pembelajaran, pesan yang dimaksud yaitu berupa materi pelajaran. Keberadaan media yang akan digunakan sebagai pembawa pesan kepada siswa supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru (Sundayana, 2013: 6). Media pembelajaran dapat merangsang siswa supaya cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa akan terbantu dalam memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran karena media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu pembelajaran, juga dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak akan terjadi secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu sarana yang sangat diperlukan dalam memperoleh pengetahuan. Media pendidikan memegang peranan penting selama waktu yang dihabiskan untuk latihan belajar mengajar yang terjadi. (Kurnia, 2018: 9) melalui penggunaan media pembelajaran, siswa dapat merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga dapat meningkatkan literasi pada mata pelajaran yang telah dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan, yaitu memberi bekal Membaca merupakan sebuah keterampilan yang erat kaitannya dengan aspek pengetahuan, baik pengetahuan tentang ilmu sosial maupun pengetahuan ilmu alam. Membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam setiap pembelajaran baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah. Meskipun demikian keterampilan membaca tidak hanya terpaku pada satu aspek saja melainkan melibatkan semua aspek didalamnya antara lain seperti aspek mendengarkan, menulis dan berbicara juga tidak terlepas dari kegiatan membaca (Darmadi, 2018: 139). Membaca pada dasarnya merupakan awal dari penguasaan semua ilmu. Ilmu pengetahuan yang ada di bumi tidak akan dapat dipelajari jika tidak diawali

dengan kemampuan untuk membaca. Dengan membaca diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan yang tidak akan pernah hilang hingga kapanpun. Membaca diibaratkan sebagai salah satu mata rantai dalam penguasaan ilmu semua ilmu.

Minat baca seseorang mempunyai pengaruh yang besar terhadap kebiasaan membaca. Karena apabila seseorang membaca tanpa mempunyai kemauan membaca yang tinggi maka orang tersebut tidak akan membaca dengan serius dan sepenuh hati. Apabila seseorang membaca atas kemauan atau kehendaknya sendiri maka orang tersebut akan membaca dengan sepenuh hati. Apabila seseorang sudah terbiasa dengan membaca, kebiasaan tersebut akan dilakukan secara terus-menerus. Selain itu, kegemaran membaca memberikan dampak yang positif untuk orang tersebut. Karena minat baca yang sangat tinggi menjadikan minat belajarnya pun juga tinggi dan membuat orang tersebut memiliki wawasan yang luas. Seseorang yang senang membaca akan mempunyai pengetahuan yang luas dari buku yang dibacanya.

Dalam menumbuhkan minat membaca, perlu juga adanya mengembangkan budaya literasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas 2 SDN Bangunsari, Siswa kurang dalam minat baca sehingga siswa kurang mendalami dalam mengekspresikan suatu bacaan dan siswa kurang semangat dalam kegiatan membaca. Siswa tidak begitu tertarik dengan bacaan yang terlalu panjang dan harus membacanya ber ulang-ulang. Begitu juga dengan fasilitas buku di perpustakaan yang belum menyediakan buku-buku bacaan seperti novel maupun bacaan yang lain. Di perpustakaan hanya menyediakan buku tema dari kelas 1 sampai kelas 6 saja. Di perpustakaan juga tidak di sediakan buku kunjungan sehingga siswa jarang sekali untuk membaca buku di perpustakaan.

Berkenaan dengan hal itu maka dalam pembelajaran perlu dikembangkan media untuk menunjang pembelajaran, salah satunya pengembangan media wayang kertas yang belum dikembangkan dan belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Bangunsari, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas rendah SDN Bangunsari. Penggunaan media wayang kertas diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta sebagai sarana literasi dan minat baca siswa. Diharapkan juga dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa wayang kertas menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih

menarik, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak mudah bosan serta dalam diri siswa muncul rasa antusias dan semangat dalam membaca.

Berikut adalah pembaruan dari peneliti terdahulu Penelitian yang dilakukan oleh Badin & Maria (2021: 11), dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. Pembaruan yang dilakukan adalah materi yang digunakan yaitu menggunakan cerita fabel pada siswa kelas 2 dimana kelas rendah jauh lebih bersemangat ketika bercerita tentang cerita fabel. Dimana dengan alur cerita yang menarik dan mengandung amanat yang dapat di petik oleh siswa serta tokoh maupun karakter yang di perankan dalam cerita jauh lebih menarik perhatian siswa. Kemudian karakter serta warna dari wayang kertas ini jauh lebih menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dalam membaca cerita fabel.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media wayang kertas pada kelas rendah di SDN Bangunsari. Oleh karena itu, dengan di kembangkannya media wayang kertas diharapkan hasil pengembangan media wayang kertas maka siswa dapat berliterasi dan berekspresi dengan baik dengan asumsi bahwa media wayang kertas memenuhi kelayakan serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Menurut *Borg and Gall* metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah upaya untuk membuat dan memvalidasi produk yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg & Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2015). Peneliti membatasi langkah penelitian sehingga menjadi tujuh tahap karena pertimbangan waktu dan biaya yang terbatas. Adapun tujuh tahap penelitian dan pengembangan tersebut yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Peneliti memilih model pengembangan ini karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya: mudah dipahami, terperinci, ideal, dan memiliki validitas tinggi karena melalui proses uji coba dan validasi. Produk yang akan dikembangkan yaitu media wayang kertas.

Instrumen pada penelitian dan pengembangan adalah alat bantu yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam suatu penelitian Instrumen yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini meliputi Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Sebelum digunakan, tiap instrumen divalidasi oleh validator. Analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis data hasil validasi dan analisis data hasil uji coba.

Analisis data ini berfungsi untuk menganalisis tingkat validitas produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Kemudian, informasi validasi ahli materi dan ahli media dapat diperoleh dari analisis data setelah tahap validasi. Adapun cara menghitung rata-rata pada setiap data yang diperoleh menggunakan rumus, sebagai berikut

$$Mean (me) = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean (me) : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah item keseluruhan

Selanjutnya berdasarkan perhitungan dengan rumus, penilaian dikonversi skor ke data kualitatif skala lima dengan kategori yang telah ditetapkan. Konversi rata-rata skor kuantitatif menjadi kualitatif disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Konversi Rata-rata Skor ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval	Kategori	Keterangan
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat valid	Tidak revisi
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Valid	Tidak revisi
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,60 S_{bi}$	Cukup valid	Perlu revisi
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang valid	Revisi
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang valid	Revisi

(Fitriyah, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah produk dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu tahap validasi produk dan uji coba media. Tahap validasi produk dilakukan berdasarkan hasil penilaian para ahli, respon guru dan respon siswa. Berikut uraian mengenai data validasi tersebut:

Validitas Media Wayang Kertas Sebagai Media Minat Baca Kelas II SDN Bangunsari

Validasi produk ini dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli materi serta respon guru, respon siswa dan angket minat baca melalui lembar angket respon. Hasil validasi pada produk sebagai berikut:

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil akhir dari evaluasi kualitas materi pembelajaran didapatkan melalui konversi data kualitatif menggunakan skala 5 yang tercantum dalam Tabel 3.20. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, dari 7 aspek penilaian, semua 7 aspek memenuhi kriteria penilaian "Baik". Aspek-aspek tersebut mencakup nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7. Hasil penilaian oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas produk, yang dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran, dianggap "Valid" dengan total skor 28 dan rata-rata skor sebesar 4.

Tabel 2

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	7	100%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	7	100%

Data Hasil Validasi Ahli Media

Hasil apenilaian dari ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek kualitas media pembelajaran dinyatakan "Valid" dengan jumlah skor 34 dan rerata sebesar 3,77. Data di atas adalah data penilaian validasi ahli media secara

keseluruhan. Hasil penilaian ahli media di atas terhadap aspek fisik, visual, dan ketertarikan atau minat.

Tabel 3

Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Sangat Baik	1	11,11%
Baik	6	66,66%
Cukup	1	11,11%
Kurang	1	11,11%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	9	100%

Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian dari ahli Bahasa menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek kualitas media pembelajaran dinyatakan “Valid” dengan jumlah skor 30 dan rerata sebesar 3,75. Data yang disajikan merupakan hasil penilaian validasi secara keseluruhan oleh ahli Bahasa, mencakup aspek penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, serta keterbacaan dan komunikatif

Tabel 4

Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Sangat Baik	1	11,11%
Baik	5	55,55%
Cukup	1	11,11%
Kurang	1	11,11%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	8	100%

Data Hasil Validasi Respon Guru

Berdasarkan skor angket respon guru aspek manfaat dari 10 aspek pertanyaan yang dinilai mendapat kriteria “Sangat baik” yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan mendapat kriteria “Sangat kurang” yaitu nomor 10. Hasil dari penilaian respon guru terhadap media Wayang Kertas pada aspek manfaat mendapatkan kategori “Sangat baik” dari jumlah skor 9 dengan rerata sebesar 90%.

Tabel 5

Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Ya	14	93,33%
Tidak	1	6,66%
Jumlah	15	100%

Data Hasil Validasi Respon Siswa

Berdasarkan penilaian dari siswa, dari 15 aspek penilaian memperoleh kriteria “Sangat baik” dengan jumlah skor 87 dan rata-rata 96,67%. Sebanyak 15 aspek yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15 mendapat kriteria “Sangat baik”. Data di atas adalah data uji respon siswa kelompok kecil secara keseluruhan. Hasil penilaian angket respon siswa mencakup 3 aspek, yaitu aspek fisik, materi, dan manfaat.

Tabel 6

Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Ya	87	96,67%
Tidak	3	3,33%
Jumlah	90	100%

Data Hasil Angket Minat Baca

Berdasarkan penilaian dari siswa, dari 15 aspek penilaian memperoleh kriteria “Sangat baik” dengan jumlah skor 87 dan rata-rata 96,67%. Sebanyak 15 aspek yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15 mendapat kriteria “Sangat baik”. Data di atas adalah data uji respon Minat Baca kelompok kecil secara keseluruhan.

Tabel 7

Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Ya	87	96,67%
Tidak	3	3,33%
Jumlah	90	100%

PEMBAHASAN

Revisi dan Kajian Produk Akhir

Pada tahap validasi desain memperoleh saran dan perbaikan antara lain: (1) pemberian warna pada gambar wayang (2) pegangan wayang yang terbuat dari bilahan bambu yang cenderung melukai anak SD. Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan produk yang dikembangkan. Selain itu, siswa dapat lebih memahami pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan. Sebagaimana pendapat Muthoroh dan Zulkifli (2023) bahwa media merupakan alat untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran yang dapat melancarkan proses belajar. Sehingga, media wayang kertas yang dikembangkan diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media wayang kertas sebagai media minat baca kelas 2 SDN Bangunsari ini dikembangkan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* modifikasi Sugiyono (2015) dengan 7 tahapan yaitu: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba media, dan g) revisi produk. Peneliti membatasi model pengembangan hanya sampai tahap 7 dikarenakan keterbatasan waktu, biaya serta tenaga.

Berikut uraian singkat mengenai 7 tahap model pengembangan Borg and Gall:

Tabel 8
Prosedur Pengembangan Media

No.	Tahap	Uraian Singkat
1.	Potensi dan masalah	Hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu guru di SDN Bagunsari . Hasil wawancara menemukan masalah terhadap minat membaca bacaan panjang serta semangat membaca siswa SD kelas 2.
2.	Pengumpulan data	Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi
3.	Desain produk	Desain produk media wayang kertas menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya, desain dicetak pada kertas cover yang dilaminasi.
4.	Validasi desain	Validasi desain dilakukan oleh seseorang yang sudah ahli dalam bidangnya dengan memberi saran dan komentar secara tertulis maupun lisan sebelum di uji coba guna untuk mengetahui kelayakan produk.
5.	Revisi desain	Memperbaiki kekurangan produk berdasarkan saran dan

No.	Tahap	Uraian Singkat
		komentar dari validator sehingga produk dapat di uji coba.
6.	Uji coba media	Uji coba dilakukan pada siswa kelas II SDN Bangunsari dengan jumlah 6 siswa guna untuk menguji respon guru dan siswa terhadap media wayang kertas. Siswa dan guru akan diberi angket respon untuk menilai produk yang telah dikembangkan
7.	Revisi produk	Setelah melakukan uji coba media, peneliti melakukan penyempurnaan pada produk sehingga produk layak digunakan.

Kelayakan Produk Media

Produk akhir media wayang kertas yang telah melalui tahap validasi selanjutnya dilakukan uji coba. Pada tahap uji coba, guru dan siswa diberikan angket respon untuk menilai bagaimana kelayakan produk wayang kertas. Menurut Syafii (2023), angket respon bermanfaat untuk membuktikan kelayakan media yang telah dikembangkan yang ditinjau dari respon siswa dan guru. Hasil angket respon guru dan siswa terhadap media wayang kertas yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak”. Sedangkan menurut Maharani (2021), kelayakan produk wayang kertas ini juga dapat dilihat dari ketahanan produk, bentuk dan warna yang menarik, kemudahan pemakaian produk dan dapat menyajikan dalam bentuk riil.

Media yang dikembangkan berupa media wayang kertas yang berukuran 15 x 19cm. Media wayang kertas sebagai media minat baca kelas II SDN Bangunsari sudah teruji kevalidan dan keefektifannya, sehingga dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SD.

Berikut tampilan visual media wayang kertas sebagai media minat baca kelas II SDN Bangunsari.



Gambar 2. Gambaran Media Wayang Kertas

Respon Guru dan Siswa

Untuk mengetahui respon guru dan siswa media wayang kertas materi cerita fabel ini peneliti melakukan pembagian angket respon. Angket respon merupakan cara untuk memperoleh informasi mengenai suatu masalah tanpa perlu khawatir apakah responden akan menjawab daftar pertanyaan sesuai dengan pernyataannya atau tidak (Hardiyanti, 2018). Berdasarkan hasil angket yang diperoleh bahwa media wayang kertas materi cerita fabel dapat meningkatkan minat baca pada siswa kelas 2. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi menunjukkan bahwa uji validitas ahli untuk materi memiliki rerata sebesar 4, uji validitas ahli untuk media memiliki rerata sebesar 3,7, dan uji validitas ahli untuk bahasa memiliki rerata sebesar 3,75, dinyatakan kelayakan produk media Wayang Kertas.

Berdasarkan hasil penelitian, media wayang kertas materi cerita fabel teruji kelayakan. Hal ini sejalan oleh penelitian terdahulu Dewi, dkk (2021) bahwa model pengembangan media wayang kertas teruji valid dan efektif untuk mengembangkan karakter pada siswa SD.

Berdasarkan semua kajian yang telah dipaparkan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media wayang kertas materi cerita fabel untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 2 sudah teruji kevalidan dan keefektifannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pertanyaan peneliti dan hasil penelitian yang telah diuraikan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan media Wayang Kertas untuk meningkatkan minat membaca menggunakan model pengembangan bord & goll ini melalui tahapan uji coba dan uji validitas ahli sampai media Wayang Kertas dapat digunakan dalam uji coba kelompok kecil.
2. Media Wayang Kertas telah melalui serangkaian proses evaluasi yang melibatkan tahap uji validitas ahli media, materi, dan bahasa serta percobaan dengan kelompok kecil. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa uji validitas ahli untuk materi memiliki rerata sebesar 4, uji validitas ahli untuk media memiliki rerata sebesar 3,7, dan uji validitas ahli untuk bahasa memiliki rerata sebesar 3,75, dinyatakan kelayakan produk media Wayang Kertas.

Saran

Guru-guru di sekolah dasar disarankan untuk mempergunakan produk yang telah dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Bagi peneliti lain untuk mengembangkan produk yang lebih berkualitas pada segi keawetan juga kepraktisan, mencakup lebih banyak materi serta jenjang pendidikan yang lebih luas karena media saat ini terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan materi cerita fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. "Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika 3.1* (2017): 57-62.
- Badin, P. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Pengembangan Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 299-307.
- Baitul, S. D. S. I. P., & Aren, M. P. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta
- Cyndy, M. F. D. (2021). Kajian Biografi Tokoh Pendidikan Sebagai Sumber Nilai Pengembangan Profesionalitas Calon Guru Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Darmadi, H., and MM MM. MEMBACA, YUUUK.....! "Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini". GUEPEDIA, 2016.
- Hardiyanti, K., Astalini, A., & Kurniawan, D. A. (2018). "Sikap siswa terhadap mata pelajaran fisika di SMA Negeri 5 Muaro Jambi". *EduFisika*, 3(02), 1-12.
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2022). Pengembangan Wayang Huruf untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1-14.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufroon, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). Literat Melalui Presentasi. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." (2021).
- Muhson, A. (2010). Sari, D. A., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantu Media Wayang Kertas Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 7 Indahya Keragaman. *Journal For Lesson And Learning*

- Studies, 2(3), 301-310. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Rani, F. N. (2021, September). Penerapan Media Pembelajaran Tematik Bulletin Board Display Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 14-18).
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR* (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar), 2(1).
- Rumidjan, Rumidjan, et al. "Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* 1.1 (2017).
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237.
- Sugiyono, S., Hindratiningrum, N., & Primandini, Y. (2015). Determinasi energi metabolis dan kandungan nutrisi hasil samping pasar sebagai potensi bahan pakan lokal ternak unggas. *Jurnal Agripet*, 15(1), 41-45.
- Yunita, F. T., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Mendongeng dengan Media Wayang Kertas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 42-50.
- Wulandari, Nisa. "Analisis kemampuan literasi sains pada aspek pengetahuan dan kompetensi sains siswa smp pada materi kalor." *Edusains* 8.1 (2016): 66-73
- Septina, Nora, Farida Farida, and Komarudin Komarudin. "Pengembangan lembar kerja siswa dengan pendekatan saintifik berbasis kemampuan pemecahan masalah." *Jurnal Tatsqif* 16.2 (2018): 160-171.
- Syafii, A. F. (2023). Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree pada Materi Hubungan Gaya dan Gerak untuk Siswa Kelas IV MI Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1).
- Wulan Suci Rimadhani, Wulan Suci Rimadhani, KARIMATUS SAIDAH KARIMATUS SAIDAH, and BASORI MUHAMAD. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD. Diss. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.
- Zahwa, Feriska Achlikul & Syafi'i, Imam. (2022). "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. Volume 19 (Issue 1). 61-78.