

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA WAYANG KARTUN  
DI KELAS B 3 TK DHARMA WANITA PERSATUAN DESA PASINAN LEMAH PUTIH  
KECAMATAN WRINGINANOM KABUPATEN GRESIK**

**Eny Widarti**

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
ennywiddy@yahoo.com

**Martadi**

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
mrtadi@yahoo.com

**Abstrak**

Wayang kartun dikembangkan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran bercerita yang diadakan dengan pendekatan bermain. Tokoh wayang kartun disesuaikan dengan cerita yang dibuat berdasarkan tema pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan disesuaikan dengan SK, KD dan tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media wayang kartun dan buku cerita serta mengetahui respon siswa-siswi terhadap media wayang kartun. Produk yang dihasilkan berupa wayang kartun dan buku cerita yang dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih. Pengembangan media wayang kartun dibuat berdasarkan model penelitian pengembangan Sugiyono yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Model pengembangan tersebut terdiri dari enam langkah, yaitu mengetahui potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, dan uji coba produk. Tahap pertama pengembangan media yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan siswa, kekurangan media yang digunakan sebelumnya, standar kompetensi, kompetensi inti dan rencana kegiatan harian di TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih. Selanjutnya perancangan buku cerita dan tokoh wayang kartun secara digital pada komputer menggunakan *software CorelDraw X5* lalu dicetak pada *artpaper*. Desain yang sudah dicetak kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan wayang yang siap dilakukan validasi. Pada saat uji coba berlangsung, peneliti melakukan observasi aktifitas siswa dan guru untuk mengetahui keefektifan media dan respon siswa. Dilihat dari observasi aktifitas siswa dan guru menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu dengan presentase 82% untuk aktivitas siswa dan 88% untuk aktivitas guru. Dari hasil analisa yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media Wayang Kartun yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan antusias siswa-siswi dalam menyimak cerita pada saat guru mendongeng. Sehingga media wayang kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk diterapkan pada pendidikan Taman Kanak-kanak.

**Kata kunci** : pengembangan, media pembelajaran, taman kanak-kanak wayang kartun

**Abstract**

*The cartoon puppets are developed as a medium for learning activities was held with an approach play. The puppet's characters have been adjusted to the story which was made based on particular themes from the plan of daily activities and SK, KD and the purpose of learning. The purposes of this research are to describe the developing process of cartoon puppet and story book as a learning medium and figure out the students' responses toward cartoon puppet learning medium. The product output is the cartoon puppets and story book that have been developed and used for medium of learning in B 3 class Kindergarten Dharma Wanita Pasinan Lemah Putih. The developed medium of cartoon puppets is constructed based on the model from Sugiyono's research and development, which had been simplified according to the research need. The model of development is comprised of six steps, which are knowing the potential and problems, collecting data, designing the product, validation, revision, and testing the product. The first phase of medium development is analyzing the common problems, the student needs, the laxity of previous media, the standart of competence, the basic competence, and the daily activity planning in Dharma Wanita Pasinan Lemah Putih kindergarten. The second phase is designing the plot of story book and the character of cartoon puppets digitally using CorelDraw X5 software by computer. Then the design is printed in artpaper and arranged into the final form of the puppet which is ready to validate. During the test, the researcher observes the activities of students and teacher in order to understand the effectiveness of the media and figure out the students' responses. From the observation, students and teacher showed excellent result with a percentage of 82% for the activities of students and 88% for the activities of*

*teacher. Based on the result of the analysis, the conclusion is the developed medium of cartoon puppets could increase the interest and enthusiasm of students during the story telling time. So the cartoon puppets could be used as medium of learning which deserves to be applied in kindergarten education.*

**Keywords :** *development, medium of learning, kindergarten, cartoon puppets*

## PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (4-6 tahun). Suyadi (2015:2) menyatakan bahwa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang sangat menentukan tahap pertumbuhan dan pengembangan anak selanjutnya.

Berg dalam Zaman (2010:1.19) mengatakan sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun/usia Taman Kanak-kanak untuk dapat duduk dengan tenang dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Mengkerucutkan pada hal tersebut, maka proses belajar dengan metode ceramah tidak akan menarik perhatian anak. Sehingga perlu diadakannya suatu media dengan maksud agar komunikasi, edukasi dan proses interaksi antara anak didik dan guru dapat tersampaikan lebih baik. Metode, materi/bahan, dan media yang menarik akan dapat diikuti anak dengan menyenangkan.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2013:120). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Akan tetapi jika media yang digunakan tidak bervariasi, anak didik pun akan mengalami kebosanan. Hal tersebut terjadi di TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. Berdasarkan pengamatan awal terlihat anak didik menunjukkan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bercerita. Dimana guru bercerita dengan tanpa menggunakan media dikarenakan media yang terbatas dan sudah digunakan secara berulang-ulang sehingga anak didik mengalami kebosanan. Hal tersebut dipertegas oleh salah seorang guru di TK tersebut, dimana guru-guru mengeluhkan dengan terbatasnya jumlah media dan sudah sering digunakan. Media yang mahal sementara siswa-siswi banyak yang cepat bosan sehingga membuat guru untuk tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih setiap minggu terdapat

kegiatan bercerita/dongeng. Dongeng adalah dunia dalam kata. Dengan dongeng anak akan melatih daya ingat dan kemampuan anak berbicara. Kurniawan (2013:112) menyatakan bahwa jika anak terbiasa mendengar dongeng, anak semakin cepat belajar membaca karena anak telah kaya akan kosakata. Dalam kegiatan bercerita, guru biasanya bercerita dengan tanpa menggunakan media. Sehingga tidak jarang siswa-siswi mengabaikan cerita dan bermain sendiri. Sehingga pembelajaran yang ingin dicapai tidak dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran yang digunakan untuk bercerita yaitu panggung boneka tangan. Akan tetapi, media tersebut kurang terjangkau dan anak didik yang cenderung lebih menyukai model boneka terbaru dan bentuknya lebih besar yang tentu harganya mahal. Wayang merupakan jenis media yang belum pernah ada dan diterapkan di TK tersebut. Pemilihan Wayang Kartun tersebut didasarkan beberapa hal, yaitu Wayang Kartun merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah. Wayang dicetak pada kertas sehingga memiliki bobot yang ringan, sehingga aman dan mudah dimainkan. Pembuatannya yang mudah serta bentuknya menarik karena dibuat pada *software* komputer yang tak terbatas warna dan coraknya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Biaya yang dibutuhkan untuk membuat Wayang Kartun tentunya lebih terjangkau.

Wayang dibuat dengan karakter tokoh yang baru berupa kartun dengan motif batik pada pakaian tokoh dalam bentuk yang lebih sederhana. Sehingga wayang tidak hanya digunakan sebagai media bercerita, tetapi dapat digunakan untuk memperkenalkan warisan budaya Indonesia yang diharapkan dapat memupuk rasa cinta anak terhadap tanah air sejak dini. Sehingga penerapan media Wayang Kartun sebagai media pembelajaran sangat memungkinkan juga diharapkan dapat menarik minat dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

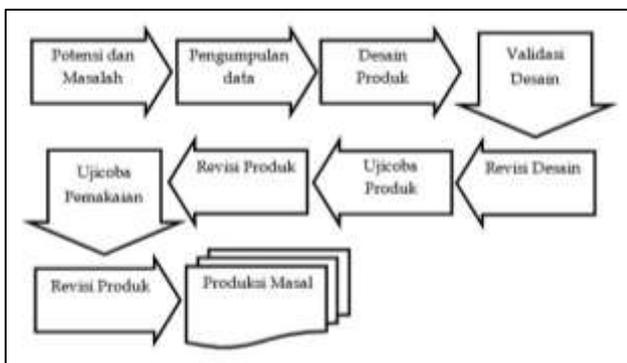
## METODE

### A. Jenis Penelitian

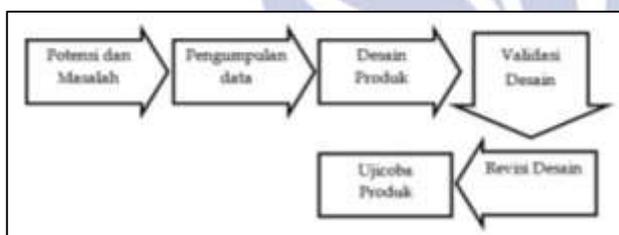
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena mengembangkan bahan ajar untuk menghasilkan produk yaitu berupa media pembelajaran. Selanjutnya hasil pengembangan media pembelajaran berupa Wayang Kartun dan buku cerita diujicobakan dalam pembelajaran bercerita di kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih dan hasilnya akan dianalisis secara deskriptif.

**B. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian pengembangan ini menggunakan *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk serta memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hasil pengembangan ini akan diujicobakan dalam pembelajaran bercerita di TK Dharma Wanita Persatuan dan hasilnya akan dianalisis secara deskriptif. Berikut ini adalah bagan berisi model pengembangan yang akan disusun.



Bagan 1. Model pengembangan penelitian menurut Sugiyono (2008:409)



Bagan 2. Model pengembangan penelitian yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti

**1) Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, obsevasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada Rumsiaty S.Pd selaku kepala sekolah dan Ulika S.Pd selaku pengajar dan wali kelas B 3 di TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih. Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan sebelum dan setelah penelitian. Wawancara sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita dan karakteristik anak serta mengetahui alternatif media yang menarik berdasarkan media yang ada. Sementara wawancara setelah penelitian bertujuan untuk mengetahui pendapat guru mengenai kelebihan dan kekurangan Wayang Kartun untuk pembelajaran bercerita.

Teknik observasi dilakukan pada sebelum dan saat penelitian. Observasi sebelum penelitian digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, tujuan dan materi pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan. Sementara observasi pada saat penelitian dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran Wayang Kartun dan buku cerita. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data

mengenai aktivitas guru dan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti mengisi pertanyaan pada lembar observasi yang telah dipersiapkan dan dihitung menggunakan rumus menurut Trianto (2011:63) yaitu:

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

Keterangan:

P = presentasi aktivitas siswa atau guru

F = frekuensi aktivitas siswa atau guru yang muncul

N = jumlah frekuensi yang dilakukan

Sedangkan cara mengetahui hasil observasi siswa atau guru menggunakan skor sesuai dengan yang dikemukakan oleh Riduwan (2006:87-89) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Skor

Kriteria Skor	Angka	Keterangan
81% – 100%	5	Sangat Baik
61% – 80%	4	Baik
41% – 60%	3	Cukup
21% – 40%	2	Kurang
0% – 20%	1	Sangat Kurang

**2) Desain Produk**

Wayang Kartun dibuat sebagai media untuk kegiatan bercerita, sehingga tokoh wayang telah disesuaikan dengan cerita yang dibuat berdasarkan tema pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) di TK Dharma Wanita Persatuan. Tokoh seorang petani sebagai karakter buku cerita yang berjudul “Petani dan Sawahnya” dan Wayang Kartun didasarkan pada RKH pada tanggal 15 Maret 2016, dimana tema pembelajarannya adalah profesi/pekerjaan. Tokoh dalam cerita “Petani dan Sawahnya” terdapat 4 tokoh yaitu: Kakek Akbar, Aldi, Risky dan Bu Ani. Kakek Akbar berumur sekitar 50 tahun. Aldi adalah kakak Rizky yang berumur sekitar 20 tahun. Risky adalah siswa TK yang berumur sekitar 5 tahun. Bu Ani adalah seorang guru yang berumur sekitar 30 tahun. Berdasarkan rata-rata tinggi manusia umurnya, maka diperoleh perbandingan proporsi antar tokoh wayang yang diperkecil sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan tinggi tokoh

No	Nama	Umur	Rata-rata tinggi sebenarnya	Tinggi Wayang
1	Kakek Akbar	50 tahun	165 cm	65 cm
2	Aldi	20 tahun	160 cm	60 cm
3	Rizky	5 tahun	100 cm	45 cm
4	Bu Ani	30 tahun	160 cm	60 cm

Wayang Kartun dicetak pada kertas *artpaper* 230gr yang sebelumnya dirancang oleh peneliti pada komputer dengan *software* Coreldraw X5. Alasan penggunaan media kertas dikarenakan ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, bobotnya ringan dan murah meski ukurannya besar. Sementara perancangan secara digital

bertujuan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak, juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah.

**3) Validasi**

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Adapun cara mengetahui kualitas hasil validasi media diatas digunakan kriteria hasil skor yang berpedoman pada Skala Likert seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Hasil Skor

Persentase	Angka	Keterangan
81% – 100%	5	Sangat Baik
61% – 80%	4	Baik
41% – 60%	3	Cukup
21% – 40%	2	Kurang
0% – 20%	1	Sangat Kurang

(Riduwan, 2006:87-89)

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi, digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah skor penilaian

N = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil analisis dari lembar validasi, dapat disimpulkan apakah pengembangan media Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” layak atau tidak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada TK.

**4) Revisi**

Pada tahap revisi desain, peneliti akan memperbaiki media yang telah diketahui titik kelemahannya berdasarkan diskusi dan saran dari para ahli pada saat proses validasi.

**5) Uji coba Produk**

Pada tahap uji coba produk, media Wayang Kartun yang telah divalidasi dan direvisi akan diterapkan untuk penelitian dalam kegiatan belajar mengajar di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan tahun ajaran 2015-2016.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

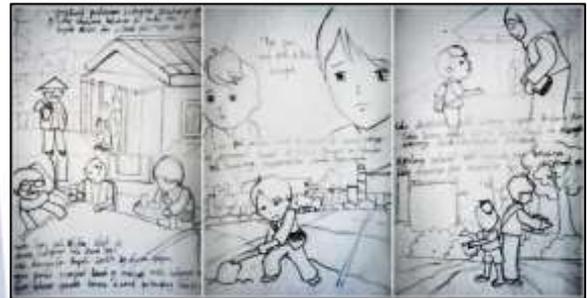
Masalah yang melatarbelakangi penelitian adalah pada kegiatan pembelajaran bercerita dimana media yang ada hanya panggung boneka. Sehingga guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran bercerita. Padahal hal tersebut kurang efektif dimana banyak siswa-siswi yang menunjukkan sikap kurang antusias dalam menyimak cerita dikarenakan penggunaan media yang terlalu sering digunakan. Media tersebut juga dirasa kurang terjangkau sementara siswa-siswi banyak yang cepat bosan dengan

penggunaan yang berulang-ulang. Sehingga diperlukan adanya media yang mudah dibuat secara bervariasi dan terjangkau.

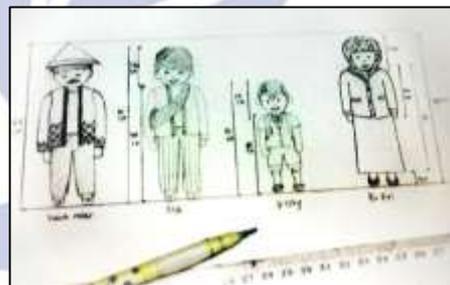
Selanjutnya tahap perancangan buku cerita “Petani dan Sawahnya” serta Wayang Kartun yang terlebih dahulu merumuskan konsep desain. Wayang Kartun dan buku cerita dirancang secara digital pada komputer dengan *software CorelDraw X5*. Berikut tahap-tahap perancangan yang meliputi proses sketsa, desain, pewarnaan dan perangkaian.

**1. Sketsa dan Desain**

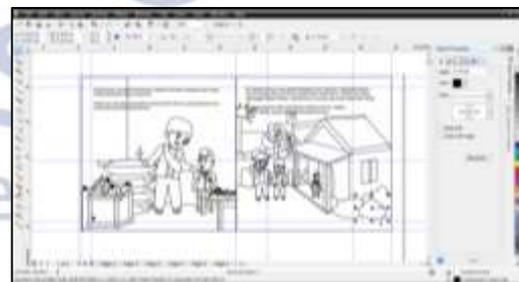
Proses desain dilakukan di atas kertas terlebih dahulu sebelum perancangan secara digital pada CorelDraw X5.



Gambar 1. Proses desain Buku Cerita “Petani dan Sawahnya” secara manual



Gambar 2. Proses desain Wayang Kartun Secara manual



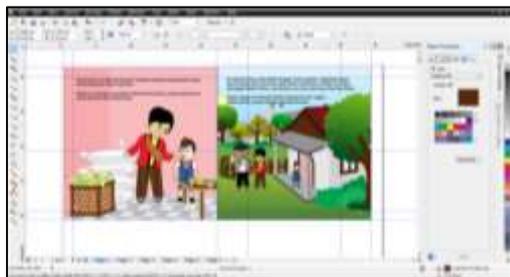
Gambar 3. Proses desain Buku Cerita



Gambar 4. Proses desain Wayang Kartun secara digital

## 2. Pewarnaan

Pemilihan warna didasarkan atas kecenderungan anak-anak yang lebih menyukai warna-warna yang cerah, mencolok dan kontras. Hurlock (1978:111) menyatakan bahwa anak pada usia 4-6 tahun sangat suka dengan benda atau objek yang mempunyai banyak warna, mencolok, kontras, suka meniru dan bergerak aktif meskipun tanpa disuruh. Lebih lanjut Suyadi (2010:105) menyatakan bahwa anak pada usia 3-5 tahun menyukai buku-buku cerita yang banyak ilustrasi gambar-gambar dan warna-warna yang cerah, terutama gambar tokoh utama dalam cerita tersebut.



Gambar 5. Proses pewarnaan Buku Cerita “Petani dan Sawahnya” secara digital



Gambar 6. Proses pewarnaan Wayang Kartun secara digital

## 3. Perangkaian

Pada proses ini buku cerita dan Wayang Kartun yang sudah dicetak pada kertas artpaper selanjutnya akan dirangkai sehingga berbentuk seperti buku cerita dan wayang yang siap digunakan untuk kegiatan bercerita.



Gambar 7. Proses memisahkan dan menggabungkan buku cerita “Petani dan Sawahnya”

Pada proses ini, buku cerita yang sudah dicetak selanjutnya dipotong menggunakan *cutter* dan penggaris supaya rapi untuk memisahkan dari kertas yang tidak

dibutuhkan. Lalu gabungkan lembaran buku cerita berdasarkan urutan halaman menggunakan *staples*.



Gb. 8. Proses memisahkan dan menempel badan tokoh

Pada proses pertama, Wayang Kartun yang sudah dicetak lalu digunting satu per satu guna memisahkan dari kertas yang tidak dibutuhkan. Selanjutnya gabungkan badan wayang menggunakan *double tape*. Penggabungan badan sesama tokoh harus sama sisi-sisinya, karena wayang akan dibuat secara bolak-balik.



Gambar 9. Proses menempel tangkai pada Wayang

Pada proses kedua, Wayang kartun yang sudah dipisahkan dan digabung dengan badannya. Selanjutnya siapkan rotan dengan panjang 40 cm dan diameter 1 cm, lalu tipiskan sebagian rotan dengan *cutter* supaya bentuk wayang terlihat pipih meskipun rotan yang digunakan cukup besar. Haluskan rotan dengan kertas gosok supaya permukaannya tidak menyebabkan luka. Rotan siap ditempelkan pada wayang dengan selotip. Wayang kartun dibuat dengan dua sisi gambar dengan karakter yang berbeda. Maka dari itu, tempelkan kedua gambar dengan tokoh yang sama dengan *double tape*.



Gambar 10. Proses Perangkaian lengan serta rotan

Pada proses ketiga, wayang yang sudah diberikan penyangga rotan dan ditempel secara bolak-balik selanjutnya akan diberikan tangan. Tangan dan lengan digabungkan secara bolak-balik dengan kancing yang dijahit satu kali, supaya tangan dapat bergerak dengan baik. Setelah tangan dan lengan digabung selanjutnya yaitu tambahkan rotan sebagai penggerak tangan wayang. Rotan dijahit diantara kedua telapak tangan wayang. Kali ini, rotan yang digunakan untuk menggerakkan tangan wayang berdiameter lebih kecil juga lebih pendek dikarenakan sudah cukup kuat sebagai penyangga tangan wayang yang tentunya lebih kecil dari badan wayang.

Selanjutnya wayang yang sudah jadi siap dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan Wayang Kartun dan buku cerita sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Pengujian Wayang Kartun dilakukan oleh Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli media dan Ulika, S.Pd selaku guru TK. Hasil validasi media oleh bu Fera diperoleh skor sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media dikategorikan “sangat baik” dan layak. Akan tetapi, bu Fera selaku validator ahli media memberikan saran perbaikan pada konstruksi tangan wayang. Sehingga pada validasi pertama, media dinyatakan layak dengan sedikit revisi. Sementara hasil validasi media oleh Ulika, S.Pd selaku guru di TK Dharma Wanita Pasinan Lemah Putih diperoleh skor sebesar 92%. Hal ini menunjukkan media sangat baik dan layak. Akan tetapi, terdapat catatan dari bu Ulika selaku validator ahli materi yaitu berupa saran perbaikan juga pada konstruksi wayang sama dengan saran dari bu Fera. Bu Ulika berpendapat jika sebaiknya wayang lebih tebal sehingga tidak mudah rusak juga disarankan untuk membuat wayang bolak-balik dengan ekspresi yang berbeda dalam satu tokoh.



Gambar 11. Visualisasi Wayang Kartun Sebelum Revisi



Gambar 12. Visualisasi Wayang Kartun Setelah Revisi

Gambar di atas merupakan perbandingan gambar sesudah dan sebelum media melalui proses revisi. Sekilas seperti tidak ada perbedaan antara Wayang Kartun sebelum dan setelah dilakukan proses revisi. Akan tetapi secara fisik terdapat banyak perubahan pada wayang berdasarkan saran dari validator. Perubahan tangkai wayang yang lebih besar sehingga lebih kuat karena wayang dibuat bolak-balik dengan ekspresi yang berbeda pada setiap tokohnya. Meskipun dibuat bolak-balik dan dengan tangkai yang lebih besar, bobot wayang tidak mengalami perubahan yang signifikan karena tangkai terbuat dari rotan yang ringan. Sementara pada konstruksi tangan dan lengan lebih mudah digerakkan dan lebih luwes karena pada kancing dijahit dengan searah sebanyak satu kali.

Proses validasi kedua dilakukan untuk menilai wayang setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran pada proses validasi yang pertama. Hasil validasi kedua oleh bu Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd diperoleh skor sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media dikategorikan “sangat baik” dan layak diterapkan tanpa revisi. Sementara hasil validasi media oleh Ulika, S.Pd maka diperoleh skor sebesar 94%. Hal ini menunjukkan media sangat baik dan layak di uji coba tanpa revisi lagi.

Proses uji coba media Wayang Kartun dilaksanakan di Kelas B 3 TK Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. Media Wayang Kartun digunakan dalam proses belajar bercerita, yaitu dimana guru menggunakan Wayang Kartun untuk mendongeng dengan cerita “Petani dan Sawahnya” yang disusun peneliti sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) di TK tersebut.



Gambar 13. Respon Siswa-Siswi saat Guru membacakan cerita dengan Media Buku Cerita

Saat guru membacakan cerita menggunakan buku cerita “Petani dan Sawahnya”, siswa-siswi tampak begitu serius dalam menyimak cerita. Akan tetapi, pada saat guru menggunakan media Wayang Kartun dalam bercerita, siswa-siswi tidak jarang maju untuk melihat Wayang Kartun lebih dekat. Hal ini menunjukkan bahwa media Wayang Kartun sangat menarik siswa-siswi.



Gambar 14. Respon Siswa-Siswi saat Guru bercerita dengan media Wayang Kartun

Pada saat proses belajar mengajar menggunakan media Wayang Kartun oleh guru, peneliti melakukan observasi. Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru “sangat baik” dengan presentase 88%. Sementara hasil observasi aktivitas siswa-siswi pada saat proses belajar mengajar menggunakan media Wayang Kartun dengan cerita “Petani dan Sawahnya” juga menunjukkan “sangat baik” dengan presentase 82%.

Berdasarkan validasi oleh ahli dan observasi aktivitas guru dan siswa, berikut kelebihan dan kekurangan media Wayang Kartun.

### 1) Kelebihan Wayang Kartun

Wayang Kartun merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah. Wayang dicetak pada kertas sehingga memiliki berat yang ringan, sehingga aman dan mudah dimainkan. Pada proses

penelitian Wayang Kartun dapat menarik perhatian anak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya untuk bercerita, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan nasehat atau kesimpulan pada akhir pembelajaran. Nasehat atau pesan akan dapat diterima dengan lebih baik ketika disampaikan dengan menarik sehingga pesannya mengena. Media Wayang Kartun akan lebih menarik jika dimainkan dengan suara yang disesuaikan tokoh. Dalam hal ini, peran guru dalam membawakan media sangat menentukan. Tokoh bu guru Ani yang dirancang dengan ekspresi senang dan marah dapat digunakan untuk menyampaikan nasehat dan marah saat siswa-siswa bergurau atau tidak mendengarkan penjelasan guru.

### 2) Kelemahan dan kendala yang dihadapi

Setiap kelebihan pasti terdapat kekurangan, sama halnya dengan media Wayang Kartun yang juga memiliki kelemahan. Kelemahan Wayang Kartun dapat dilihat pada saat digunakan sebagai media bercerita, dimana Wayang Kartun tidak memungkinkan untuk membuat interaksi antara tiga tokoh wayang atau lebih. Hal tersebut dikarenakan wayang dimainkan dengan tangan secara langsung. Permasalahan tersebut juga diungkapkan Bu Uluka selaku guru yang mempraktekkan media Wayang Kartun, beliau mengatakan jika media Wayang Kartun akan lebih sempurna jika ditampilkan dengan panggung sehingga semua tokoh wayang dapat dilihat meski tidak sedang dimainkan.

### 3) Kutipan dan Acuan

Berg dalam Zaman (2010:1.19) mengatakan sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun/usia Taman Kanak-kanak untuk dapat duduk dengan tenang dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Mengkerucutkan pada hal tersebut, maka proses belajar dengan metode ceramah tidak akan menarik perhatian anak. Sehingga perlu diadakannya suatu media dengan maksud agar komunikasi, edukasi dan proses interaksi antara anak didik dan guru dapat tersampaikan lebih baik. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2010:7). Hamalik (1986) dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Wayang Kartun dikembangkan sebagai media pembelajaran bercerita. Sudjarwo (2009:56) menyatakan bahwa wayang mempunyai fungsi yang sangat luwes dan lentur, maka wayang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja baik sarana dakwah, menyebarkan paham politik, hingga gagasan baru, menggerakkan semangat kemasyarakatan, dan lain-lain. Dilihat dari bentuknya secara umum, wayang dapat digunakan sebagai media untuk memerankan tokoh dalam cerita. Wayang berbentuk

kartun dipilih dengan pertimbangan bentuknya yang sederhana akan lebih mudah ditangkap oleh anak. Munadi (2013:88) menyatakan, kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan.

Berdasarkan hasil keseluruhan uji coba Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” pada pembelajaran bercerita mampu meningkatkan antusias dalam mengikuti pembelajaran bercerita. Sehingga membantu guru menyampaikan materi bercerita kepada siswa-siswi dengan baik dan mudah. Karena kegiatan bercerita atau dongeng sangat penting bagi anak. Kurniawan (2013:112) menyatakan bahwa jika anak terbiasa mendengar dongeng, anak semakin cepat belajar membaca karena anak telah kaya akan kosakata. Karena setiap cerita mengajak anak untuk berimajinasi melalui tokoh, tempat dan alur cerita. Sehingga jika anak sering mendengarkan cerita akan memiliki kemampuan imajinasi yang baik. Imajinasi baik membuat anak menjadi kreatif, anak yang kreatif cenderung menjadi anak yang pintar (Kurniawan, 2013:30).

## PENUTUP

### Simpulan

Wayang Kartun dan buku cerita dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan Pasinan Lemah Putih, dimana media yang digunakan sangat terbatas. Pada kegiatan bercerita guru hanya menerapkan metode cerita tanpa menggunakan media, sehingga tidak jarang banyak siswa yang mengabaikan dan bermain sendiri. Padahal materi bercerita selalu ada setiap minggunya. Jika hal tersebut terus terjadi maka materi pembelajaran dalam cerita tidak akan dapat tersampaikan dengan baik. Sebelumnya guru menggunakan media panggung boneka untuk bercerita, namun karena media tersebut sering dimainkan sehingga siswa-siswi banyak yang mengalami kebosanan. Media tersebut juga dirasa kurang terjangkau sementara siswa-siswi banyak yang cepat bosan dengan penggunaan yang berulang-ulang. Sehingga diperlukan adanya media yang mudah dibuat dan bervariasi merupakan solusi dalam membuat media pembelajaran untuk kegiatan bercerita.

Wayang Kartun dan buku cerita merupakan media yang dibuat secara digital sehingga memungkinkan untuk membuat berbagai macam tokoh, baik dari bentuk, warna, dan corak. Pembuatan secara digital juga memungkinkan untuk memperbanyak media dengan mudah. Wayang dicetak pada kertas sehingga memiliki berat yang ringan, sehingga aman dan mudah dimainkan.

Wayang Kartun dibuat sebagai media untuk kegiatan bercerita, sehingga tokoh wayang telah disesuaikan dengan buku cerita yang dibuat berdasarkan tema pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan. Proses pembuatan buku cerita dan wayang kartun dimulai dari proses perancangan secara digital dikomputer menggunakan *software Coreldraw X5*. Desain wayang siap dicetak pada kertas *artpaper* dengan berat 230 gram. Selanjutnya proses perangkaian wayang antara tangan dengan badan. Selanjutnya wayang yang sudah menjadi satu kesatuan yang utuh diberikan tangkai dari rotan sebagai ganggang.

Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” yang sudah jadi selanjutnya dilakukan validasi guna menilai kualitas dan kekurangan media sebelum siap digunakan sebagai media pembelajaran. Ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, Wayang Kartun menunjukkan presentase yang sangat baik. Presentase sebesar 84% oleh ahli media, Fera Ratyaningrum, S.Pd selaku dosen seni rupa, dan 92% oleh ahli materi, Ulika, S.Pd selaku guru di TK Dharma Wanita. Meski hasil validasi menunjukkan presentase yang sangat baik, tetapi masih membutuhkan revisi guna menyempurnakan media. Revisi oleh kedua validator hampir sama yaitu berupa saran perbaikan pada konstruksi wayang. Jadi Wayang Kartun layak dengan sedikit revisi. Setelah melakukan revisi, Wayang Kartun diuji kevalidannya lagi dengan validator yang sama. Validasi yang kedua menunjukkan hasil yang lebih baik dengan presentase sebesar 90% oleh Bu Fera dan 94% oleh Bu Ulika. Sehingga media Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” dapat dikatakan layak untuk diuji coba pada proses pembelajaran bercerita di TK Dharma Wanita.

Untuk mengetahui keefektifan Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” sebagai media pembelajaran, peneliti melakukan observasi aktivitas siswa-siswi dan guru. Pada saat proses belajar mengajar menggunakan media Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya”, peneliti mencatat aktivitas siswa-siswi dan guru. Aspek yang dinilai dalam observasi aktivitas siswa-siswi adalah perhatian siswa-siswi dalam menyimak cerita, keaktifan siswa-siswi dalam kelas, kepatuhan siswa-siswi dalam mengikuti pembelajaran dan suasana kelas saat pembelajaran berlangsung. Sementara aspek yang dinilai dalam observasi aktivitas guru adalah cara guru bercerita menggunakan buku cerita “Petani dan Sawahnya” dan wayang kartun. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa oleh peneliti menunjukkan presentase yang sangat baik yaitu dengan presentase sebesar 82% untuk aktivitas siswa dan 88% untuk aktivitas guru. Berdasarkan hal diatas, maka Wayang Kartun dan buku cerita “Petani dan Sawahnya” yang dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan baik untuk diterapkan pada pendidikan taman kanak-kanak.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan. Berikut beberapa saran berdasarkan hasil penelitian.

- 1) Dalam upaya meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa, hendaknya sarana penunjang dalam proses belajar-mengajar lebih variatif sehingga siswa-siswi dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Media yang dapat menarik minat anak akan meningkatkan antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dalam upaya memecahkan masalah kurangnya minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar, guru hendaknya menyadari dengan berinovasi lagi, baik dari metode mengajar maupun dengan media pembelajarannya.
- 3) Dalam upaya memecahkan masalah terbatasnya media pembelajaran, lembaga sekolah dapat menjadikan alternatif Wayang Kartun sebagai media pembelajaran.

Yasasusastra. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan Biografi, Bentuk dan Perwatakannya*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

Zaman, Badru. dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Zain, Aswan dan Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Aplikasi untuk Penelitian Pendidikan, Hukum, Ekonomi & Manajemen, Sosial, Humaniora, Politik, Agama dan Filsafat)*. Jakarta: GP Press.
- Kartono. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Kurniawan, Heru. 2013. *Keajaiban Mendongeng*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Oemar, Eko A.B. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjarwo, dkk. 2009. *Rupa & Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Langit Kencana
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi offset.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Ulfah, Maulidya, dan Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.