



**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG SIDANG BELAWAN UNTUK KEMAMPUAN
APRESIASI SASTRA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS V SDN 1 PINANG JAYA**

Annisa Arum¹, Akhmad Sutiyono², Yulia Siska³

Prodi Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Bandar Lampung, Jl. Chairil Anwar No.79, Durian Payung, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35214

Email: annisaarum391@gmail.com, sutiyonolpg@yahoo.co.id, yuliasiska1985@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 26, 2025

Revised July 28, 2025

Accepted December 31, 2025

Kata Kunci:

Media Wayang "Sidang Belawan",

Kemampuan Apresiasi Sastra, Bahasa Indonesia.

Keywords:

Wayang Media "Sidang Belawan,"

Literary Appreciation Skills, Indonesian Language.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respon pendidik, respon peserta didik dan keefektifan terhadap media wayang "sidang belawan" untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 1 Pinang Jaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, minimnya Media Pembelajaran Inovatif, kurangnya Pemanfaatan budaya lokal dalam Pembelajaran dan belum adanya media pembelajaran berbantu media wayang. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media Wayang berbasis Cerita Rakyat sidang belawan yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi "sangat layak", kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa presentase sebesar 87% dengan kriteria interpretasi "sangat layak". Sedangkan respon pendidik memperoleh nilai persentase 89,5%, dengan kriteria interpretasi "sangat menarik", kemudian respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 92%, dengan kriteria interpretasi "sangat menarik" dan pada uji coba lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 89,5% dengan kriteria interpretasi "sangat menarik" sedangkan untuk uji keefektifan produk yang ditinjau dari penugasan soal pretest dan posttest memperoleh nilai persentase 77%, dengan kriteria interpretasi "efektif". Pengembangan media wayang "sidang belawan" untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 1 Pinang Jaya menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media wayang "sidang belawan" sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRAK

This study aims to determine the feasibility, educators' responses, students' responses, and the effectiveness of the "Sidang Belawan" wayang media in enhancing literary appreciation skills in the Indonesian language subject for fifth-grade students at SDN 1 Pinang Jaya. This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of students, the lack of innovative learning media, the underutilization of local culture in learning, and the absence of learning media supported by wayang puppets. The research method used was R&D (research and development) following the ADDIE development procedure, which consists of Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate. Product validation was conducted by subject matter experts, who stated that the developed Wayang media based on the folk tale "Sidang Belawan" achieved a 90% validation rate with the criterion of "highly feasible." Additionally, media experts' validation results indicated an 87% validation rate with the criterion of "highly feasible." Meanwhile, educator responses achieved a percentage of 89.5%, with an interpretation criterion of "very interesting." Student responses in the small-group trial achieved a percentage of 92%, with an interpretation criterion of "very interesting," and in the field trial, they achieved a percentage of 89.5%, with an interpretation criterion of "very interesting." Meanwhile, the effectiveness of the product, as assessed through pretest and posttest assignments, received a percentage score of 77%, with an interpretation criterion of "effective." The development of the "Sidang Belawan" puppet media to improve literary appreciation skills in Indonesian language lessons for fifth-grade students at SDN 1 Pinang Jaya using the research and development (R&D) method leads to the conclusion that the use of the "Sidang Belawan" puppet media is highly appropriate and effective as a learning medium.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran wajib di Indonesia dan menjadi penghela bagi mata pelajaran lain dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan penguasaan empat keterampilan utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik penting untuk mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, hasil belajar peserta didik sering tidak maksimal karena berbagai kendala, termasuk pengaruh teknologi dan menurunnya nilai-nilai karakter. Salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar, khususnya dalam apresiasi sastra, adalah pengembangan media pembelajaran seperti wayang. Melalui apresiasi sastra, peserta didik dapat belajar memahami karya sastra sambil mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan empati.

Sayangnya, pembelajaran sastra sering dianggap kurang menarik sehingga minat siswa rendah. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan, agar siswa terlibat aktif dalam proses apresiasi sastra. Dengan media yang tepat, diharapkan pembelajaran sastra dapat menanamkan kepekaan, nilai-nilai, dan pengalaman sosial yang berharga bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara oleh wali kelas V di SDN 1 Pinang Jaya ditemukan beberapa permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia dalam kemampuan mengapresiasi sastra peserta didik, minimnya media pembelajaran inovatif, kurangnya pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran dan keterbatasan media interaktif yang berbasis budaya lokal. Rendahnya hasil belajar apresiasi sastra disebabkan pendekatan guru yang kurang tepat, sehingga siswa kesulitan memahami unsur sastra dan menghasilkan karya fiksi. Untuk mengatasi hal ini, dikembangkan media pembelajaran berbasis wayang, khususnya Wayang Sidang Belawan yang diangkat dari cerita rakyat lokal dengan nilai-nilai kearifan budaya. Media wayang dipilih karena menggabungkan unsur narasi, estetika, moral, dan budaya, sehingga pembelajaran sastra menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan kebanggaan siswa pada budaya daerah dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, potensi wayang sebagai media pembelajaran apresiasi sastra belum banyak dimanfaatkan di sekolah dasar. Karena itu, pengembangan Wayang Sidang Belawan diharapkan menjadi solusi inovatif untuk kemampuan apresiasi sastra siswa kelas V SDN 1 Pinang Jaya dan mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Wayang “Sidang Belawan” Untuk Kemampuan Apresiasi Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 1 Pinang Jaya”.

Menurut Suminto, (2003:3), apresiasi sastra ialah kegiatan menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra. Dengan kata lain, apresiasi sastra adalah upaya memahami karya sastra, yaitu upaya bagaimana cara untuk dapat mengerti sebuah karya sastra yang dibaca baik fiksi maupun puisi, mengerti maknanya, baik yang intensional maupun yang faktual dan mengerti seluk-beluk strukturnya.

Pada sisi lain, menurut Squire dan Taba (dalam Aminudin, 2009:34). Apresiasi sastra ialah sebagai suatu proses, apresiasi melibatkan tiga unsur inti, yakni aspek kognitif, aspek emotif, dan aspek evaluatif Aspek Kognitif, berkaitan dengan keterlibatan intelek pembaca dalam upaya memahami unsur-unsur kesastraan yang bersifat objektif.

Kemudian Djoko Saryono, (2009:34), hakikat apresiasi sastra yang dikembangkan dalam bukunya yang berjudul “Dasar Apresiasi Sastra”, didapatkan pengertian apresiasi sastra yang operasional-utuh-holistis sehingga dirumuskan bahwa apresiasi sastra ialah proses (kegiatan) pengindahan, penikmatan, penjiwaan, dan penghayatan karya sastra secara individual dan momentan, subjektif ekstensial, rohaniah dan budiah, khusuk dan kafah, dan intensif dan total supaya memperoleh suatu daripadanya sehingga tumbuh berkembang, dan terpelihara kepedulian, kepekaan, ketajaman, kecintaan, dan keterlibatan terhadap karya sastra.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apresiasi sastra adalah kegiatan mendalami karya sastra secara sungguh-sungguh untuk menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan. Tiga unsur utamanya meliputi aspek kognitif (memahami makna dan struktur karya), aspek emotif (menghargai dan memberi tempat bagi sastra dalam hati), dan aspek evaluatif (menumbuhkan kepekaan moral, estetika, serta keterlibatan batin). Apresiasi sastra berkembang baik jika pembaca akrab dengan teks, membacanya dengan sungguh-sungguh, dan menjadikannya kebutuhan rohani.

Menurut Sadiman (2008 : 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini proses meransang pikiran, prasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Menurut Arsyad (2022), "Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan memperkuat pemahaman peserta didik melalui visual, audio, dan interaksi langsung".

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan media pembelajaran sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi siswa. Untuk itu sebagai pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Menurut Mulyasa, (2006: 136-137) pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik di Sekolah Dasar untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Sedangkan Tarigan, (2008:1), Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, oleh karna itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk "penguasaan kemampuan dasar untuk menggunakan bahasa lisan, tulis, dan angka dalam berkomunikasi, tujuan pembelajaran bahasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa 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*).

Menurut Mertosedono, (2012:28), kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dan buri, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut.

Sedangkan Rizem Aizid, (2012: 12), wayang salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Wayang kulit yang memberikan hiburan sehat bagi penontonnya, adanya unsur-unsur tragedi, komedi, dan tragikomedi. Wayang bukan hanya pagelaran yang bersifat menghibur saja, tetapi juga sarat akan nilai-nilai falsafah hidup. Di dalam cerita wayang, tiap-tiap tokohnya merupakan refleksi atau representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia secara umum. Kehidupan di dunia ini dapat dikatakan sebagai perwujudan perperangan antara kedua buah kutub yang saling bertentangan yaitu antara kebaikan dan kejahanatan, kekacauan dan ketertiban, benar dan salah, serta antara keindahan dan keburukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan seni pertunjukan tradisional Indonesia yang telah menjadi bagian dari warisan budaya dunia yang diakui oleh UNESCO sejak tahun 2003. Wayang mencakup seni drama, musik, seni rupa, sastra, dan filsafat yang terjalin dalam satu kesatuan pertunjukan yang memukau. Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan, penyebaran nilai-nilai moral, dan pembentukan karakter bangsa.

2. METODE

Penelitian yang peneliti lakukan ini merupakan sebuah penelitian pengembangan (*Research and development*) dimana menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sugiyono (dalam Wicaksono, 2022: 265) memberikan penuhaman bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan penjabaran dan Research and development yang disingkat R & D adalah metode penelitian yang ditetapkan untuk menghasilkan produk tersebut diuji efektivitasnya. Desain penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

3. HASIL

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan pendidik di kelas V di SD Negeri 1 Pinang Jaya Bandar Lampung untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai dari menentukan gambar tokoh-tokoh wayang yang sesuai dengan tokoh dalam cerita Sidang Belawan serta mendesain

dan merangkai wayang. Berikut adalah tampilan awal desain produk yang dibuat oleh peneliti : a) Proses Mendesain Media Wayang; b) Pengecetan Warna Komponen Wayang; c) Proses Pemasangan Sendi Tangan Wayang dan d) Analisis Desain Media Wayang: Media wayang disesuaikan dengan cerita "Sidang Belawan", ukuran media wayang harus pas tidak kebesaran ataupun tidak terlalu kecil gunanya pada saat diujicobakan siswa bisa melihat dengan jelas media wayang yang diceritakan dan pemilihan warna, pada media wayang penggunaan warna yang semakin terang maka akan semakin menarik media wayang yang dikembangkan.

Setelah selesainya tahap perancangan, tahap berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari dua macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media.

1) Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Kelayakan Materi	24	28	85,71%	Sangat Layak
Kemenarikan Materi	21	24	87,5%	Sangat Layak
Jumlah Validasi	45	52	87%	
Kriteria Intrepetasi				Sangat Layak

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi untuk kelayakan wayang kulit cerita rakyat sidang belawan. Dapat diketahui bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan materi diperoleh dengan hasil persentase 85,71%, pada aspek kemenarikan materi diperoleh dengan hasil persentase 87,5%. Sehingga hasil yang diperoleh total rata-rata persentase validasi materi adalah 87%. Hal ini termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa perbaikan/revisi.

2) Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
Kesesuaian Media	13	16	81,25%	Sangat Layak
Kualitas Bahan yang digunakan	16	16	100%	Sangat Layak
Kemenarikan Media	19	20	95%	Sangat Layak
Ketepatan Media	6	8	75%	Layak
Jumlah Validasi	54	60	90%	
Kriteria Intrepetasi				Sangat Layak

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media wayang kulit cerita rakyat sidang belawan. Dapat diketahui bahwa validitas ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian media diperoleh dengan hasil persentase 81,25%, pada aspek kualitas fisik media diperoleh dengan hasil persentase 100%, pada aspek kemenarikan media diperoleh dengan hasil persentase 95%, pada aspek ketepatan media diperoleh dengan hasil 75%. Sehingga hasil yang diperoleh total rata-rata persentase validasi media adalah 90%. Hal ini termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut: Media wayang menggunakan cat yang lebih cerah.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya Bandar Lampung dengan melibatkan 8 orang siswa. Adapun pelaksanaan ujicoba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan serta pemahaman secara bertahap terkait produk yang dikembangkan berupa media media Wayang yang diterapkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Respon peserta didik terhadap media Wayang berbasis cerita sidang belawan memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria Interpretasi “sangat menarik”

2) Uji Coba Lapangan

Sesudah melakukan ujicoba kelompok kecil maka akan diujicobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada ujicoba ini melibatkan 27 orang peserta didik kelas V SDN I Pinang Jaya. Media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran peserta didik yang sudah dijelaskan peneliti memberikan angket pada peserta didik. Uji coba skala besar (lapangan) ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media wayang kulit memperoleh hasil rata-rata yang dicapai 88% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”.

3) Respon Pendidik

Pemilihan media berupa diorama ini Setelah peneliti melakukan uji lapangan pada peserta didik, setelah itu produk akan diuji cobakan terhadap pendidik guna mengetahui respon pendidik terhadap media wayang kulit yang telah dikembangkan guna mengetahui hasil presentase, kelayakan dan kemenarikan produk secara mendalam. Respon pendidik adalah respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas V yaitu Ibu Yuliana S.Pd. dengan cara memberikan produk yang dikembangkan dan pendidik diminta untuk menganalisis isi media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan guna mengisi angket penilaian yang telah disediakan oleh peneliti mendapatkan persentase sebesar 89,5% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”.

4) Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil nilai uji keefektifan produk diperoleh dari soal *Post-Test* dan soal *pre-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas V dengan 27 responden soal post-test diberikan setelah pembelajaran berlangsung sedangkan soal pre-test diberikan sebelum pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media. Berdasarkan hasil diketahui bahwa Berdasarkan menyajikan data nilai pretest dan posttest dari 27 peserta didik, serta perhitungan nilai N-Gain yang menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil perhitungan N-Gain score dari 27 peserta didik dengan kriteria gain ternormalisasi mencapai angka 0,77 dengan kategori “Tinggi” dan tingkat keefektifitasan mencapai angka 77% dengan kategori “Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media wayang kulit dianggap efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

4. PEMBAHASAN

A. Pengembangan pengembangan media wayang berdasarkan cerita rakyat “Sidang Belawan”

Proses pengembangan media wayang *Sidang Belawan* dilakukan dengan mendesain tokoh-tokoh wayang sesuai alur cerita menggunakan aplikasi desain, lalu dicetak, dicat dengan teknik khusus, dan dirangkai dengan sendi agar dapat digerakkan. Desain disesuaikan agar ukuran dan warna wayang mendukung kejelasan saat digunakan di kelas. Setelah desain selesai, media dikembangkan menjadi produk nyata dan diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli media dan materi menggunakan instrumen angket. Validator memberi penilaian dan saran yang dijadikan dasar revisi agar wayang benar-benar layak digunakan. Peneliti juga menganalisis hasil validasi untuk memastikan media wayang memenuhi kriteria kelayakan sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan budaya lokal.

B. Kelayakan Media Wayang Berdasarkan Cerita Sidang Belawan

Agar diketahui layak atau tidaknya produk pengembangan maka penelitian melakukan langkah berikutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrumen validasi ahli yang merupakan lembar

angket. Validasi ini mencakup aspek media, dan materi. Adapun validasi dilakukan oleh 2 (dua) orang dosen STKIP PGRI Bandar Lampung. Hasil validasi terhadap media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan yang dibuat oleh peneliti tersebut dapat dikatakan layak digunakan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN I Pinang Jaya. Dari masing-masing validator tersebut mendapatkan nilai rata-rata ahli media 90% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”, dan ahli materi 87% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kualitas media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan yang dibuat memiliki kualitas yang baik dilihat dari segi kelayakan media, dan kelayakan materi, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Media Wayang Berdasarkan Cerita Sidang Belawan

Instrumen yang disusun diperuntuk untuk pendidik dan peserta didik agar dapat mengetahui respon terkait media wayang kulit berdasarkan cerita Sidang Belawan, memperoleh nilai rata-rata persentase yaitu 89,5% dengan kategori “Sangat Menarik”. Selain instrumen respon pendidik, peneliti juga memberikan instrumen kepada peserta didik kelas V SDN I Pinang Jaya, dimana pada hari itu Kelas V dihadiri peserta didik sejumlah 27 orang. Hasil dari uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 92% dan hasil uji coba kelompok besar 88%, keduanya mendapatkan kriteria “Sangat Menarik”

D. Keefektifan Media Wayang Berdasarkan Cerita Sidang Belawan

Untuk mengetahui hasil keefektifan yaitu dengan melakukan hasil uji coba produk melalui pengambilan data yang digunakan untuk menilai keefektifan Media Wayang Kulit Berdasarkan Cerita Sidang Belawan yang ditinjau menggunakan soal *pre-test* dan soal *post-test* peserta didik. Didapat hasil pada nilai pretest memperoleh rata-rata sebesar 42,22 sebelum pembelajaran menggunakan media wayang kulit cerita sidang belawan sedangkan pada nilai posttest memperoleh rata-rata sebesar 88,54. Kemudian analisis uji keefektifan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji keefektivitas (N-Gain Score) hasil dari perhitungan N-Gain score dengan kriteria gain ternormalisasi mencapai angka 0,77 dengan kategori “Sedang” dan tingkat keefektifitasan mencapai angka 77,99% dengan kategori “Efektif” dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Media Wayang “Sidang Belawan” Untuk Kemampuan Apresiasi Sastra Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 1 Pinang Jaya” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari pengembangan produk media Media Wayang “Sidang Belawan” yang telah peneliti lakukan, melalui beberapa tahap penyempurnaan melalui validator beberapa para dosen ahli untuk memastikan produk tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan pada media wayang “sidang belawan” diperoleh semua total rata-rata 90%, validasi materi adalah 87%. Artinya media wayang “sidang belawan” ini sangat layak digunakan untuk diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.
3. Hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap media wayang “sidang belawan”, ujicoba peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh rata-rata 92% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”, sedangkan pada uji kelompok besar memperoleh rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”, kemudian uji pendidik memperoleh rata-rata 89,5% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Artinya media wayang “sidang belawan” ini layak digunakan untuk kemampuan apresiasi sastra mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.
4. Berdasarkan hasil keefektifan media wayang “sidang belawan” hasil dari perhitungan N-Gain score dengan kriteria gain ternormalisasi mencapai angka 0,77 dengan kategori “Sedang” dan tingkat keefektifitasan mencapai angka 77,99% dengan kategori “Efektif” dalam meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih seluruh pihak yang telah membantu selama ini, khususnya untuk Bapak Dr. Akhmad Sutiyono, M.Pd dan Ibu Dr. Yulia Siska yang telah membimbing dalam penyusunan artikel, STKIP PGRI Bandar Lampung yang sudah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini, dan warga sekolah SDN 1 Pinang Jaya Bandar Lampung, yaitu kepala sekolah, guru, siswa kelas VA, serta seluruh pihak lainnya yang telah membantu dan memberikan dukungan penuh baik secara materil maupun nonmaterial.

7. DAFTAR RUJUKAN

- Amir Mertosedono, *Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya* (Semarang: Dahara Prize, 1994), hal . 28
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 1 10 Ali Mudlofir, Desain Pembelajaran Inovatif, (Depok: PT Raja Grfindo Persada, 2019),h. 1
- Damono, D.S. 2004. "Teori dan Aplikasi Sosiologi Sastra". Makalah Pelatihan teori dan Kritik Sastra, 27-30 Mei.
- Eagleton, T. (2023). *Literary Theory: An Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Gilang Larasati, (2016). Pengaruh Persepsi Tentang Pembelajaran Sastra Terhadap Kemampuan Apresiasi Sastra Siswa Kelas Xi Smk Negeri Se-Kabupaten Kebumen. *Skripsi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*
- Hamarik, O. (2010). *Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2007), h. 66
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (2023). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Pearson Education.
- Henry Guntur Tarigan, Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, (Bandung: Angkasa ,2008). h.1
- Iwan Falahudin, —*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran* (2014): 108.
- Kusnadi, S. (2020). *Wayang Kulit: Filosofi dan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Pustaka Budaya.
- Kuswanto, H., & Pratiwi, A. (2021). *Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan: Model ADDIE dalam R&D*.
- Lee, J., & Johnson, M. (2023). *Cultural Art Appreciation: A Cognitive and Emotional Approach*. New York: Creative Arts Press.
- Marzuki, H. (2021). *Cerita Rakyat Nusantara: Warisan Budaya Tak Benda*. Jakarta: Pustaka Budaya.
- McCann, J. (2009). *Audio Visual Aids to Educational*. London: Education Press.
- Mulyasa, E. (2006). Kurikulum Yang Disempurnakan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munawaroh, dkk. (2022). *Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan*. JIPSINDO
- Nogroho, Yohanes Rizky. 2016. Analisis Citraan Pada Puisi-puisi Yang Terdapat Dalam Majalah Horison Edisi Juli 2015 dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra di SMA Kelas X Semester I. *Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Sanata Dharma. Nugrahani, Farida. 2014. Metode Penelitian Kualitatif. Surakarta: <http://digilibkip.univetbantara.ac.id/materi/Buku.pdf>. Diakses pada 19 Desember 2020.*
- Prasetyo, B. (2021). *Wayang Nusantara: Sejarah, Seni, dan Tradisi*. Yogyakarta: Pustaka Adat Nusantara.
- Ramadhan, H. (2023). Pengembangan Media Wayang Hewan Untuk Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel Kelas VII SMP. *Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*
- Rizem Aizid, *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*, (Yogyakarta: Diva Press 2012), hlm. 12
- Roberts, A. (2022). *Educational Engagement and Recognition Strategies*. Boston: Management Insight Publishing.
- Rowntree, D. (2010). *Media in Teaching and Learning*. New York: Academic Publishers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, S. (2022). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Smith, D., & Brown, L. (2021). *The Psychology of Appreciation in Social Interactions*. London: Social Science Review.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, dkk. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Suprapto, B. (2011). *Teknologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Cipta.
- Suryadi, A. (2022). *Warisan Budaya Tak Benda: Seni Wayang di Indonesia*. Bandung: Pustaka Budaya Indonesia.
- Suryadi, A. (2023). Folklor Indonesia: Warisan Budaya dari Sabang sampai Merauke. Yogyakarta: Pustaka Bangsa.
- Teguh Pranoto, *Ajaran Hidup Tuntunan Luhur Piwulang Agung* (Solo: Kuntul Press, 2007), hlm. 12
- Wellek, R., & Warren, A. (2022). *Theory of Literature*. Boston: Harcourt Brace.
- Wicaksono, A. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Sleman, D.I. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yulia, N. M., dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MIN 3 Jombang*. Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education
- Yulianto, D. (2022). *Tradisi dan Budaya Lampung dalam Lintas Sejarah*. Bandar Lampung: Pustaka Adat Nusantara

- Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 63. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i1.5314>
- Salsabila Difany, dkk. (2021). *Aku Bangga Menjadi Guru; Peran Guru dalam Penguatan Nilai karakter Peserta Didik*. UAD Press.
- Satari Yuzbashkandi, S., Mehrjo, A., & Eskandari Nasab, M. H. (2023). Exploring the dynamic nexus between urbanization, energy efficiency, renewable energies, economic growth, with ecological footprint: A panel cross-sectional autoregressive disturbed lag evidence along Middle East and North Africa countries. *Energy and Environment*, 3, 39–51. <https://doi.org/10.1177/0958305X231181672>
- Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1508–1516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>
- Sulistyanto, H., Syafira, I. M., Isnaini, A. Q., Prasetyo, F. H., Qolby, W., Pramita, E., Tyas, R. A., Fauziah, I. K., Muhammad, F., & Khusain, R. (2020). Pembiasaan Pengelolaan Sampah sebagai Strategi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan bagi Siswa MI Muhammadiyah Cekel, Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 42–49. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10768>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yudanti, C. (2021). *Peran Guru Dalam Membina Karakter Siswa Peduli Lingkungan Pada Program Bebas Sampah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*. 1–103.