

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG TOKOH PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS FIKSI
KELAS IV DI SD NEGERI 25 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**SYAHRUL HIDAYAT
NIM. 19591233**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Rektor IAIN Curup

Di Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

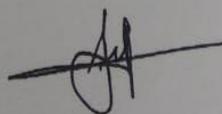
Nama : Syahrul Hidayat
NIM : 19591233
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tokoh
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks
Fiksi Kelas IV di SD Negeri 25 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosoh Institut Agama Islam Negeri (IAIN Curup). Demikianlah permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

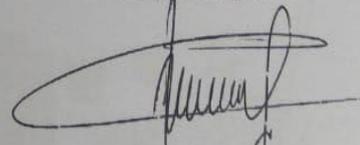
Curup, 27 Juli 2023

Pembimbing I



Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Pembimbing II



Agus Rivan Oktori, M.Pd
NIP. 199108182019031008

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahrul Hidayat

NIM : 19591233

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fiksi Kelas IV di SD Negeri 25 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan referensinya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di IAIN Curup.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 24 Juli 2023

Penulis



Syahrul Hidayat
Syahrul Hidayat
NIM.19591233



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN CURUP)

FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119
Website/facebook: iain Curup, Email: iain.curup@gmail.co.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 2226 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/08/2023

Nama : Syahrul Hidayat
Nim : 19591233
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV di SD negeri 25 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 10 Agustus 2023
Pukul : 13.30-15.00 WIB
Tempat : Ruang 2 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Sekretaris,

Agus Rivah Oktaji, M.Pd.I
NIP. 19910418 2019903 1 008

Penguji I,

Ummul Khair, M. Pd
NIP. 19691021 199702 2 001

Penguji II,

Meri Hartati, M.Pd
NIDN. 20150558704

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP. 19650826 199903 1 001

MOTTO

**CINTAI DAN REVISI APA YANG KURANG DALAM DIRIMU UNTUK
PERUBAHAN YANG LEBIH MAJU TANPA HARUS MENJADIKAN
DIRIMU SEORANG YANG PESIMIS SEBAB KEPUASAN YANG BESAR
TERLAHIR DARI HAL YANG TIDAK MUNGKIN, NAMUN BERHASIL
UNTUK KAMU KALAHKAN**

Syahrul Hidayat

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana (S-1).

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Katam Dan Ibu Daryanti yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan sepenuh jiwa dan raga, yang selalu memberikan support, dan do'a restu serta pengorbanan yang tiada henti hingga saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adik Celsi Jwita yang selalu memberikan support dan doanya.
3. Kepada keluarga besar Pawiro Rejo dan keluarga besar Mbah Ngadin yang telah memberikan support penuh terhadap penulis.
4. Kepada rekan-rekan di SD Negeri 25 Rejang Lebong .
5. Teman teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa support satu sama lain.
6. Alamamaterku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Semua pihak yang turut memberikan do'a dan dukungan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG TOKOH PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS FIKSI
KELAS IV DI SD NEGERI 25 REJANG LEBONG**

ABSTRAK

Oleh: Syahrul Hidayat
19591233

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 25 Rejang Lebong, peneliti menemukan beberapa problem diantaranya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat proses pengajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru masih terkesan monoton terhadap materi yang disampaikan sehingga lama kelamaan siswa merasa bosan dan konsentrasi menjadi mudah teralihkan karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran menyimak cerita. Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran wayang tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Four D). Adapun langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah 1). Tahap pendefinisian (define), 2). Tahap perancangan (design), 3). Tahap pengembangan (developmen), dan 4). Tahap penyebaran (disseminate) dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket dengan skala Likert untuk respon. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba tanggapan pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan permasalahan yang ada di SD Negeri 25 Rejang Lebong, peneliti menghasilkan suatu produk berupa media wayang tokoh pada pembelajaran bahasa Indonesia Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase rata-rata 88,2% “sangat baik”. Hasil penilaian ahli media memperoleh persentase rata-rata 96,4% “sangat baik”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 93,3% “sangat baik”. Hasil deskripsi penilaian dari respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 86,6% “sangat baik”. Adapun hasil uji coba pretest dan posttest memperoleh hasil presentase yaitu 86,79% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik dan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang kartun agar lebih edukatif serta inovatif.

Kata Kunci: *Media Wayang Tokoh, Pembelajaran Tematik.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahiwabarakatuh

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berbagai macam nikmat serta taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menjadi seorang Sarjana Pendidikan (S.Pd). Shalawat dan salam semoga senantiasa tersampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. Karena dengan perantara beliau, kita dapat merasakan dunia islam yang penuh dengan kemuliaan seperti yang kita rasakan saat ini. Serta dengan senantiasa bershalawat, mudah-mudahan kita akan mendapat syafaat di yaumul kiamah kelak,amiin.

Penulis menyadari bahwa bahwa dalam proses membuat skripsi bukanlah Sesutu yang mudah dan instan , dibutuhkan kesabaran, dan perjuangan tinggi serta keyakinan yang mendalam pada diri sendiri. Namun berkat dorongan, bimbingan serta bantuan yang tak ternilai dan tak terhingga dari berbagai Ucapan pihak yang senantiasa memberikan bimbingan dan bantuannya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd, selaku Rektor IAIN Curup
2. Dr. Muhammad Istan, SE.,M.Pd.,M.M, selaku Wakil Rektor I
3. Dr. KH. Ngadri, M.Ag, selaku Wakil Rektor II
4. Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd, Selaku Wakil Rektor III
5. Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd, selaku Ketua Fakultas Tarbiyah

6. Meldiana M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Zulaiha M.Pd.I selaku Pembimbing I
8. Agus Riyan Oktor M.Pd selaku Pembimbing II
9. Dosen dan Karyawan IAIN Curup
10. Pustakawan IAIN Curup
11. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini jauh dari kesempurnaan, karena penulis selaku manusia biasa yang tak luput dari kesalahan. Dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun bagi kebaikan skripsi ini. Atas bantuan dari segala pihak, penulis ucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan segala pihak yang terlibat dengan nilai pahala di sisi-Nya.

Amiin

Jazakumullah Khairan Katsiran

Wassalamu'alaikum Warahmatullahiwabarakatuh

Curup, 6 juli 2023

Penulis

SYAHRUL HIDAYAT
NIM.19591233

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pengertian Media Pembelajaran Wayang Tokoh	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
3. Media Wayang Tokoh	23
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia	30
1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	30
2. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	33
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia	34
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Langkah –langkah Pengembangan Produk.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Instrumen Penelitian	57
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	63
1. Riwayat Singkat SD Negeri 25 Rejang Lebong	63
2. Riwayat Singkat SD Negeri 25 Rejang Lebong	63
3. Visi-Misi SD Negeri 25 Rejang Lebong	66
4. Riwayat Kepala Sekolah SD Negeri 25 Rejang Lebong	66
5. Data Guru SD Negeri 25 Rejang Lebong	67
6. Data Siswa SD Negeri 25 Rejang Lebong.....	67
7. Sarana Prasarana SD Negeri 25 Rejang Lebong	68
B. Hasil Penelitian.....	68
Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau mencairitahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam modul dengan cara menganalisis sebagai berikut:	69
4) Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	71
C. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Table I.1 KD dan Indikator	10
Tabel II.1 KD dan Indikator kelas kelas IV Tema 8	35
Tabel III.1 Data Ahli Validasi.....	48
Tabel III.2 Keriteria Penilaian Angket.....	54
Tabel III.3 Keriteria Penilaian Angket.....	55
Tabel III.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	56
Tabel III.5 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	56
Tabel III.6 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	56
Tabel III.7 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	57
Tabel III.8 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	58
Tabel IV.1 Identitas Satuan Pendidikan.....	63
Tabel IV.2 Data Lengkap SD Negeri 25 Rejang Lebong	63
Table IV.3 Data Rinci SD Negeri 25 Rejang Lebong.....	64
Tabel IV.4 Riwayat Kepala Sekolah SD Negeri 25 Rejang Lebong	64
Tabel IV.5 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	69
Tabel IV.6 Hasil Validasi oleh Ahli Media	70
Tabel IV.7 Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Media	72
Tabel IV.8 Hasil Angket Oleh Ahli Praktisi Pendidikan	73
Tabel IV.5 Data Guru SD Negeri 25 Rejang Lebong	65
Tabel IV.6 Data Siswa SD Negeri 25 Rejang Lebong	65
Tabel IV.7 Sarana Prasarana SD Negeri 25 Rejang Lebong	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Model Pengembangan Menurut Borg & Gall	46
Gambar IV.1 Proses Mendesain Wayang Tokoh	67
Gambar IV.2 Proses Merangkai Wayang Tokoh	67
Gambar IV.3 Desain Awal Wayang Tokoh	68
Gambar IV.4 Tampilan Media Wayang Tokoh Sebelum Direvisi	71
Gambar IV.4 Tampilan Media Wayang Tokoh Setelah Direvisi.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk perkembangan bangsa dan perwujudan dari individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, atau kepada peserta didiknya. Oleh sebab itu, mutu dan kualitas penyelenggara pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam memajukan daya pikir manusia.¹

Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam Al-Qur'an, cara belajar untuk menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut dapat menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, ilmu (atau perubahan tingkah laku tersebut dapat

¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2012), hlm. 6.

² Depdiknas, Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional

ditempuh dengan dua cara. Pertama, ilmu (atau perubahan) yang diperoleh tanpa usaha manusia (ilmu laduni), seperti yang diinformasikan dalam surat Al-Kahfi ayat 65.³

عَلَّمَ لَدُنَّا مِنْ وَعَلَّمْنَاهُ دِنَا عَنْ مِنْ رَحْمَةً آتَيْنَاهُ عِبَادِنَا مِنْ عَبْدًا فَوَجَدَا

Artinya ; Lalu mereka (musa dan muridnya) bertemu dengan seorang hamba dari hamba-hamba kami, yang telah kami anugerahkan kepadanya rahmat dari sisi kami dan telah kami ajarkan kepadanya ilmu dari sisi kami (Qs Al-Kahfi [18]:65).

Pendidikan harus difokuskan pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*) dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dari pemerintah yang sudah menetapkan perubahan sistem pendidikan dengan menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Untuk mengatasi perubahan yang mengglobal diperlukan adanya pembaharuan kearah yang lebih baik, salah satu bentuk pembaharuan dalam pendidikan yaitu dengan adanya pembelajaran tematik, dimana materi atau bahan pelajaran tersebut di dasarkan atas penggabungan dari tema dan mata pelajaran.

Kurikulum 2013 adalah suatu sistem pendidikan yang menuntut pelaku pendidikan untuk terampil disetiap pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran semakin interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang. Selain itu, siswa bisa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta

³ Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 42

psikologisnya.⁴ Berdasarkan hal ini, guru diharapkan bisa lebih inovatif dalam merancang proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁵

Pada hakikatnya belajar merupakan proses yang kompleks, yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.⁶ Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan paling pokok. Hal ini berarti bahwa keberhasilan atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa sebagai anak didik.

Dalam suatu pendidikan terdapat berbagai macam cabang mata pelajaran, salah satu yang akan di bahas adalah mata pelajaran bahasa Indonesia, pelajaran bahasa Indonesia ini sangat penting untuk dipelajari, karena sudah termasuk dalam hal pokok kebutuhan dalam proses pendidikan

⁴ Risdiana Andika Fatmawati, "Pengembangan Program Literasi Sosial Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (February 13, 2022): 1938–51,.

⁵ Norma Dewi Shalikhah, Jurnal "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, No. 1 (June 13, 2017): 9–16,

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2013), hlm. 1.

nasional, dengan mempelajari bahasa Indonesia secara baik maka akan menciptakan generasi generasi yang bisa memahami ruang lingkup sastra dan bahasa Indonesia. Di sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia ini di upayakan agar dapat membentuk siswa yang berkarakter secara umum maupun nasional, anak di ajarkan bagaimana cara menulis yang baik dan benar, di ajarkan bagaimana membaca dengan baik, serta mampu memahami teori kesastraan dan menerapkannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁷

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, sebab penggunaan media pembelajaran sangat mendukung untuk peningkatan minat maupun hasil belajar siswa, media pembelajaran sangat banyak jenis dan bentuknya

⁷ Nurul Hidayah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”. (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2017), Volume 4 Nomor 1.

tergantung dari apa yang sedang kita butuhkan, terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi sangat di butuhkan media pembelajaran yang berupa contoh gambar ataupun video, sebab dalam teks fiksi banyak memunculkan tokoh tokoh dan materi cerita.

Pendidikan selalu mengalami kemajuan, Salah satu kemajuan di dunia pembelajaran adalah dengan banyaknya inovasi Pengembangan media pembelajaran saat ini sudah banyak media pembelajaran yang secara khusus memproduksi media pembelajaran. Namun demikian, tidaklah salah jika guru dapat membuat media pembelajaran sendiri. Guru sangat dianjurkan untuk kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitar kemampuan lain yang harus dikuasai guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media wayang, baik itu berupa gambar, wayang kardus, wayang suket (rumput), wayang kartun, wayang kertas, dan lainnya, baik visual maupun non visual.⁸

Secara etimologis kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁹

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima.

⁸ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Cv Pilar Nusantara, 2017), hlm. 85

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3.

Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar.¹⁰

Media wayang juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk sebuah demonstrasi, yaitu percontohan atau untuk sebuah pertunjukan. Pada pembelajaran bahasa, guru dihadapkan pula pada suatu kompetensi yang memerlukan suatu peragaan. Misalnya pada kompetensi “bercerita dengan alat peraga” dapat dikembangkan melalui kegiatan peragaan dengan menghadirkan wayang atau boneka yang digunakan untuk menceritakan suatu kisah sebagai mediana, cara tersebut merupakan wujud dari cara demonstrasi.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, media wayang ini penting untuk digunakant terutama pada materi teks fiksi, sebab dalam materi teks fiksi harus bisa membaca, menyimak, dan menyampaikan kembali cerita fiksi yang telah disampaikan. Idealnya media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam teks fiksi ini adalah berupa bentuk tokoh wayang, sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Karena media wayang ini dapat menjadi sarana yang tepat, menggambarkan secara ilustrasi dari kisah atau cerita yang sedang di sampaikan.

¹⁰ Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung:PT Remaja Rosda Karya,2018), hlm. 2

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 25 Rejang Lebong, peneliti menemukan beberapa problem diantaranya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat proses pengajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru masih terkesan monoton terhadap materi yang disampaikan sehingga lama kelamaan siswa merasa bosan dan konsentrasi menjadi mudah teralihkan karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran menyimak cerita. Padahal penggunaan media dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam mengingat.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut adalah dengan cara mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik, yang dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Salah satu yang terpikirkan oleh peneliti adalah mengembangkan sebuah media, yaitu wayang tokoh. Media wayang tokoh ini diharapkan dapat memberikan suasana yang baru dan seru untuk diikuti, tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar, peserta didik akan belajar sekaligus mengenal budaya wayang dengan suasana yang menyenangkan.

Hal ini juga dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan praktisi pendidikan yaitu Bapak Sumartana, M.Pd dan Ibu Septi, S.Pd,i selaku wali kelas IV A dan IV C di SD Negeri 25 Rejang Lebong, beliau mengatakan bahwa di SD Negeri 25 Rejang Lebong ini memang belum pernah menggunakan media pembelajaran wayang, Penggunaan media pembelajaran

yang belum di terapkan menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif dan kurang menarik, masih banyak siswa yang tidak fokus dengan materi yang disampaikan, siswa masih banyak mengobrol didalam kelas saat pembelajaran dimulai, siswa masih bermalas-malasan menyimak materi yang ada pada buku paket, serta penyampaian guru yang masih terlalu monoton terhadap materi yang disampaikan, hal ini yang sering membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Dengan ini, guru memerlukan adanya media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹¹ Berdasarkan angket yang diberikan kepada Bapak Sumartana, M.Pd dan Ibu Septi, S.Pd,I beliau juga mendukung secara penuh jika diadakannya pengembangan media pembelajaran terutama pengembangan media pembelajaran wayang tokoh di SD Negeri 25 Rejang Lebong ini.¹²

Dengan tema yang telah penulis pilih, pemanfaatan lingkungan yang ada dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, seorang guru yang berperan sebagai tenaga pendidik harus mampu membuat suatu media kongkrit yang dikemas secara menarik untuk menstimulasi siswa agar tertarik dan bersemangat dalam mengikuti dan memahami materi yang disampaikan guru. Media yang akan digunakan untuk pembelajaran tidak harus berupa media yang memiliki nilai nominal yang tinggi. Media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk

¹¹ Hasil wawancara peneliti dengan pendidik (Ibu Septi, S.Pd.I dan Bapak Sumartana, M.Pd) selaku guru kelas IV A dan IV B di SDN 25 Rejang Lebong, hari Kamis tanggal 19 Januari 2023.

¹² Hasil angket yang di isi pendidik (Ibu Septi, S.Pd.I dan Bapak Sumartana, M.Pd) selaku guru kelas IV A dan IV B di SDN 25 Rejang Lebong, hari Kamis tanggal 19 Januari 2023.

menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.¹³

Salah satu upaya peneliti untuk mengatasi problem yang ada, adalah dengan mengembangkan media wayang tokoh, sebagaimana wayang tokoh ini di buat dengan memanfaatkan barang yang sudah tak terpakai serta bahan dari alam yang jarang untuk dimanfaatkan. media wayang tokoh ini merupakan media pembelajaran yang menarik, sebab di samping sebagai bahan ajar yang efisien juga dapat menjadi bahan edukasi kebudayaan yang ada di Indonesia, sebab melihat kondisi di era globalisasi ini kebudayaan ini sudah mulai luntur, dan tidak banyak di kenal oleh generasi generasi baru. Sudah saatnya guru mampu berfikir kreatif untuk mengatasi perubahan di era globalisasi ini, khususnya dalam hal kebudayaan.

Pengembangan media wayang Tokoh adalah termasuk media visual karena merupakan sebuah gambar tiruan tokoh kartun. Suara yang digunakan adalah suara dari guru yang bercerita seperti dalang dan gambar yang digunakan adalah gambar tiruan berupa wayang yang berbentuk gambar tokoh kartun. Media tersebut digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak cerita.¹⁴

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satu keterampilan yang kerap dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan bahasa yang baik. Karena bahasa merupakan model terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran bahasa Indonesia ada empat keterampilan berbahasa yang harus

¹³ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 3.

¹⁴ Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang...* hlm. 85

dimiliki oleh siswa keterampilan ini, ini antara lain : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Maka dari itu dengan pembelajaran bahasa indonesia disekolah dasar dengan media wayang tokoh di kelas IV, Tema 8 (daerah tempat tinggalku), Sub Tema 2 (keunikan daerah tempat tinggalku), pembelajaran (ke-1), dengan KD dan Indikator sebagai berikut:

Tabel 1.1
KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. (C3) 3.9.2 Menganalisis tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi. (C4)
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menunjukkan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan. (P3) 4.9.2 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi secara lisan. (P3)

Menyimak cerita dapat membantu siswa agar lebih baik lagi dalam pembelajaran. dari hasil analisis kebutuhan peneliti disekolah dasar, peneliti berinovasi membuat media yang menarik dan ramah lingkungan yaitu membuat media wayang tokoh, media ini sangat membantu untuk memfokuskan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengembangan media wayang tokoh ini ditunjukan di kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengalaman observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diuraikan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah, yaitu:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Guru masih monoton terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Siswa mudah bosan dan hilang konsentrasi saat pelajaran bahasa Indonesia berlangsung.
4. Kurangnya minat siswa dalam menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
5. Proses belajar mengajar di kelas masih kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, hanya akan mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV di SD Negeri 25 Rejang Lebong. Pembatasan masalah ini dilakukan ialah agar penelitian lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan di bahas adalah:

1. Subjek penelitian ini adalah pada siswa kelas IV di SD Negeri 25 Rejang Lebong.
2. Media pembelajaran hanya di gunakan pada Tema 8 (daerah tempat tinggal ku), Sub Tema 2 (keunikan daerah tempat tinggalku), pembelajaran (ke-1).

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran wayang tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran wayang tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran wayang tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran wayang tokoh mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan bahan ajar sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian.

b. peserta Didik

- 1) Memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Pendidik

- 1) Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.
- 2) Memberikan *stimulus* (rangsangan) kepada peserta didik bahwasannya melalui media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

d. Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang di kembangkan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Konten

- a. Media pembelajaran wayang tokoh dikembangkan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi di kelas IV Sekolah Dasar.

- b. Media pembelajaran wayang tokoh dikembangkan berdasarkan tema 8, sub tema 2, pembelajaran 1
 - c. Media pembelajaran wayang tokoh menyajikan gambaran dan kisah dari materi teks fiksi yang berjudul “Roro Jonggrang”
2. Konstruksi
- a. Media pembelajaran wayang tokoh di desain dengan bentuk 2 dimensi seperti bentuk wayang pada umumnya.
 - b. Media pembelajaran tokoh menggunakan batang pisang sebagai tempat untuk menancapkan wayang dan media pembelajaran wayang tokoh memiliki latar bergambar sesuai dengan tema cerita.
 - c. Bahan utama pembuatan wayang tokoh adalah pelepah pinang yang sudah tua, yang kemudian di bentuk berdasarkan tokoh yang akan di tampilkan.
 - d. Media pembelajaran digunakan dengan cara guru sebagai dalang dan pengisi suara langsung oleh guru tersebut, di ceritakan sesuai dengan tema atau alur cerita yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran Wayang Tokoh

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Etimologi kata media dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara yaitu pengantar pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dan Briggs juga berpendapat, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran.¹⁵

Media merupakan alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi lebih mudah. Di era globalisasi saat ini, media didesain untuk semakin memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali dibidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi peserta didik.¹⁶ Untuk itu sebagai pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi- cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hlm. 3-4.

¹⁶ Ida Fiteriani, “*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, hlm. 166.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

a. Karakteristik Media Pembelajaran

Beberapa karakteristik jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran, yaitu: media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Seels dan Glasgow mengelompokan media dengan melihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu:

- 1) Pilihan media tradisional
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik jenis media itu terbagi tiga yaitu: (a) Media Grafis, (b) Media Audio, dan (c) Media Proyeksi Diam. Sedangkan jika dilihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional, dan Pilihan media teknologi mutakhir.¹⁷

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi- cet.19. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil, atau perorangan.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁸

Ketepatan pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, melihat kompleks dan uniknya proses belajar saat ini. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.6

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.¹⁹

a) Ciri fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekrontuksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

b) Ciri manipulatif (*Manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek kemungkinan timbul karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapsing recording*.

c) Ciri distributif (*Distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 15-17

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lent mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran,
- 2) Fungsi afektif, yaitu menjadikan pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa;
- 3) Fungsi kognitif, yaitu media dapat memperlancar pemahaman terhadap tujuan pembelajaran; dan
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media memberikan konteks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca sehingga dapat mengorganisasikan informasi yang terdapat pada teks dan mengingatnya kembali.

Sadiman, dkk mengemukakan tiga manfaat dan kegunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:²⁰

- 1) Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: obyek yang terlalu besar, kecil, gerak yang terlalu lambat, terlalu cepat, kejadian di masa lampau, obyek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas.

²⁰ Sadiman, Arief S, Raharjo, dkk, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 86.

- 3) Media pembelajaran dapat meningkatkan sikap pasif peserta didik, dalam hal ini media mampu menimbulkan gairah belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri.

d. Media Tujuan Pembelajaran

Sanaky menerangkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut: (a) mempermudah proses pembelajaran di kelas, (b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan (d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Sanaky melanjutkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu:²¹

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran.
- 3) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

²¹ Nunuk Suryani, Dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 8-9

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat fisik untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah guru menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mempermudah dalam menerima pembelajaran sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran pada akhir pembelajaran tersebut.

e. Evaluasi Media Pembelajaran

Dalam Membuat sebuah media pembelajaran tentu sangat penting dilakukannya evaluasi dari media pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran digunakan dan dapatkah media pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dilihat dari tahapan evaluasi media pembelajaran, ada tiga tahap macam evaluasi formatif, sebagai berikut:

- a) Evaluasi review ahli
- b) Evaluasi kelompok kecil, dan
- c) Evaluasi lapangan.²²

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam pembuatan media pembelajaran untuk mencapai sesuai dengan tujuan pembuatan perlu

²² Sadiman, Arief S, Raharjo, dkk, *Op. Cit.* hlm. 181-187

dilakukan evaluasi, evaluasi ini dapat dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

3. Media Wayang Tokoh

a. Pengertian Media Wayang Tokoh

Secara etimologis wayang berarti bayangan (bahasa Jawa: ayang-ayang), penamaan ini mungkin karena wayang dinikmati melalui bayangannya. Bangsa Indonesia memiliki warisan seni-budaya yang tinggi nilainya, yaitu yang berupa cerita wayang. Usia yang demikian panjang dan kenyataan bahwa hingga dewasa ini masih banyak orang menggemarnya betapa tinggi nilai dan berartinya wayang bagi kehidupan masyarakat.²³

Wayang adalah sebuah wiracarita yang berpakem pada dua karya besar, yaitu Ramayana dan Mahabharata. Teks asli kedua cerita itu ditulis dalam bahasa Sansekerta, dan telah masuk ke Jawa kemudian disadur dan disunting ke dalam bahasa Jawa Kuno, sekaligus ditambah dan disesuaikan dengan cerita dan legenda yang telah merakyat pada waktu itu, maka jadilah cerita Mahabharata dan Ramayana versi Jawa. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa bahasa pewayangan, sebagaimana halnya dengan cerita wayang itu sendiri, dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, walau terdapat unsur tertentu yang bersifat stereotip dan memperlihatkan kegunaannya. Namun cerita wayang lebih banyak diwariskan lewat

²³ Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 208.

media pertunjukan, terutama pertunjukan wayang kulit, daripada lewat teks.

Seiring berkembangnya zaman, wayang sering dipandang sebagai suatu hal yang kuno, yang tidak mudah dipahami oleh banyak orang. Untuk memudahkan pemahaman tersebut wayang ditampilkan dalam berbagai bahasa. Cerita dalam pewayangan tidak hanya berpatokan dengan cerita atau legenda dari Jawa. Wayang merupakan inovasi baru untuk pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Para guru mulai kreatif dalam menciptakan suatu media-media baru yang menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan mendapat suatu tanggapan yang baik dari siswa. Wayang dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.²⁴

Seni Pewayangan merupakan salah satu bentuk seni budaya klasik tradisional bangsa Indonesia yang telah berkembang sejak dahulu dan merupakan salah satu warisan budaya bagi bangsa Indonesia. Pertunjukan wayang juga dahulunya merupakan salah satu cara para Wali menyebarkan pengaruh Islam di Indonesia. Para Wali menciptakan wayang dan alat-alat pewayangan dengan maksud mendakwahkan Islam. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa wayang adalah salah satu media para Wali mengajarkan ajaran Islam melalui cerita-cerita dari tokoh-tokoh yang diangkat dalam pewayangan

²⁴ Rizki Oktavianti & Agus Wiyanto, *Pengembangan Media Gayahetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD*, (Mimbar Sekolah Dasar 1 (1), 2014), hlm. 65-70. jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar

sebagai penggambaran tokoh yang dapat dijadikan tauladan yang baik bagi para pendengarnya.

Media wayang merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Selain itu media wayang termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan media wayang.

Media wayang juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk sebuah demonstrasi, yaitu percontohan atau untuk sebuah pertunjukan. Pada pembelajaran bahasa, guru dihadapkan pula pada suatu kompetensi yang memerlukan suatu peragaan. Misalnya pada kompetensi “bercerita dengan alat peraga” dapat dikembangkan melalui kegiatan peragaan dengan menghadirkan wayang atau boneka yang digunakan untuk menceritakan suatu kisah sebagai medianya. Cara tersebut merupakan wujud dari cara demonstrasi.

Pembuatan tokoh wayang-wayang kertas/karton sangatlah mudah dan praktis. Hal ini dikarenakan tokoh yang digunakan dalam media adalah tokoh-tokoh animasi ataupun tokoh-tokoh kartun yang disesuaikan dengan tokoh kesukaan siswa agar siswa tertarik untuk belajar. Tokoh kartun ini seperti halnya tokoh dongeng yaitu

berhubungan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan.²⁵

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan suatu media cerita yang sangat unik, yang telah menjadi suatu kebudayaan Indonesia yang digemari banyak orang. Wayang juga sudah sangat lama berkembang di Indonesia khususnya di pulau jawa.

Oleh karena itu diharapkan media wayang tokoh dapat menghilangkan rasa jenuh dan memberikan rasa senang ketika sedang belajar. Siswa dapat memilih tokoh kesukaan mereka dan hanya memeragakan tokoh-tokoh tersebut dengan gaya mereka sendiri dengan tema *la vie scolaire* atau kehidupan sekolah.

b. Karakteristik Media Wayang

Karakteristik dari media pembelajaran wayang tokoh sendiri adalah, media ini di buat menyerupai wayang kulit, namun yang membedakannya adalah bahan dasarnya, bahan dasarnya sendiri terbuat dari pelepah pinang yang sudah kering oleh sebab itu media wayang tokoh ini cukup istimewa karena masih sangat jarang dan bahkan belum ada orang yang membuat hal serupa seperti yang peneliti lakukan, peneliti memilih pelepah pinang sebagai bahan utamanya karena di daerah sini sangat banyak pelepah pinang yang jatuh dan tidak dimanfaatkan, oleh sebab itu sebagai calon guru kita

²⁵ Meilan Tri Wuriyani, dkk, (2013), *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng*. (PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta). Jurnal Didaktika Dwija Indria, 1 (8).

harus pandai memanfaatkan sumberdaya yang ada menjadi sebuah karya yang kreatif dan inovatif, serta berguna untuk dunia pendidikan utamanya. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁶

c. Cara Pembuatan Media Wayang

Berikut ini adalah bahan bahan yang di butuhkan untuk membuat media wayang tokoh ;

- 1) Alat dan bahan
 - a) Gunting
 - b) Cutter
 - c) Kuas
 - d) Pensil
 - e) paku
 - f) Pelepah pinang kering
 - g) Cat minyak/akrilik
 - h) Bamboo
 - i) Batang pisang
 - j) PiloX
 - k) Lem plastik

²⁶ Erwan Puji Rahayu, (2015). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul*. Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Kreatif Tadulako. Vol 3 No. 4. hlm. 40-42.

2) Langkah-langkah pembuatan

- a) Pertama siapkan pelepah pinang, kemudian bersihkan dan luruskan.
- b) Kemudian bentuk pola pada pelepah pinang menggunakan pensil berdasarkan bentuk gambar yang di butuhkan.
- c) Setelah pola gambar jadi, potong pelepah pinang menggunakan cutter/gunting mengikuti pola yang telah digambar.
- d) Kemudian lubangi bagian sendi seperti lengan dan kaki pada wayang.
- e) Cat wayang menggunakan cat dasar yaitu cat berwarna putih
- f) Setelah cat kering, gambar pola untuk proses pewarnaan
- g) Kemudian warnai wayang menggunakan kuas lukis sesuai dengan imajinasi yang ada.
- h) Jemur wayang hingga kering di bawah sinar matahari atau ruangan terbuka.
- i) Pasangkan tongkat bamboo pada wayang, sebagai alat untuk menggerakkan wayang.
- j) Rapikan batang pisang sebagai tempat untuk menancapkan wayang.

d. Cara Penggunaan Media Wayang Tokoh

- 1) Siapkan media wayang tokoh beserta media pendukung
- 2) Siapkan teks cerita
- 3) Guru berperan sebagai dalang, dan menceritakan cerita fiksi yang sudah disiapkan

- 4) Guru menggerakkan tongkat bamboo sambil bercerita hingga selesai.
- 5) Memberikan soal
- 6) Evaluasi

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang

Kelebihan media wayang tokoh sebagai sebuah media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi lebih terhibur dalam belajar di kelas.
- 2) Media yang lebih menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.
- 3) Mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada anak yaitu budaya wayang.
- 4) Dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan memerankan tokoh masing-masing untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.
- 5) Penggunaan simbol yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide atau pesan peristiwa secara etis.
- 6) Media yang udah dibuat, murah dan praktis.
- 7) Bentuknya unik dan menarik
- 8) Mudah penggunaannya
- 9) Mengasah kreativitas guru

Sedangkan kekurangan media wayang tokoh dan solusi untuk mengurangi kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Media wayang tokoh cukup rumit dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu di butuhkan kesabaran dan kreativitas yang tinggi dalam proses pembuatannya.
- 2) Pada penelitian ini, media wayang tokoh tidak dapat digunakan oleh semua siswa untuk berlatih di kelas kerena keterbatasan waktu pelajaran, jumlah siswa di kelas, dan waktu penelitian. Untuk mengurangi kekurangan tersebut, penggunaan media ini. Oleh karena itu media wayang tokoh ini lebih efektif apabila digunakan oleh guru sebagai sarana penyampaian materi terutama dalam penyampaian cerita fiksi.

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah. Kekhasan pendekatan dan isi materi ajar di kelas rendah dibuat agar tujuan pengajaran bahasa Indonesia dapat tercapai yaitu 1) Siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara; 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan; 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial; 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat

berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya.

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ke empat aspek berbahasa ini saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Bagaimana seorang anak akan bisa menceritakan sesuatu setelah ia membaca ataupun setelah ia mendengarkan. Begitupun dengan menulis. Menulis tidak lepas dari kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara anak.²⁷

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sangat penting untuk perkembangan pengetahuan peserta didik terutama dalam perkembangan

²⁷ Hj. Asiyah, *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual*, (Bengkulu: Penerbit Vanda, 2017), hlm. 241

bahasa sebab di Indonesia tidak hanya terdiri dari satu bahasa saja, oleh sebab itu pelajaran bahasa Indonesia merupakan hal pokok yang harus di pelajari peserta didik .

2. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia di arahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, sekaligus mengembangkan kemampuan beripikir kritis dan kreatif. Peserta didik dimungkinkan untuk memperoleh kemampuan berbahasanya dari bertanya, menjawab, menyanggah, dan beradu argumen dengan orang lain.

Sebagai alat ekspresi diri, bahasa Indonesia merupakan sarana untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ada dalam diri seseorang, baik berbentuk perasaan, pikiran, gagasan, dan keinginan yang dimilikinya. Begitu juga digunakan untuk menyatakan dan memperkenalkan keberadaan diri seseorang kepada orang lain dalam berbagai tempat dan situasi.

Kegiatan berbahasa Indonesia mencakup kegiatan produktif dan reseptif di dalam empat aspek berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain. Pemahaman terhadap bahasa yang dituturkan oleh pihak lain tersebut dapat melalui sarana bunyi atau sarana tulisan.

Pemahaman terhadap bahasa melalui sarana bunyi merupakan kegiatan menyimak dan pemahaman terhadap bahasa penggunaan sarana tulisan merupakan kegiatan membaca.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu mula-mula belajar menyimak, lalu berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah. Kegiatan menulis menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata. Akan tetapi, dalam penerapannya banyak orang mengalami kesulitan untuk membiasakan siswa belajar menulis. Dalam hal ini National Commission on Writing menyatakan bahwa untuk meningkatkan keterampilan seharusnya itu bukan diajarkan tapi ditugaskan artinya siswa melakukan banyak menulis agar keterampilan menulisnya meningkat.

Keterampilan mendengarkan cerita merupakan dasar atau factor penting bagi suksesnya seseorang dalam belajar bahasa secara efektif,

karena mendengarkan cerita merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Menyimak mempunyai peranan penting sebagai dasar belajar bahasa, penunjang keterampilan bicara, membaca dan menulis, pelancar komunikasi lisan dan penambah informasi atau pengetahuan. Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan cara mendengarkan lambang-lambang lisan secara seksama dan baik-baik serta membutuhkan perhatian penuh dengan melibatkan aspek pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan dan pemahaman untuk memperoleh makna yang berguna dari sesuatu yang didengar.²⁸

Menurut Henry Guntur Tarigan, menyimak memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- a. Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- b. Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan .
- c. Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apa-apa yang dia simak.
- d. Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati seta menghargai apa-apa yang disimaknya itu.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 241

- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat menkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.²⁹

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi kelas kelas IV, Tema 8 (daerah tempat tinggalku), Sub Tema 2 (keunikan daerah tempat tinggalku), pembelajaran (ke-1), dengan KD dan Indikator sebagai berikut:

Tabel II.1

KD dan Indikator kelas kelas IV Tema 8

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. (C3) 3.9.2 Menganalisis tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi. (C4)
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1 Menunjukkan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan. (P3) 4.9.2 Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi secara lisan. (P3)

1. Teks Fiksi

- a. Pengertian teks fiksi

Teks cerita fiksi adalah karya sastra yang memuat cerita fiksi atau berdasarkan fantasi “fantasi” berbasis imajinasi yang bukan pada

²⁹ Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah), hlm. 9

kejadian yang sebenarnya, tetapi hanya mengandalkan imajinasi atas pengalaman faktual pengarang. Imajinasi pengarang diolah atas dasar penilaiannya terhadap berbagai peristiwa pengalaman, wawasan, pandangan, interpretasi, ilmu pengetahuan, realitas dan peristiwa yang murni fiktif.

Teks cerita fiksi merupakan sejenis cerita fiksi yang kurang lebih realistis. Cerita fiksi bergantung pada imajinasi dan kreativitas narator. Fiksi biasanya menggambarkan kumpulan cerita yang dibumbui dengan peristiwa, pengalaman manusia, atau imajinasi dan kreativitas penulis.

b. Ciri ciri cerita fiksi

Berdasarkan praktiknya, cerita fiksi memiliki karakter dan ciri khasnya sendiri sebagai karya sastra, seperti berikut ini:

- 1) Bersifat imajinasi dari berbagai pengarang
- 2) Tidak ada nilai kebenaran relatif atau absolut. Secara umum, bahasa yang digunakan adalah sugestif
- 3) Tidak ada klasifikasi standar
- 4) Secara umum cerita fiksi ini bercerita tentang perasaan pembaca, bukan nilai logika melainkan emosi

2. Cerita Dongeng

Dongeng merupakan sebuah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Pada umumnya dongeng memiliki sifat menghibur dan mengandung nilai pendidikan. Dongeng ini sendiri dikarang dan

diceritakan kembali secara berulang-ulang oleh orang. Cerita tersebut dibuat karena terinspirasi dari suatu peristiwa.

Dongeng ini juga merupakan suatu warisan dari nenek moyang yang secara turun temurun perlu untuk dilestarikan keberadaannya. Walaupun benar atau tidaknya suatu dongeng tersebut perlu dipertanyakan kembali. Dongeng ini sendiri merupakan karya sastra yang dapat membangun sebuah karakter anak untuk belajar berimajinasi.

Selain itu, dongeng adalah bentuk sastra lama yang menceritakan tentang suatu kejadian yang luar biasa terjadi diluar nalar manusia dengan penuh fantasi dan khayalan atau fiksi. Dongeng dianggap oleh masyarakat sebagai sesuatu hal yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata.³⁰

Beberapa ahli menggolongkan jenis dongeng menjadi beberapa kelompok. Salah satunya penggolongan jenis dongeng oleh Antti Aarne dan Stith Thompson yang membagi jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu: 1) dongeng binatang (*animal tales*), 2) dongeng biasa (*ordinary folktales*), 3) lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*), dan 4) dongeng berumus (*formula tales*). Dongeng binatang adalah kisah tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan dapat berbicara seperti manusia. Di Indonesia dongeng binatang yang paling populer adalah “Sang Kancil”, dengan tokoh utama Kancil (pelanduk) yang digambarkan sebagai binatang yang cerdik yang selalu dapat mengalahkan musuhnya yang lebih kuat dari dirinya, seperti harimau, ular,

³⁰ <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-dongeng.html>.diakses.pkl 13:20 wib. Minggu 26 Maret 2023.

buaya, dan gajah. Namun kancil kalah oleh siput, bintang yang ukuran badannya kecil dan jalannya lamban. Dongeng biasa adalah dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya bercerita tentang kisah duka seseorang. Dongeng biasa di Indonesia yang mempunyai penyebaran luas menurut Danandjaja.³¹

Pada penelitian ini sesuai dengan tema 8, sub tema 2, pembelajaran 1, isi materi teks fiksi ny adalah dongeng "Roro Jonggrang" untuk lebih jelasnya lagi, berikut ini adalah uraian kisah dongeng yang akan di jadikan acuan pembuatan media pembelajaran wayang tokoh sekaligus kisah nya:

Roro Jonggrang Roro

Jonggrang adalah seorang putri dari Kerajaan Prambanan. Raja Prambanan, ayah Roro Jonggrang gugur dalam pertarungan melawan Bandung Bondowoso dari Kerajaan Pengging. Akibatnya, Bandung Bondowoso menguasai Kerajaan Prambanan. Bandung Bondowoso yang tamak menginginkan Roro Jonggrang sebagai permaisurinya. Roro Jonggrang yang tidak mau diperistri oleh Bandung Bondowoso pun mengajukan sebuah syarat. "Aku bersedia menjadi permaisurimu, Bandung Bondowoso. Tetapi, ada syarat yang harus kau penuhi. Jika berhasil, aku akan menikah denganmu. Namun, jika kau gagal izinkan aku pergi," kata Roro Jonggrang. "Apa pun yang kau minta akan aku penuhi, Roro Jonggrang. Jika aku gagal memenuhinya, aku akan mengembalikan kerajaan ini kepadamu," sahut Bandung Bondowoso angkuh. "Aku minta kau membangun seribu candi untukku. Semua harus selesai sebelum

³¹ <https://www.ANUVA> Copyright ©2018, ISSN: 2598-3040 online Available Online at. diakses.pkl 07:30 25 Maret 2023. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>, Volume 2 (1): 99-106, 2018, 2018, ISSN: 2598-3040, hlm. 103

matahari terbit esok.” Sahut Roro Jonggrang. ”Baiklah, aku pasti berhasil memenuhi syarat yang kau buat.” Jawab Bandung Bondowoso angkuh.

Bandung Bondowoso meminta bantuan pasukan jin untuk membangun seribu candi. Dalam sekejap, bangunan candi mulai tampak. Roro Jonggrang panik, dia mengadu kepada Bi Sumi, dayang kepercayaannya. Bi Sumi mempunyai ide untuk menggagalkan pekerjaan Bandung Bondowoso. Dia segera memerintahkan para dayang untuk menumbuk lesung dan membakar jerami. Suara lesung bertalu-talu dan semburat api yang memerah di langit membuat suasana seperti pagi hari. Ayam-ayam jantan berkokok bersahut-sahutan. Mendengar kokok ayam jantan, pasukan jin terkejut. ”Hari sudah pagi, kami harus pergi.” Teriak pasukan jin sambil bergegas meninggalkan Bandung Bondowoso dan candi-candi yang telah mereka bangun.

Roro Jonggrang mendatangi Bandung Bondowoso. Roro Jonggrang segera menghitung candi-candi yang sudah selesai. ”Candi-candi ini hanya ada 999. Kurang satu candi.” Kata Roro Jonggrang kepada Bandung Bondowoso. Bandung Bondowoso tidak percaya dengan perkataan Roro Jonggrang. Dia segera menghitung banyak candi dan ternyata memang benar hanya ada 999 candi. Bandung Bondowoso marah besar. ”Aku tidak akan kalah, Roro Jonggrang. Aku akan mendapatkan seribu candi seperti yang kau inginkan.” ”Kenyataannya candi yang kau buat kurang satu, Bandung Bondowoso. Kau tetap harus menepati janjimu.” Sahut Roro Jonggrang. ”Kalau begitu, akan kuubah kau menjadi candi keseribu.” Dengan kesaktiannya, Bandung Bondowoso mengubah Roro Jonggrang menjadi patung batu. Patung itulah yang menjadi candi keseribu. Candi-candi itu hingga kini masih berdiri tegak di wilayah Prambanan.³²

³² Ari subekti, *Buku Tematik Siswa Kelas IV Daerah Tempat Tinggalku tema 8*, (Klaten, Intan Pariwara, 2016), h. 62.

3. Mendongeng

Mendongeng adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mendongeng adalah suatu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Mendongeng merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang bukan hanya sekedar keterampilan berkomunikasi, tetapi juga sebagai seni.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum penelitian dilaksanakan, banyak peneliti yang telah mengembangkan penelitiannya dalam membuat media pembelajaran Wayang Kartun, kajian penelitian yang pernah dilakukan peneliti adalah :

1. Pertama, Skripsi Seka Andrean NPM : 1511100093 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung. Judul: Pengembangan media pembelajaran berupawayang kartun pada pembelajaran tematik. Persamaan peneliti sama-sama menggunakan media wayang kartun. Masalah dari penelitian ini Hasil observasi yang dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung di dapati bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan belum begitu menarik peserta didik untuk belajar. Kegunaannya adalah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

Metode yang digunakan peneliti sama menggunakan R&D: penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; dan (7) Revisi produk. Hasil penelitian: Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 80% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 86,2% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90,5% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 90,5% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 98,5% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.³³

2. Kedua, Skripsi Hersa Zafira, judul: Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai pendukung Scientific Aporach Kelas IV Sekolah Dasar. Masalah dalam penelitian ini: proses pembelajaran yang masih cenderung membuat siswa bosan. Pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa, pembelajaran yang belum menggunakan media tematik, dan suasana pembelajaran yang terkesan kurang menyenangkan Kegunaan: engan mengembangkan media wayang tematik. Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan

³³ Seka Andrian, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik di SD/MI Bandar Lampung*, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Intan Lampung, 2019

dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan: sama-sama menggunakan penelitian R&D. Hasil penelitian ini: Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, kuesioner (angket analisis kebutuhan siswa, angket analisis kebutuhan guru, angket respon siswa, angket validasi ahli media dan materi dan angket scientific approach), observasi dan dokumentasi. Dari hasil penilaian oleh validasi ahli media dan materi 1 diperoleh persentase 88,23% dan 87,50% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 2 diperoleh persentase 98,50% dan 98,43% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 3 diperoleh persentase 92,64% dan 93,75 dan terakhir hasil penilaian dari ahli materi 4 diperoleh persentase 85,93% sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 97,43% di SD N 08 Tanjungrejo dan 98,75% di SD N 03 Klaling serta angket scientific approach diperoleh persentase sebesar 90,38% di SDN 08 Tanjungrejo dan sebesar 97,00% di SD N 03 Klaling. Kesimpulannya adalah media wayang tematik layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pendukung scientific approach pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV sekolah dasar.³⁴

3. Ketiga, skripsi Liza Anna Afi dengan judul: Pengembangan media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” pada skripsi ini di identifikasikan Mengembangkan media wayang kartun yang lebih menarik dan efisien untuk siswa dan guru di sekolah dasar Melihat hasil dari validasi dapat disimpulkan penilaian dari ahli materi memperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “sangat baik”.

³⁴ Hersa Zafira, *Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai pendukung Scientific Aporach Kelas IV Sekolah Dasar.*

Hasil validasi ahli media bagian background memperoleh nilai rata-rata 94,23% dan bagian wayang kartun memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kriteria “sangat baik. Adapun hasil ujicoba skala kecil respon guru memperoleh nilai persentase 89,20% dikategorikan sangat baik, hasil persentase respon siswa memperoleh nilai 88,57% dikategorikan sangat baik.³⁵

Dari ketiga penelitian di atas terdapat beberapa persamaan dengan penulis, diantaranya adalah sama sama menggunakan media berbentuk wayang dengan bentuk pengembangan di sekolah dasar. Penulis mengutip tiga penelitian sebelumnya dengan tujuan untuk melakukan tinjauan kembali untuk mengetahui letak masing masing penelitian terdahulu dan penelitian yang akan di uji saat ini sabagai acuan.

³⁵ Liza Anna Afi ,dengan judul :*Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*).³⁶

Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.³⁷

Tujuan dari metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media wayang tokoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV di SDN 25 Rejang Lebong. Media

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 297

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2017), h. 407

pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat pula digunakan oleh peserta didik dalam proses

pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang tokoh sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik, dimana media wayang merupakan hal yang unik untuk dikembangkan dan menarik bagi peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan fokus dilaksanakan pada satu sekolah yaitu pada tingkat pendidikan sekolah dasar tepatnya di kelas IV SDN 25 Rejang Lebong. Jl.lintas Curup-LLG, Kec. Sindang Kelingi, Kab. *Rejang Lebong*, Prov. Bengkulu, Indonesia.

2. Waktu Penelitian

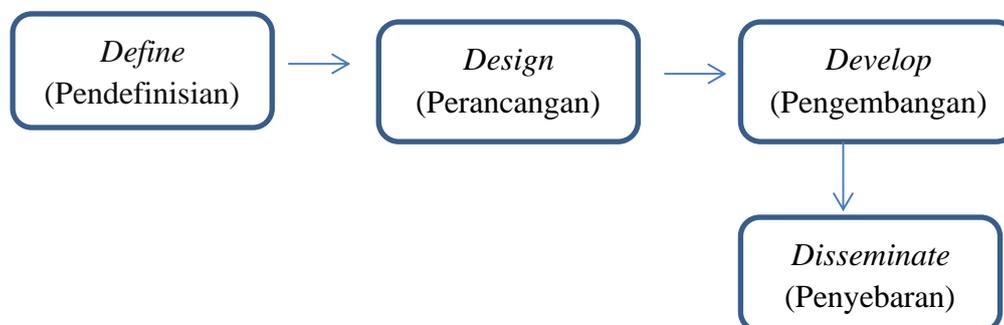
Kemudian untuk waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran semester genap 2022-2023.

C. Langkah –langkah Pengembangan Produk

Dalam penelitian dan pengembangan penggunaannya menurut Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat 4-D (*Four D*). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian) , *Design*

(Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).³⁸

Berikut langkah-langkah pengembangan model 4-D:



Gambar 3.1

Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D³⁹

1. Tahap pendefinisian (Define)

Pada langkah Define ini terdapat empat langkah pokok, yaitu analisis front-end, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat mengembangkan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV.

a. Analisis *Front-End* (*Front End Analysis*)

Analisis front-end dilaksanakan dengan melakukan wawancara kepada pendidik untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, masalah yang ditemukan peneliti di

³⁸ Trianto, Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm.93

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD) (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 38.

SD Negeri 25 Rejang Lebong diantaranya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran, guru masih terkesan monoton terhadap proses pengajaran di kelas, siswa masih kurang semangat dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun suatu tujuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada tema 8 (daerah tempat tinggalku) , sub tema 2 (keunikan daerah tempat tinggalku), pembelajaran (ke-1).

c. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan atas hasil analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media wayang tokoh, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal, dan menentukan seberapa besar tujuan tersebut tercapai.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk merancang suatu bahan ajar yang akan dikembangkan pada penelitian ini lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi atau alternative permasalahan yang ditemukan peneliti. Tahap perencanaan ini meliputi:

a. Penyusunan Tes Acuan Patokan (Constructing Criterion-Referenced Test)

Perumusan tes acuan patokan merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (Define) dengan tahap perencanaan (Design).

b. Pemilihan Media (Media Selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, yaitu;

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yaitu pembelajaran bahasa Indonesia dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang bahasa Indonesia yaitu dosen IAIN curup.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kemenarikan , kesesuaian, serta keefektifan media dalam proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh dosen IAIN Curup yang merupakan ahli dalam bidang media.

Tabel 3.1
Data Ahli Validasi

No	Nama	Keahlian	Latar Belakang Pendidikan
1	Ummul Khair, M.Pd	Ahli Materi	
2	Muksal Mina Putra, M.Pd	Ahli Media	

c. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi para pakar dan ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahanya dan kekurangan yang terdapat pada produk, dengan mengetahui kelemahan dari desain produk maka hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk

d. Uji Coba Produk

Setelah revisi selesai dilakukan, lalu baru dilakukan uji coba, langkah ini dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan apakah sudah menarik dan layak untuk digunakan. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini ada dua yaitu uji skala *one to one* dan uji coba kelas kecil.

e. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba kelas kecil, diketahui bahwa media pembelajaran wayang tokoh yang dibuat berhasil memecahkan masalah yang ada. Untuk itu, setelah proses revisi uji coba sudah dilakukan, maka peneliti akan menguji coba kembali produk yang dibuat dalam skala kelas besar dengan jumlah siswa 30 orang dengan tetap memperhatikan kekurangan serta hambatan yang muncul dari pemakaian media pembelajaran wayang tokoh berbasis kearifan lokal tersebut. Hal ini dilakukan untuk perbaikan produk lebih lanjut sehingga produk siap digunakan secara masal.

f. Revisi Produk

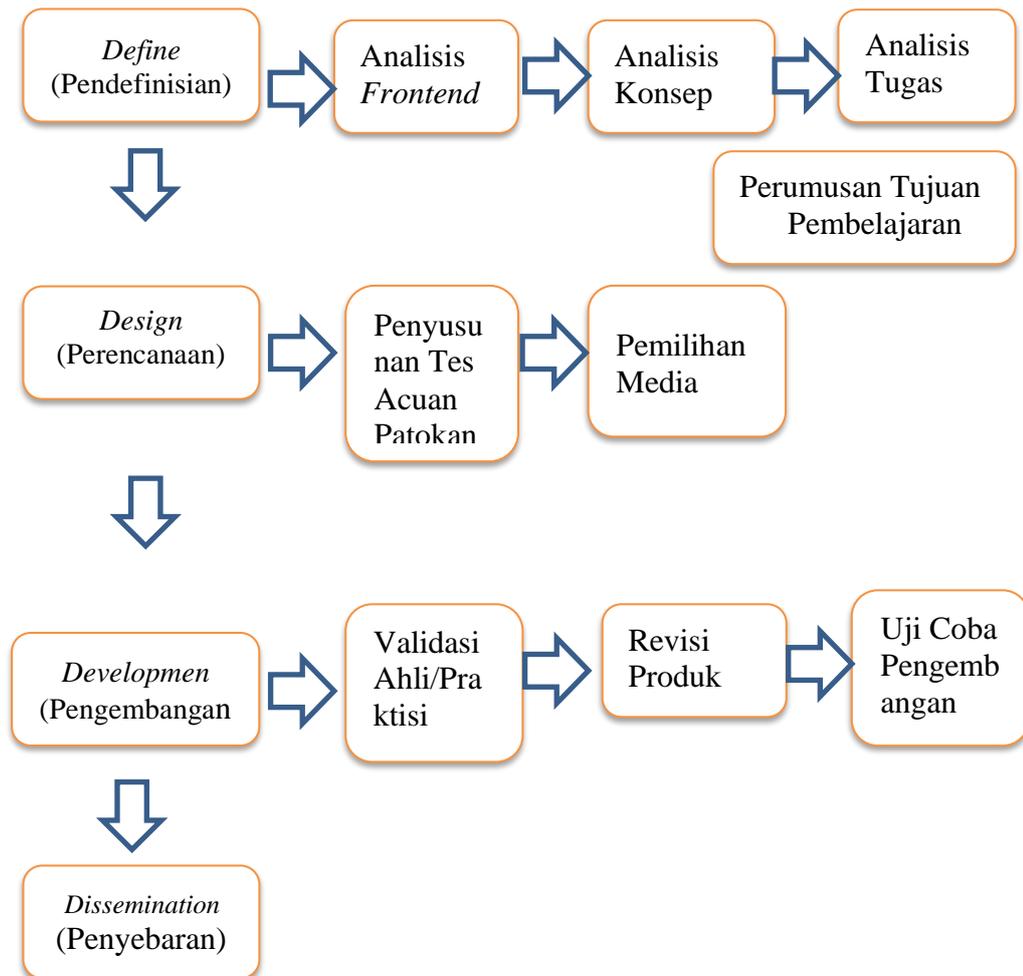
Uji coba produk yang dilakukan akan membuat peneliti mengetahui produk yang dikembangkan sudah baik atau perlu adanya perbaikan. Jika hasilnya mendapatkan nilai kurang dari 60% maka perlu dilakukan revisi kembali namun jika sudah mencapai lebih dari 60% maka sudah memasuki kategori layak dan tidak perlu diadakannya revisi.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Setelah melakukan uji coba dan revisi, tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran hasil pengembangan media pembelajaran

wayang tokoh kepada guru kelas yang bersangkutan, agar dapat bermanfaat sebagaimana mestinya .

Adapun langkah-langkah dari pengembangan media pembelajaran wayang tokoh pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi di SD Negeri 25 Rejang Lebong adalah sebagai berikut;



Bagan 3.3 Modifikasi Pengembangan Model 4D⁴⁰

⁴⁰ Swaditya Rizki dan Nego Linuhung, "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 2 (Januari, 2017), hlm. 139.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang secara lengkap, maka diperlukan adanya teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kelapangan dimana tempat penelitian dilakukan dan untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran. Observasi pada penelitian ini dilakukan di SDN 134 Rejang Lebong.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada praktisi pendidikan. Wawancara dilakukan ketika peneliti belum mengetahui pasti permasalahan yang terjadi dan menanyakan kepada pendidik sebelum melakukan pengembangan produk.

3. Angket

Angket merupakan sebuah pertanyaan yang diisi oleh seseorang (responden). Angket merupakan daftar yang berisi kumpulan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan suatu permasalahan yang akan peneliti teliti. Angket diberikan kepada para ahli dan praktisi pendidikan untuk menilai bagaimana produk yang dikembangkan peneliti. Pada ahli materi terdapat dua ahli dan dua ahli media serta penilaian angket produk

yang dilakukan praktisi pendidikan, sedangkan untuk peserta didik angket yang diberikan adalah mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

Tabel III.2 Kriteria Penilaian Angket dengan Menggunakan Sekala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sedangkan untuk menarik kesimpulan dari hasil perhitungan angket dengan menggunakan melihat tabel kriteria penilaian di bawah ini:

Tabel III.3 Kriteria Penilaian Angket

Presentasi (P)	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% < P < 80\%$	Baik
$40\% < P < 60\%$	Cukup Baik
$20\% < P < 40\%$	Kurang Baik
$P < 20\%$	Sangat Kurang Baik

4. Pretest dan Postest

Pretest dilakukan dengan cara memberikan soal kepada peserta didik sebelum menggunakan produk, hal ini dilakukan untuk mengukur rata rata nilai materi teks fiksi “Roro Jonggrang” sebelum menggunakan media pembelajaran wayang tokoh.

Sedangkan post test dilaksanakan dengan cara memberikan soal yang sama kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran

wayang tokoh, untuk mengetahui evektifitas penggunaan media wayang tokoh.

Tabel III.4 Keriteria Penilaian Soal

No soal	Poin per soal
1-2	5
3-4	10
5-6	10
7-8	10
9-10	15

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengukur data tertulis atau tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian. Cara pengumpulan data catatan peristiwa yang sudah berlalu, melalui dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang yang berhubungan dengan masalah penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen memegang peran dalam menentukan mutu suatu pendidikan. Karena validitas atau kelebihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh kualitas atau validitas instrumen yang digunakan, disamping prosedur data yang ditempuh. Adapun kisi-kisi instrument penelitian yang penulis gunakan dalam melakukan observasi, yaitu:

Tabel III.4
Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Objek Observasi	Lokasi	Informasi yang Diperoleh
1	Guru kelas IV SDN 25 RL	Kelas IV	Proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran wayang tokoh
2	Siswa/i kelas IV SDN 25RL	Kelas IV	

Adapun kisi-kisi instrument penelitian yang penulis gunakan dalam melakukan wawancara, yaitu:

Tabel III.5
Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Proses pembelajaran	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	1,2,3,4,5
	Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran	
Media pembelajaran wayang tokoh	Pemahaman guru terhadap media pembelajaran wayang tokoh	6,7,8,
	Penerapan media pembelajaran di kelas	
Komunikasi siswa	Mampu diskusi	9, 10, 11
	Mampu menyampaikan pendapat	
	Mampu menjawab pertanyaan	

Tabel III.6
Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa

No	Butir Pertanyaan
1	Siapa nama lengkap kamu?
2	Kelas berapa sekarang?
3	Apa yang dilakukan guru saat masuk ke dalam kelas?
4	Apa pelajaran yang paling kamu sukai?
5	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran wayang

6	Menurutmu apakah materi yang disampaikan guru menarik?
7	Apakah kamu paham dengan materi yang dijelaskan guru?
8	Apakah kamu berdiskusi dengan teman sekelasmu?
9	Apakah guru pernah berdiskusi dengan teman-teman sekelasmu?
10	Bagaimana sikap teman sekelasmu?
11	Apakah teman-teman sekelasmu pintar-pintar?
12	Apakah teman sekelasmu suka membantu?
13	Apakah kamu senang belajar menggunakan media <i>wayang tokoh</i> ?

Adapun kisi-kisi instrument penelitian yang penulis gunakan dalam melakukan penilaian angket, yaitu:

Tabel III.7
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kelengkapan Media Pembelajaran						
1	Gambar dan bentuk sesuai dengan materi					
2	Media relevan dengan materi yang dipelajari					
3	Media menarik untuk di peragakan					
4	Kesesuaian komponen media terhadap materi					
5	Media efektif dan efisien					
B. Aspek Materi						
6	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti					
8	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
9	Tidak terjadi pengulangan materi yang berlebihan					
10	Tidak terjadi kesalahan konsep pada materi yang disajikan					
C. Aspek Pembelajaran						
11	Ketersediaan latihan dan evaluasi					
12	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari					
13	Mendorong rasa ingin tahu					
14	Menciptakan kemampuan bertanya					
15	Soal latihan dan kegiatan yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan					

	kompetensi yang harus dikuasai					
16	Cakupan materi (konseptual dan praktis)					
17	Kesesuai dengan model pembelajaran					

Tabel III.8
Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
a. Kualitas Media Pembelajaran						
1	Kualitas bahan media wayang tokoh					
2	Daya tarik media wayang tokoh					
3	Ketahanan bahan media wayang					
4	Warna pada media wayang					
b. Tingkat Keunikan Media						
5	Jenis bahan yang digunakan dalam media wayang tokoh					
6	Bentuk media wayang					
c. Konsistensi						
8	Konsistensi pola gambar					
9	Konsistensi tata letak					
10	Estetika media wayang					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui. Data kualitatif didapatkan dari

masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba angket respon guru dan siswa untuk di revisi.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran wayang Tokoh dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan data untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengenisasian tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

- a. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran wayang kartun yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:
 - 1) Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
 - 2) Benar menurut ahli materi dan ahli media Sesuai dengan kreteria pmebelajaran
 - 3) Logis menurut peneliti⁴¹
- b. Data Kuantitatif, diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan media dan angket respon guru dan angket respon siswa, yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Dengan rumus berikut:

⁴¹ Fitri Indrayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Saintifik Melalui Kegiatan Percampuran Warna Di RA Al- Kautsar Kota Bengkulu" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018), hlm. 41-42

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

Keterangan:

P = persentase jawaban (%)

F = Frekuensi Jawaban

N = jumlah responden

100% = bilangan tetap

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Riwayat Singkat SD Negeri 25 Rejang Lebong

SD Negeri 25 Rejang Lebong terletak di jalan raya Curup-Lubuk Linggau, tepatnya di desa Belitar Muka, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah dasar ini didirikan pada tahun 1970 dengan luas tanah 1405 m². Pada awal berdirinya sekolah tersebut dengan nama SD Negeri 01 Padang Ulak Tanding (PUT), pada tahun 1982 berganti nama SD Negeri 19 Belitar Muka, pada tahun 2010 berganti nama lagi menjadi SD Negeri 03 Sindang Kelingi dan pada tahun hingga saat ini berganti nama menjadi SD Negeri 25 Rejang Lebong.

2. Riwayat Singkat SD Negeri 25 Rejang Lebong

SD Negeri 26 Rejang Lebong terletak di jalan raya Curup-Lubuk Linggau, tepatnya di desa Belitar Muka, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah dasar ini didirikan pada tahun 1970 dengan luas tanah 2176 m². Pada awal berdirinya sekolah tersebut dengan nama SD Negeri 02 Padang Ulak Tanding (PUT), pada tahun 1982 berganti nama SD Negeri 20 Belitar Muka, pada tahun 2010 berganti nama lagi menjadi SD Negeri 04 Sindang Kelingi dan pada tahun berganti nama menjadi SD Negeri 25 Rejang Lebong.

SD Negeri 25 Rejang Lebong dan SD Negeri 26 Rejang Lebong terletak pada lokasi yang sama, hanya dibatasi oleh tembok pemisah. Hal ini disebabkan karena dahulunya sekolah tersebut siswa-siswinya bukan hanya dari desa Belitar Muka saja tetapi dari desa-desa tetangga, yaitu desa Pelalo, Tj. Aur, Cahaya Negeri dan Kepala Curup juga sekolah di sekolah tersebut. Dilihat dari lokasi sekola, SD Negeri 25 Rejang Lebong biasa disebut oleh masyarakat sekitar dengan sebutan SD atas, karena tempatnya lebih tinggi dari SD Negeri 26 Rejang Lebong dan sebaliknya SD Negeri 26 Rejang Lebong disebut dengan SD bawah, karena tempatnya lebih rendah dari SD Negeri 25 Rejang Lebong.

Pada awalnya peneliti memilih SD Negeri 26 Rejang Lebong sebagai lokasi penelitian tetapi pada tanggal Februari 2022 sekolah tersebut *diregrouping* atau penggabungan menjadi satu sekolah dengan nomor kelatur terbaru, yaitu SD Negeri 25 Rejang Lebong yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan guru, peningkatan mutu, efisiensi biaya bagi perawatan gedung sekolah, serta mengingat sarana dan prasarana SD Negeri 26 Rejang Lebong kurang memadai, seperti tidak ada lapangan untuk bermain anak-anak. Dengan *diregroupingnya* sekolah tersebut, maka peneliti melakukan observasi lagi untuk melanjutkan penelitian dan peneliti telah mengambil sampel pada penelitian ini ketika sekolah telah *diregrouping*.

Dengan penggabungan dua sekolah tersebut menjadi satu sekolah, yaitu SD Negeri 25 Rejang Lebong menimbulkan perubahan yang positif,

dan saling melengkapi. Keberadaannya sangat diharapkan oleh masyarakat sekitar dan komponen sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Keadaan situasi dan kondisi SD Negeri 25 Rejang Lebong aman, nyaman dan sejuk, serta bersih. Sekolah ini jauh dari jalan lintas yang ramai yang dapat mengganggu kenyamanan dalam belajar. Sekolah ini sudah layak dikatakan sekolah yang sehat, bersih dan nyaman bagi siswa maupun bagi guru-guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

PROFIL SD NEGERI 25 REJANG LEBONG:

Tabel IV.1
Identitas Satuan Pendidikan

Nama Satuan Pendidikan	SD Negeri 25 Rejang Lebong
NPSN	10700841
Alamat	Belitar Muka
Kode Pos	39181
Desa/Kelurahan	Belitar Muka
Kecamatan/Kota (LN)	Sindang Kelingi
Kab.-Kota/Negara (LN)	Rejang Lebong
Propinsi/Luar Negeri (LN)	Bengkulu
Status Sekolah	Negeri
Waktu Penyelenggaraan	Pagi/6 hari
Jenjang Pendidikan	SD

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

Tabel IV.2
Data Lengkap SD Negeri 25 Rejang Lebong

Kebutuhan Khusus Dillayani	-
Nama Bank	BANK BPD
Cabang Kpc/Unit	SIMPANG BUKIT
Rekening Atas Nama	SDN 25 REJANG LEBONG
Luas Tanah Milik	3581 m2
Luas Tanah Bukan Milik	-

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

Table IV.3
Data Rinci SD Negeri 25 Rejang Lebong

Status Bos	Aktif
Waktu Penyelenggara	Per Tiga Bulan
Sertifikat Iso	-
Daya Listrik	900
Akses Internet	-

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

3. Visi-Misi SD Negeri 25 Rejang Lebong

Visi :

Terwujudnya peserta didik yang beriman, terampil, mandiri dan berwawasan global.

Misi :

- Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan agama
- Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan keterampilan.
- Membina kemandirian peserta didik melalui pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.

4. Riwayat Kepala Sekolah SD Negeri 25 Rejang Lebong

Tabel IV.4
Riwayat Kepala Sekolah SD Negeri 25 Rejang Lebong

No	Tahun	Nama Kepala Sekolah
1.	Manahara Simanjuntak	1970 s/d 1988
2.	Sumiati, Ama.Pd	1988 s/d 2004
3.	Sutarjo, S.Pd	2004 s/d 2016
4.	Hj. Hasanah, S.Pd	2016 s/d Sekarang

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

5. Data Guru SD Negeri 25 Rejang Lebong

Tabel IV.5
Data Guru SD Negeri 25 Rejang Lebong

No	Nama Guru	Jabatan
1.	Hj. Hasanah, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Matsah	Dewan/Komite
3.	Agung Cahaya Putra	Tata Usaha
4.	Sri Ismania, S.Pd.I	Unit Perpustakaan
5.	Asio	Guru
6.	Desi Ariani, S.Pd	Guru
7.	Nanang Muttakin I.P, S.Pd.Gr	Guru
8.	Dewi Nurhayati, S.Pd	Guru
9.	Ifwan Junaidi, S.Pd.I	Guru
10.	Rihan Ismadi	Guru
11.	Septi Riyani, S.Pd	Guru
12.	Sitha Yulianti, S.Pd	Guru
13.	Siti Robiah, S.Pd	Guru
14.	Suhaini, S.Pd	Guru
15.	Syahrul Hidayat	Guru
16.	Sukimin	Guru
17.	Sumarni, S.Pd	Guru
18.	Sumartana, M.Pd	Guru
19.	Putri Melati, S.Pd	Guru

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

6. Data Siswa SD Negeri 25 Rejang Lebong

Tabel IV.6
Data Siswa SD Negeri 25 Rejang Lebong

No	Tahun	Jumlah Siswa
1.	1970 s/d 1988	1.200
2.	1988 s/d 2004	1.170
3.	2004 s/d 2016	995
4.	2016 s/d Sekarang	760

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

7. Sarana Prasarana SD Negeri 25 Rejang Lebong

Tabel IV.7
Sarana Prasarana SD Negeri 25 Rejang Lebong

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Guru	1
3.	Ruang Kelas	12
4.	Musolah	1
5.	Perpustakaan	2
6.	Laboraturium	2
7.	Lapangan Upacara	1
8.	Lapangan Volli	-
9.	Lapangan Futsal	-
10.	WC Kepala Sekolah	1
11.	WC Guru	4
12.	WC Siswa	9
13.	Sumber Air (Sumur/PDAM)	Sumur dan PDAM
14.	Sumber Listrik	

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 25 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media wayang tokoh pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV yang sudah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Produk ini juga sudah dilakukan uji coba respon kepada peserta didik. Berikut ini hasil dari proses penelitian yang telah peneliti lakukan, adalah sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau meneliti apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam modul dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Proses awal pada penelitian ini adalah peneliti melakukan wawancara di SD Negeri 25 Rejang Lebong, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para praktisi pendidikan diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat umum dan biasa dilihat oleh peserta didik seperti buku dan gambar-gambar, hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang begitu bersemangat untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa SD Negeri 25 Rejang Lebong belum pernah menggunakan media wayang tokoh sebagai media pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Peneliti mengumpulkan data dari sumber-sumber pendukung dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Seperti observasi, hasil peneliti melakukan observasi di SDN 25 R/L adalah kegiatan belajar mengajar pada materi bahasa Indonesia masih terlalu monoton belum ada pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemudian setelah melakukan observasi, peneliti melakukan

wawancara kepada guru dan mendapatkan hasil bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai dari menentukan tema, gambar-gambar, mendesain serta merangkai wayang. Berikut adalah tampilan awal desain produk yang dibuat oleh peneliti.



Gambar IV.1 Proses Mendesain Wayang Tokoh



Gambar IV.2 Proses Merangkai Wayang Tokoh



Gambar IV.3 Desain Awal Wayang Tokoh

4) Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang hasilnya berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan. Terdapat dua ahli yang akan memberikan penilaian pada produk ini, yaitu Ibu Ummul Khair, M.Pd sebagai ahli materi. Sedangkan yang menjadi ahli media adalah Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd. Adapun hasil dari validasi yang dilakukan, sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. hasil data validasi materi tahap satu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.5 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jawaban Ahli materi	\sum <i>per indikator (s)</i>
1.	Kelengkapan media pembelajaran	1	4	23
		2	4	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
2.	Materi	6	4	20
		7	4	
		8	5	
		9	3	
		10	4	
3.	Pembelajaran	11	5	32
		12	3	
		13	5	
		14	5	
		15	5	
		16	5	
		17	4	
JUMLAH				75

$$P = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{85} \times 100\%$$

$$= 88,2\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi, maka diperoleh hasil yaitu dari ketiga aspek di atas maka mendapatkan nilai 88,2% masuk ke dalam kriteria “sangat baik”.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelengkapan media, kebenaran media dan sistematika media. hasil data validasi media tahap satu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jawaban Ahli media	\sum <i>per indikator (s)</i>
1.	Kualitas media pembelajaran	1	4	17
		2	4	
		3	4	
		4	5	
2.	Tingkat daya tarik media	5	4	21
		6	4	
		7	4	
		8	4	
		9	5	
3.	Konsistensi	10	5	10
		11	5	
JUMLAH				48

$$P = \frac{\text{jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$= 87,3\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi, maka diperoleh hasil yaitu dari ketiga aspek di atas maka mendapatkan nilai 87,3% masuk ke dalam kriteria “sangat baik”.

c. Revisi Hasil

Pada tahap ini setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Maka peneliti melakukan revisi hasil terhadap desain produk yang dikembangkan yaitu media wayang kartun berdasarkan masukan-masukan dan saran dari tim validasi ahli materi maupun media tersebut. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

1) Saran/masukan Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media I diperoleh penambahan tokoh wayang pada media pembelajaran.



Gambar IV.4 Tampilan Media Wayang Tokoh Sebelum Direvisi



Gambar IV.4 Tampilan Media Wayang Tokoh Setelah Direvisi

2) Hasil revisi validasi media

Terlihat dari tabel 4.2 hasil validasi ahli media nilai pada aspek keakuratan media memperoleh nilai 87,3% sehingga ada sedikit banyak yang diperbaiki. Hasil revisi validasi media dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel IV.7 Hasil Revisi Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jawaban Ahli media	\sum <i>per indikator</i> (s)
1	Kualitas media pembelajaran	1	5	19
		2	4	
		3	5	
		4	5	
2	Tingkat daya tarik media	5	5	24
		6	5	
		7	4	
		8	5	
		9	5	
3	Konsistensi	10	5	10
		11	5	
JUMLAH				53

$$P = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{55} \times 100\%$$

$$= 96,4\%$$

Hasil revisi penilaian dari ahli materi, maka diperoleh hasil yaitu dari ketiga aspek di atas maka mendapatkan nilai 96,4% masuk ke dalam kriteria “sangat baik”.

c. Deskripsi penilaian dari respon pendidik

Tahap uji coba yang dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar namun sebelum melaksanakan uji coba penelitian juga melibatkan pendidik (guru) kelas IV A di SD Negeri 25 Rejang Lebong, yaitu Sumartana, M.Pd dan guru kelas IVB, yaitu Septi Riyani, S.Pd untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek kurikulum, keakuratan media, penyajian, dan keterlaksanaan. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan pendidik dalam menilai produk

dikarenakan pendidik merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran.

Tabel IV.8 Hasil Angket Oleh Ahli Praktisi Pendidikan

No	Aspek	Indikator	Wali Kelas IVA	Wali Kelas IVB	\sum <i>per indikator (s)</i>
1.	Materi	1	5	5	47
		2	5	4	
		3	5	5	
		4	5	5	
		5	4	4	
2.	Media wayang tokoh	6	5	5	93
		7	5	5	
		8	4	4	
		9	5	5	
		10	5	5	
		11	4	5	
		12	5	4	
		13	5	4	
		14	4	5	
15	4	5			
JUMLAH					140

$$P = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{140}{150} \times 100\%$$

$$= 93,3\%$$

Berdasarkan pada tabel diatas penilaian oleh dua pendidik di SD Negeri 25 Rejang Lebong, berdasarkan dua aspek yang dinilai respon pendidik yang dihasilkan, yaitu memperoleh hasil 93,3% dengan kriteria “sangat baik”.

d. Deskripsi Penilaian dari Respon Peserta Didik

Uji coba pemakaian produk dilakukan di SD Negeri 25 Rejang Lebong kepada 30 peserta didik yang dipilih secara keseluruhan dari kelas IV A dan IV B, yaitu 17 laki-laki dan 13 perempuan. Penilaian produk oleh peserta didik dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berdasarkan perolehan hasil yang telah di rata-rata didapatkan bahwa respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan mencapai 86,6% masuk ke dalam kriteria “sangat baik”.

e. Deskripsi Penilaian dari hasil pretest dan posttest

Uji coba pretest dan posttest dilakukan dengan memberikan 10 soal uraian kepada peserta didik terkait materi ajar yang sedang dikembangkan. Untuk pretest soal diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran wayang tokoh, sedangkan posttest dilakukan dengan memberikan soal yang sama namun di uji cobakan setelah pemakaian produk untuk mengetahui eektivitas dari media pembelajaran wayang tokoh, hasil dari pretest 30 siswa di peroleh rata rata yaitu 51% masuk kedalam kriteria ”kurang”. Sedangkan hasil dari posttest memperoleh hasil rata rata 93,67% dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian hasil presentase pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-gain memperoleh hasil 0,8679 yang di presentasekan yaitu 86,79% dengan kriteria “sangat baik”. Berikut ini

adalah tabel hasil uji coba pemakaian dengan presetase nilai pretest dan posttest :

Tabel IV.9 Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Keterangan	Kelas Uji Coba	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	30	30
2	Nilai Rata-Rata	51,83	93,67
3	Nilai Terendah	30	85
4	Nilai Tertinggi	70	100
5	Jumlah Siswa Tuntas	1	30
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	29	0
Rata-rata KKM Klasikal (%)		50%	92%
Peningkatan		42%	

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa media pembelajaran wayang tokoh pada matapelajaran bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV, media ini berikan langsung kepada guru kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong. Agar dapat digunakan sebagaimana mestinya, untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media wayang tokoh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV dengan mengambil materi pembelajaran tematik tema ke 8 daerah tempat tinggalku, subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku pada pembelajaran ke 1. Pengertian wayang dapat dikatakan bahwa

wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit hewan dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisonal. Sedangkan tokoh merupakan bentuk atau pemeran dalam suatu cerita yang sedang perankan. Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin memadukan kedua media tersebut yaitu media wayang dan tokoh yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran wayang tokoh.

Pengembangan media wayang tokoh ini di buat berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SD Negeri 25 Rejang Lebong, kemudian didesain dan dirancang berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri 25 Rejang Lebong. Media wayang tokoh ini adalah media yang berupa wayang dari kulit pelepah pinang yang berbentuk gambar tiruan gambar roro jongrang bondowoso dan bibi sumi, serta jin. Media wayang tokoh adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Nama tokoh maupun karakternya dapat diciptakan oleh peneliti sendiri maupun mengikuti tokoh dan karakter yang sudah ada dalam cerita yang akan dibacakan oleh peneliti. Kesederhanaan dari pembuatan dan kemenarikan permainannya menyebabkan wayang tokoh mudah di adaptasikan dalam penggunaanya ditingkat sekolah dasar.

Kelayakan media wayang tokoh di lihat dan di ukur berdasarkan hasil validasi produk kepada ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 88,2%, dari hasil penilaian tentunya terdapat saran dari ahli validasi materi yaitu pada

sesuaikan dengan indikator tujuan pembelajaran dan penilaian dari ahli media bagian media wayang tokoh memperoleh nilai 87,3%, terdapat saran dari ahli validasi media yaitu penambahan tokoh pada media wayang. Setelah di revisi memperoleh hasil validasi nilai 96,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 93,3% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun hasil deskripsi penilaian dari respeserta didik memperoleh persentase rata-rata 86,6% dengan kriteria “sangat baik”.

Evektifitas media wayang tokoh di lihat dari hasil soal pretest dan posttest dengan memperoleh presentase rata rata yaitu 86,79 dengan kriteria “sangat baik”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan Media Wayang Tokoh ini dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, pada peserta didik kelas IV dengan mengambil tema 8 (daerah tempat tinggalku), sub tema 2 (keunikan daerah tempat tinggalku) pada pembelajaran ke-1 . Produk ini telah melewati uji validasi ahli materi ,validasi ahli media, dan praktisi pendidikan. Kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran.
2. Kelayakan Media Wayang Tokoh dilihat dari hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 88,2% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 87,3% dan hasil revisi validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 96,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 93,3% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun hasil deskripsi penilaian dari respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 86,6% dengan kriteria “sangat baik”.
3. Ewektifitas Media Wayang Tokoh dilihat dari hasil pretest dan posttest memperoleh uji ewektifitas media pembelajaran, memperoleh presentase rata rata yaitu 86,79 dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu media wayang tokoh dikatakan layak dan ewektif untuk digunakan sebagai media

pembelajaran pada kelas IV tema 8 (daerah tempat tinggalku), sub tema 2
(keunikan daerah tempat tinggalku) pada pembelajaran ke 1.

B. Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian pengembangan media wayang tokoh, sebagai berikut: .

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran wayang tokoh.
2. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran wayang tokoh pada pelajaran bahasa Indonesia ini, dapat menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kemudian dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan media wayang tokoh ini, kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif. serta Memberikan *stimulus* (rangsangan) kepada peserta didik bahwasannya melalui media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi sekolah, diharapkan media wayang tokoh ini dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aarsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi- cet.19. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, A.2017. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2013),
Nurul Hidayah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”. Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung.
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, 2010.*Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Depdiknas, Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional
Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017
- Hersa Zafira, *Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai pendukung Scientific Aporach Kelas IV Sekolah Dasar*.Liza Anna Afi ,dengan judul :*Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2020.
- Hj. Asiyah, *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual*, (Bengkulu: Penerbit Vanda, 2017).
- Ibda, H. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Cv Pilar Nusantara
- Ida Fiteriani, “*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, h. 166.
- Indrayani.F. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Sainifik*
- Meilan Tri Wuriyani, dkk, (2013), *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng*. (PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta). Jurnal Didaktika Dwija Indria, 1 (8).

- Norma Dewi Shalikhah, Jurnal “*Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran,*” *Warta LPM* 20, No. 1 (June 13, 2017)
- Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 2018).
- Nurgiantoro, B. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Risdiana Andika Fatmawati, “*Pengembangan Program Literasi Sosial Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar,*” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (February 13, 2022): 1938–51,.
- Rizki Oktavianti & Agus Wiyanto, *Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD*, (*Mimbar Sekolah Dasar* 1 (1), 2014).
- Sandu Siyoto Dan Ali Shadiq, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
- Seka Andrean, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik di SD/MI Bandar Lampung*, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Intan Lampung, 2019
- Subekti, A. 2016. *Buku Tematik Siswa Kelas IV Daerah Tempat Tinggalku tema 8*. Klaten: Intan Pariwara
- Suci Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun terhadap keterampilan Menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jamiyyatul Khair Ciputat Timur*, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2017).
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018).
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2012), hlm. 6.

L

A

M

P

I

R

A

N

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 25 REJANG LEBONG
Kelas / Semester : IV / 2
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasilidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Indikator :

- Menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.

- Bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
- Menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.

IPA

3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Indikator :

- Mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
- Menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
- Mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
- Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
- Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
- Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.
- Dengan kegiatan mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
- Dengan berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
- Dengan mendorong dan menarik meja, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
- Dengan kegiatan menulis hasil percobaan mendorong dan menarik meja, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis..

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Daerah Tempat Tinggalku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajukan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa kamu senang membaca cerita? b. Apa cerita yang pernah kamu baca? c. Apa cerita yang terkenal di lingkungan tempat tinggalmu? ▪ Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. ▪ Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan tulisan dalam balon kalimat dengan suara nyaring. ▪ Guru membacakan narasi pada buku siswa. ▪ Siswa siap, termotivasi, dan terangsang untuk belajar lebih jauh lagi mengenai teks cerita fiksi. ▪ Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan tempat tinggalnya, misalnya cerita-cerita yang terkenal dan berkembang di daerahnya. ▪ Pada kegiatan AYO MEMBACA: Secara mandiri siswa diminta untuk membaca cerita Asal Mula Telaga Warna di dalam hati. ▪ Guru memberi batasan waktu 5-10 menit kepada siswa untuk membaca dan memahami isi cerita. ▪ Selanjutnya, secara mandiri siswa diminta untuk 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak siswa membahas jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa. ▪ Guru meminta siswa menyampaikan jawabannya. ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa lain jika ada jawaban berbeda. ▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban siswa. ▪ Siswa mampu membaca dengan cepat. ▪ Siswa mampu memahami isi cerita yang dibaca. ▪ Siswa mampu menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. ▪ Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai tokoh berdasarkan isi cerita yang telah dipahaminya. ▪ Siswa diminta bercerita di depan teman-temannya dengan suara nyaring, artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan percaya diri. ▪ Pada kegiatan AYO BERDISKUSI: Guru menjelaskan bahwa cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan salah satu contoh teks fiksi berupa cerita. Teks cerita fiksi adalah teks berupa cerita yang sengaja dikarang oleh pengarang. Cerita tersebut dapat merupakan hasil imajinasi pengarang ataupun yang pernah terjadi di dunia nyata lalu diolah oleh pengarang sehingga menghasilkan cerita rekaan. ▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya. ▪ Kegiatan ini dapat dilakukan, baik secara individu, berpasangan, maupun kelompok. ▪ Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber, misalnya bertanya kepada orang yang dianggap tahu, membaca dari buku-buku di perpustakaan sekolah, atau mengakses informasi dari internet. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eksplorasi: ajarkan siswa untuk mengeksplorasi secara detail sumber informasi. ▪ Pengumpulan Data: ajarkan siswa sehingga terbiasa untuk mengolah data. ▪ Komunikasi: ajarkan siswa untuk mengungkapkan hasil eksplorasi dalam bentuk tulisan. ▪ Guru mengamati sikap siswa saat kegiatan berlangsung sehingga guru dapat memberikan penilaian pada rubrik AYO BERDISKUSI. ▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pencariannya di depan teman atau kelompok lain. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada teman atau kelompok lain untuk bertanya. ▪ Siswa menjawab pertanyaan teman atau kelompok lain sesuai pengetahuan dan pemahamannya. ▪ Setelah siswa membacakan jawabannya, guru menjelaskan jawaban benar tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya. ▪ Siswa memiliki keterampilan untuk mencari informasi tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya dari berbagai sumber. ▪ Siswa dapat menuliskan informasi yang didapat mengenai cerita fiksi dan ciri-cirinya dalam bentuk tulisan. ▪ Siswa mengetahui cerita fiksi dan ciri-cirinya. ▪ Siswa mampu menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi. ▪ Jika kegiatan ini dilakukan secara berpasangan ataupun kelompok, siswa mampu bekerja sama dengan temannya. ▪ Pada kegiatan AYO MENGAMATI: Siswa membaca narasi pada buku siswa. Kemudian, Guru menjelaskan bahwa banyak sarana umum di lingkungan tempat tinggal, misalnya taman bermain untuk anak-anak. ▪ Siswa diminta mengamati gambar. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, "Apa yang dilakukan Udin pada gambar di sebelah kiri?" dan "Apa yang dilakukan Udin pada gambar di sebelah kanan?" ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh Guru sesuai hasil pengamatannya. ▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban siswa, meskipun jika terdapat jawaban nyeleneh. ▪ Guru menjelaskan kepada siswa bahwa Udin melakukan tarikan dan dorongan terhadap ayunan. Tarikan dan dorongan yang diberikan Udin disebut gaya. Karena ayunan diberi gaya oleh Udin, ayunan itupun bergerak. ▪ Siswa diminta membaca pengertian gaya dan gerak pada buku siswa. ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang pengertian gaya dan gerak jika belum paham. ▪ Siswa memiliki keterampilan bercerita dengan baik di depan orang lain. ▪ Siswa memiliki keberanian dan rasa percaya diri. ▪ Pada kegiatan AYO MENCoba: Siswa telah memahami pengertian gaya dan gerak. Kemudian, siswa diminta untuk melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya tarikan dan dorongan terhadap arah gerak benda. ▪ Percobaan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri atas tiga anak. ▪ Siswa melakukan percobaan menggunakan alat berupa meja. ▪ Siswa mengikuti langkah kegiatan pada buku siswa saat melakukan percobaan. ▪ Siswa mampu bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk melakukan percobaan. ▪ Siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan. ▪ Siswa mengetahui pengaruh gaya tarikan dan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dorongan terhadap arah gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan AYO MENULIS: Siswa telah melakukan percobaan tentang gaya dan gerak. ▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan. ▪ Kegiatan ini dilakukan bersama anggota kelompoknya. ▪ Siswa mampu menuliskan jawaban pertanyaan berdasarkan hasil percobaan. ▪ Siswa mengetahui pengaruh gaya tarikan dan dorongan terhadap arah gerak benda ▪ Pada kegiatan AYO BERDISKUSI: Setelah siswa melakukan percobaan tentang gaya dan gerak, siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya tentang perbedaan gaya dan gerak. ▪ Siswa menuliskan hasil diskusinya. ▪ Selanjutnya, siswa diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya kepada kelompok yang tampil. ▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban semua kelompok. ▪ Siswa mampu mengeluarkan pendapat saat berdiskusi. ▪ Siswa memahami tentang perbedaan gaya dan gerak. ▪ Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Apa yang kamu pahami tentang cerita fiksi? Apa ciri-ciri cerita fiksi? Apa yang dimaksud dengan gaya? Apa yang dimaksud dengan gerak? Apa yang membedakan gaya dan gerak? ▪ Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai cerita fiksi, gaya, dan gerak. ▪ Kegiatan ini merupakan media untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa. ▪ Pada aktivitas ini lebih ditekankan pada sikap siswa setelah mempelajari materi. ▪ Siswa mampu mengamati lingkungan tempat tinggalnya melalui cerita yang terkenal di daerahnya. ▪ Siswa mampu mengidentifikasi gaya dan gerak yang dijumpai di lingkungan sekitarnya. ▪ Siswa mengamati gaya tarikan dan dorongan yang ditemui di lingkungan tempat tinggalnya. ▪ Selanjutnya, siswa berdiskusi tentang gerak yang ditimbulkan akibat gaya tersebut bersama orang tua dan saudaranya. ▪ Siswa menuliskan hasil diskusinya. ▪ Siswa diminta menceritakan hasil kerja sama bersama orang tuanya di rumah di depan guru dan teman-teman saat di sekolah. ▪ Siswa mengetahui gaya tarikan dan gaya dorongan yang terdapat di lingkungan tempat tinggalnya. ▪ Siswa mampu berdiskusi dengan anggota keluarganya. ▪ Siswa mampu menuliskan hasil diskusi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku cerita rakyat dari berbagai daerah dan meja.
-
-

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

(Nama Hasanah, S.Pd
NIP : 1971010819197032003

(Nama Septi Riyani, S.Pd
NIP : 198709192010012017

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku

Semester : II (Dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
Pendidikan Pancasila dan Kewarganega	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagama	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman umat beragama di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati keragaman karakteristik individu berdasarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Buku • Inter • Ling

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
raan	<p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>n umat beragama di masyarakat sebagai anugerahTu han Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagama n umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka</p>	t	<p>ciri fisik anggota keluarga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancari anggota keluarga. • Mengamati lingkungan tempat tinggal 	<ul style="list-style-type: none"> • Gotong Royong • Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
	<p>sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat</p>				<p>maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		<p>dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam</p>				<p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami gaya dan gerak • Mengetahui tempo pada lagu • Mengetahui jenis teks fiksi • Mengetahui gaya dan kecepatan gerak • Mengetahui jenis 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bela
		<p>kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>				<p>mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami tokoh 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bela
		sehari-hari.				utama dan tokoh tambahan		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan	<ul style="list-style-type: none"> Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks cerita fiksi Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan Membaca tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. Mengidentifikasi 		<ul style="list-style-type: none"> Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik Mengetahui tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kin</p>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		<p>dan menunjukkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>		asi berbagai jenis cerita fiksi		<p>erja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda. • Menyanyikan lagu dengan tempo. • Menuliskan hasil percobaan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda. Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda 		<p>untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membacaan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. Menuliskan keragaman 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bela
		benar. 4.4.2Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.				karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. • Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di	3.2.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk 		<ul style="list-style-type: none"> •Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan</p>	<p>lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan</p>		mengetahui kegiatan ekonomi		<p>teks cerita fiksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi • Mengomunikasikan kegemaran anggota keluarga • Mengidentifikasi tempo pada lagu 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
	<p>ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan,</p>	<p>benar.</p> <p>3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan</p>				<ul style="list-style-type: none"> •Mengomunikasikan tokoh utama dan tokoh tambahan •Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
	serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		<p>bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.2Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan,</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		<p>serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		<p>budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bel
		sekitar sampai provinsi dengan benar.						
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi dan menyesuaikan tinggi rendah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tanda tempo dan tinggi rendah nada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu dengan tempo • Mengidentifikasi tempo pada lagu 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sum Bela
		nada pada teks lagu daerah dengan tepat. 4.2.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.						

Mengetahui,
Kepala SDN Warungboto

Yogyakarta, 27 Desember 2021
Guru Kelas IV

Titik Sugiyanti, S.Pd., SD.

NIP. 19640413 198506 2 002

Muhammad Sigit Rudiantara, S.Si., S.

NIP. 19770120 201406 1 001

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat</p>	<p>1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman umat beragama di masyarakat. Keberagaman karakteristik individu 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah Mengamati keragaman karakteristik individu di sekolah. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Bu Gu Bu Sis Int Lir an

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
	<p>keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukk</p>				<p>sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami teks fiksi • Memahami gaya dan gerak • Mengetahui karya tari daerah • Mengetahui tokoh antagonis dan protagonis • Memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Mengetahui 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		<p>an sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. • Mengetahui tokoh dalam cerita fiksi • Mengetahui kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan dengan mata pencaharian • Memahami manfaat 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Suasana Belajar
		<p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mengidentifikasi dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>keberagaman karakteristik individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami gerak tari daerah • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks fiksi (tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonis). • Memahami isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi <p>Keterampilan Praktik/Kinerj</p>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.				a •Menganalisis cerita fiksi. •Mengomunikasikan cerita fiksi. • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan	3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat	<ul style="list-style-type: none"> Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. Membaca teks cerita fiksi Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi (Tokoh 		<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
	visual	<p>pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Menunjukkan, menyajikan, Mengidentifikasi dan menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-</p>		antagonis dan Tokoh Protagonis)		<p>asikan pengaruh gaya terhadap gerak benda</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengomunikasikan berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. • Menulis tokoh-tokoh pada cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) •Mengidentifikasi kegiatan ekonomi. •Mengomunikasikan keragaman karakteristik individu di 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.				sekolah. <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.4.1 Mengidentifikasi gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat. 3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda 		<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan kegiatan ekonomi di suatu daerah. Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah. Mengidentifikasi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		<p>peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>				<p>asikan keunikan gerak tari daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. • Mengidentifikasi isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Mengomunikasikan isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Memperagakan gerak tari dengan iringan lagu. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<p>3.3.1 Megetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan ekonomi. • Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. • Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
	pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	<p>dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		<p>berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2Mempresentasikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.						
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Memahami gerak tari kreasi daerah. 3.3.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah dengan	<ul style="list-style-type: none"> Gerak tari kreasi daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari tahu berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. Mengamati keunikan gerak tari daerah. Mencoba memperagaan gerak tari 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su Be
		tepat. 4.3.1 Melatih gerak tari kreasi daerah dengan tepat. 4.3.2 Menampilka n gerak tari kreasi daerah dengan tepat.		<ul style="list-style-type: none"> Menggabungk an gerak tari dengan iringan lagu. 				

Mengetahui,

Yogyakarta, 27 Desember 2021

Kepala SDN Warungboto

Titik Sugiyanti, S.Pd., SD.

NIP. 19640413 198506 2 002

Guru Kelas IV

Muhammad Sigit Rudiyantara, S.Si., S.

NIP. 19770120 201406 1 001

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 3 : Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Su B
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di	<ul style="list-style-type: none">• keberagaman umat beragama di masyarakat	<ul style="list-style-type: none">• Berdiskusi mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu.• Mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none">• Religius• Nasionalis• Mandiri• Gotong Royong• Integritas	Sikap: <ul style="list-style-type: none">• Jujur• Disiplin• Tanggung Jawab• Santun• Peduli	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Bu• Bu• Int• Lin

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
	<p>anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p>		<p>asi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati keragaman karakteristik individu di sekolah. 		<ul style="list-style-type: none"> Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
	<p>sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks</p>				<p>didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami teks fiksi • Memahami gaya dan Gerak • Memahami karya tari daerah • Memahami tokoh antagonis dan protagonis • Memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		<p>Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. • Mengetahui keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. • Mengetahui kegiatan ekonomi di suatu daerah 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		sehari-hari. 4.3.1 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3.2 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.				berkaitan dengan mata pencaharian <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui tokoh pada cerita fiksi • Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu. • Mengetahui gerak tari daerah • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks fiksi (tokoh 		
Bahasa	3.9 Mencermati	3.9.1 Mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh-tokoh yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks cerita fiksi. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
Indonesia	<p>tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.10 Menyajikan</p>	<p>asi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.10.1 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.10.2 Menjelaskan</p>	terdapat pada teks fiksi.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) • Berdiskusi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. 		<p>utama, tokoh tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pengaruh gaya 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
	hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	<p>watak setiap tokoh pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks</p>				<p>terhadap gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan teks cerita fiksi. • Menuliskan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Menunjukkan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		<p>fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.10.1 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.10.2 Mendemonstrasikan hasil membandingkan watak setiap tokoh</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. • Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) • Menuliskan pengaruh gaya terhadap gerak benda • 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.				Mengidentifikasi keragaman karakteristik individu di sekolah.		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.4.1 Memahami hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar. 3.4.2 Menjelaskan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda 		<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan kegiatan ekonomi. Mendiskusikan kegiatan ekonomi di suatu daerah. Mengomunikasikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		<p>dengan benar.</p> <p>4.4.1 Menjelaskan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>				<p>sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah • Mengidentifikasi keunikan gerak tari daerah. • Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya	3.3.1 Mengetahui dan memahami kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. • Mendiskusika 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
	<p>dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan</p>	<p>ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<p>berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya</p>	<p>n keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan ekonomi. 		<p>karakteristik individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Mengomunikasikan mengenai isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Memperagakan gerak tari dengan iringan lagu. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
	sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	<p>pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	S B
		<p>budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2Mempresentasikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	St B
		sekitar sampai provinsi dengan benar.						
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. 4.1 Membuat gambar cerita.	3.1.1 Menunjukkan gambar dan bentuk tiga dimensi dengan tepat. 3.1.2 Menjelaskan ciri-ciri gambar dan bentuk tiga dimensi dengan tepat. 4.1.1 Membuat gambar tiga	<ul style="list-style-type: none"> Gambar dan bentuk tiga dimensi. 	<ul style="list-style-type: none"> Mencoba memperagaan gerak tari Menggabungkan gerak tari dengan iringan lagu. Mengamati keunikan gerak tari daerah. Mencari tahu berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	SB
		dimensi dengan tepat. 4.1.2 Menampilkan gambar tiga dimensi.						

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

(Nama Hasanah, S.Pd)
NIP : 1971010819197032003

(Nama Septi Riyani, S.Pd)
NIP : 198709192010012017

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pengantran surat izin penelitian di SD Negeri 25 Rejang Lebong



Pengumpulan Data Siswa Kelas IV A dan IV B SD Negeri 25 Rejang Lebong



Wawancara kepada Wali Kelas IV A SD Negeri 25 Rejang Lebong



Wawancara kepada Wali Kelas IV B SD Negeri 25 Rejang Lebong



Media Wayang Tokoh di SD Negeri 25 Rejang Lebong



Penyebaran Angket Penelitian Pada Kelas IV A dan IV B



Foto Bersama Responden Penelitian (Kelas IV A dan IV B)

Riwayat Penulis



Penulis bernama Syahrul Hidayat, lahir di Desa Belitar Muka pada Tanggal 11 Juni 2000. Anak pertama dari bapak Katam dan Ibu Daryanti. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 04 Sindang Kelingi pada tahun 2012, melanjutkan ke jenjang SMP Negeri 01 Sindang Kelingi (lulus pada tahun 2015) dan melanjutkan ke jenjang SMK Negeri 06 Rejang Lebong (lulus pada tahun 2018). Pada tahun 2019, penulis tercatat sebagai salah satu mahasiswa di IAIN Curup dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dengan perjuangan, ketekunan, dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fiksi Kelas IV Di SD Negeri 25 Rejang Lebong”**