

Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun

Pangestika Regita Pramesti¹, Epritha Kurnia Wati²,
Anik Lestarinigrum³

^{1,2,3} PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email : regitapramesti0909@gmail.com¹, itha2311@gmail.com²,
aniklestarinigrum@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti terkait pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak masih banyak menggunakan bahan dari pembelian pabrik, serta boneka yang ada disekolah saja. Hal ini menjadi bahan kajian peneliti ingin mengembangkan media yang lebih menarik berdasarkan kebutuhan anak sehingga anak tidak bosan. Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran wayang fantasi untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* mengacu pada prosedur penelitian milik *Borg and Gall* dengan tahapan yang dipilih oleh peneliti empat tahapan yaitu; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain. Penyusunan instrument merupakan pengembangan validasi materi dan validasi ahli dimana subjek yang digunakan dalam penelitian di TK Labschool UNP Kediri. Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yakni berupa wayang fantasi, kemudian dianalisis kuantitatif dan kualitatif. Kesimpulan yang diperoleh adalah hasil validasi desain media wayang fantasi dinyatakan layak dengan hasil nilai 97,6%. Rekomendasi yang diberikan berdasarkan masukan validator sebaiknya diujicobakan produk untuk bisa melihat lagi tahapan keefektifan langsung pada anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun, kemampauan bercerita, media wayang fantasi,

ABSTRACT

This research is motivated by the results of researchers' observations related to the use of learning media used in developing children's storytelling skills that still use materials from factory purchases, as well as dolls that are only in school. This has become a study material for researchers who want to develop more interesting media based on children's needs so that children do not get bored. The purpose of this study was to develop fantasy puppet learning media to develop storytelling skills for children aged 5-6 years. This type of research is Research and Development referring to Borg and Gall's research procedures with four stages chosen by the researchers, namely; (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation. The preparation of the instrument is the development of material validation and expert validation where the subject used in the research at TK Labschool UNP Kediri. Analysis of the data in this development research used the Aiken formula to determine the feasibility and attractiveness of the developed product in the form of fantasy puppets, then analyzed quantitatively and qualitatively. The conclusion obtained is that the results of the validation of the fantasy puppet media design are declared feasible with a value of 97.6%. Recommendations given based on validator input should be tested for the product to be able to see again the stages of direct effectiveness in early childhood.

Keywords: children aged 5-6 year, fantasy puppet media, storytelling ability

© 2022 Pangestika Regita
Pramesti¹, Epritha Kurnia Wati², Anik Lestarinigrum³
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Anak mempunyai potensi yang harus terus dikembangkan, karena anak-anak memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri. Anak mempunyai sifat aktif, dinamis, antusias dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar dengan hal baru yang ditemuainya yang menarik baginya. Dengan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak, anak dapat mampu mengeksplorasi pengalaman yang mereka dapat serta memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen hal ini dilakukan secara berulang-ulang serta melibatkan seluruh kecerdasan anak (Dew dkk, 2016).

Upaya untuk mengembangkan aspek Bahasa sejak dini adalah dengan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Banyak orang tidak menyadari betapa besar pengaruh cerita terhadap perilaku manusia, bahkan sampai membentuk budaya. Cerita binatang dalam legenda-legenda pun ikut mencetak nilai-nilai. Demikian pula cerita rakyat atau kisah keluarga telah mendukung seseorang menjadi dirinya sendiri yang berbeda dengan orang lain. Bukti lain menunjukkan bahwa selama berpuluh tahun para psikolog telah

mengemukakan pengaruh positif dari membacakan cerita dan bercerita kepada anak-anak. Hal ini merupakan cara yang sangat baik untuk mengajari anak berpikir realitis (Dew et al., 2016).

Bercerita adalah salah satu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat maupun tanpa alat. Bercerita adalah tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang didengar dengan rasa menyenangkan, karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik. Sehingga bercerita anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Febriyanti dkk., 2019).

Beragam media pembelajaran digunakan sebagai salah satu tujuan perantara menyampaikan pesan, sesuai karakteristik media pada anak usia dini tentu harus diperhatikan untuk memperoleh hasil maksimal (Zaini & Dewi, 2017). Salah satu media yang dapat digunakan untuk bercerita adalah wayang. Menurut Suwarna (2002: 146) wayang merupakan media pembelajaran yang menarik. Daryanto, dalam (Widayati, 2017) menjelaskan wayang itu benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimanfaatkan sebagai visual dalam

mendekatkan sosok karakter dalam pembelajaran.

Mengapa memilih wayang tentu berdasarkan banyaknya penelitian terdahulu tentang media ini juga dilakukan oleh (Purwanto et al., 2021) mengangkat wayang godhong, kemudian hasil penelitian yang ditulis oleh (Effendi, 2020) yang megedepankan proses berpikir imajinasi dalam pemanfaatan wayang juga penelitian (Lestaningrum & Jayanti, 2019) meskipun difokuskan karakter tetapi proses pembuatan yang melihat karakteristik anak usia dini sebagai bahan pertimbangan rujukan penelitian ini. Hasil penelitian (Widianto, 2017) wayang sebagai media terbukti meningkatkan kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengungkapkan ragam visualisasi figur wayang beragam, dimana peneliti akan memfokuskan pada wayang fantasi sebagai bagian dari hasil penemuan produk media bukan pada wayang sesungguhnya tetapi pada bentuk yang dipakai tancapan dimana saat pembuatan media bisa melibatkan anak-anak supaya membuat anak langsung juga praktek bercerita.

Wayang fantasi boneka wayang yang dimodifikasi menjadi lebih modern dan lebih menarik dengan berbagai tema seperti : tema kekeluargaan, tema cerita fabel, dll, juga bertujuan pengembangan

wayang fantasi anak-anak menjadi mengerti adanya kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan tetapi di modifikasi dalam media pembelajaran yang bermanfaat untuk kemampuan anak. Wayang fantasi ini media tiga dimensi bagian pengembangan seperti dikemukakan oleh (Erick et al., 2016) yang mengembangkan wayang perca sebagai dasar pengembangan media dalam penelitian ini seperti pada gambar dibawah ini:

Media Wayang Fantasi Perkembang Biakan Katak



Gambar 1: Media Wayang Fantasi Tema Perkembangan Katak

Media Wayang Fantasi Metamorfosis Kupu-kupu



Gambar 2: Media Wayang Fantasi Tema Metamorfosis Kupu-Kupu
Dengan memanfaatkan media wayang fantasi sebagai alat dalam menyampaikan materi, diharapkan dapat menarik perhatian anak didik dan lebih mudah dipahami oleh anak sesuai usianya. Selain itu meskipun masih memiliki kelemahan media wayang fantasi ini akan menjadi rujukan penelitian

tahap selanjutnya juga dapat memberikan referensi karya ilmiah menambah wawasan ragam media pembelajaran anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan kemampuan bercerita.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model prosedural dari Borg & Gall melalui 4 tahapan penelitian dan pengembangan.



Gambar 3: Tahapan Penelitian (Sumber: Peneliti 2021)

Lokasi penelitian dilakukan di TK Laboratorium School UN PGRI Kediri dengan subjek anak usia dini 5-6 tahun dan guru TK. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi media pada segi materi dan juga ahli. Adapun cakupan dari isi instrumen mencakup seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1: Validasi Ahli Materi

No	Indikator yang Dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar					
2	Ketepatan materi yang sesuai dengan pembelajaran bercerita menggunakan Wayang Fantasi					
3	Ketepatan dalam penyajian materi oleh guru menyesuaikan Kompetensi Dasar					
4	Penyajian materi oleh guru dapat meningkatkan minat anak					
5	Ketepatan rancangan pembelajaran bercerita dengan media Wayang Fantasi					
6	Ketepatan rancangan pembelajaran dengan aktivitas bermain					
7	Ketepatan rancangan pembelajaran menggunakan media Wayang Fantasi					
8	Ketepatan rancangan pembelajaran memasukkan permainan tradisional yang dimodifikasi					
9	Penguasaan materi pada peserta didik sesuai dengan media dan aktivitas bermain					
10	Ketepatan rancangan penilaian menggunakan					

Tabel 2: Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Parafitas					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kemampuan bahan yang disampaikan						
2	Kelayakan bahan Wayang Fantasi						
3	Kemampuan teknik Wayang Fantasi untuk anak						
4	Kemampuan berbagai macam bentuk wayang fantasi						
Catatan							
5	Kelayakan dalam menggunakan Wayang Fantasi						
6	Kemampuan teknik Wayang Fantasi untuk bercerita						
Catatan							
7	Ketepatan						

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yakni berupa wayang fantasi, kemudian dianalisis kuantitatif dengan skor dan deskripsi kualitatif. Skor yang diisikan oleh para ahli ke dalam instrumen penilaian (berupa angket penilaian) adalah antara 1-5 untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Skor yang didapat tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dikembangkan.

Adapun produk atau media dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan valid atau bisa dikatakan dalam kategori layak tanpa revisi, hasil dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 3: Data Hasil Validasi Ahli Media

Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama	Nilai			Rata-rata	Kategori
		1	2	3		
1	Ahli Media 1	5	4	3	4,0	VALID
2	Ahli Media 2	4	4	3	3,7	VALID
3	Ahli Media 3	5	4	3	4,0	VALID
4	Ahli Media 4	5	4	3	4,0	VALID
5	Ahli Media 5	5	4	3	4,0	VALID
6	Ahli Media 6	5	4	3	4,0	VALID
7	Ahli Media 7	5	4	3	4,0	VALID
8	Ahli Media 8	5	4	3	4,0	VALID

Berdasarkan jawaban ahli materi memberikan nilai yang memuaskan untuk media wayang fantasi dengan keterangan valid atau bisa dikatakan media Wayang Fantasi ini layak tanpa revisi, hasil dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 3: Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama	Nilai			Rata-rata	Kategori
		1	2	3		
1	Ahli Materi 1	5	4	3	4,0	VALID
2	Ahli Materi 2	5	4	3	4,0	VALID
3	Ahli Materi 3	5	4	3	4,0	VALID
4	Ahli Materi 4	5	4	3	4,0	VALID
5	Ahli Materi 5	5	4	3	4,0	VALID
6	Ahli Materi 6	5	4	3	4,0	VALID
7	Ahli Materi 7	5	4	3	4,0	VALID
8	Ahli Materi 8	5	4	3	4,0	VALID

2. Pembahasan

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk untuk menyalurkan pesan, mendorong pemikiran, perasaan dan menumbuhkan kemampuan untuk anak-anak sehingga dapat belajar dengan lebih semangat (Ahmad Zaki, Diyan Yusri, 2020). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu Wayang Fantasi. Manfaat wayang fantasi ini adalah untuk membantu mengembangkan aspek Bahasa yang dimiliki pada anak dengan metode bercerita.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (Darmayanti dkk, 2017) boneka wayang adalah boneka yang cara bermainnya dengan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dan tangan, Sedangkan menurut Soekanto (Darmayanti dkk., 2017) mengendalikan gerakan keterampilan pada guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan.

Menurut Suwarna (2002: 146) wayang merupakan media yang sangat menarik

sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Adapun kelebihan dari media wayang fantasi sebagai media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian anak, meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan lebih variatif.

Wayang fantasi layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan aspek Bahasa karena dengan media wayang fantasi anak-anak juga diajarkan untuk bercerita sesuai dengan imajinasinya yang sesuai dengan tema wayang fantasi tersebut. Dengan wayang fantasi anak juga dikenalkan bahwa Wayang adalah salah satu mainan tradisional Indonesia. Wayang fantasi sendiri di buat dengan memenuhi syarat dan kriteria APE untuk anak usia dini yang terbuat dari bahan yang aman tidak mudah rusak dan tidak berbahaya saat digunakan oleh anak-anak.

SIMPULAN

Hasil pemaparan di atas adalah media wayang fantasi berdasarkan validasi desain mampu membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan bercerita dan pengembangan media yang telah

dimodifikasi menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak.

Meskipun dalam penelitian ini masih ada kelemahan disarankan agar dapat dilakukan tindakan penelitian tahapan berikutnya atau juga mencoba mengembangkan pembuatan media dengan tema lain mengikuti langkah yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya.

REFERENSI

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Darmayanti, P., Tegeh, I. M., & Ujianti, R. (2017). Efektivitas Metode Bercerita Dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Bercakap-Cakap Anak Kelompok B Di Tk Widya Sesana Sangsit 2016/2017. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 336–347.
- Dew, C. I. R. K., Wiyasa, I. K. N., & Suniasih, N. W. (2016). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Wayang Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2), 43–53.
- Effendi, R. (2020). MODEL

- PEWAYANGAN SOLUSI
MERANGSANG DAYA
BERCERITA SISWA DENGAN
MENGUNAKAN “BAGAN
ALUR” UNTUK MENUMBUHKAN
MINAT MENULIS SISWA PADA
MATERI “TEKS CERITA
FANTASI.” *JURNAL PENELITIAN
PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA*, 5(1), 54–59.
<https://doi.org/10.32696/jp2bs.v5i1.414>
- Erick, M. C. J., Miranda, G., Sandra, D.,
Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M.,
Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R.
A., Casas-saavedra, L. P., De
Orientación, R., Salud México, S. de,
Virtual, D., Instituto Mexicano del
Seguro Social, Mediavilla, J.,
Fernández, M., Nocito, A., Moreno,
A., Barrera, F., ... Faizi, M. F. (2016).
PENGUNAAN METODE
BERCERITA DENGAN MEDIA
WAYANG PERCA UNTUK
MENINGKATKAN
PENGETAHUAN MORAL ANAK
KELOMPOK B3 DI TK PKK
SENDANGAGUNG MINGGIR
SLEMAN. *Revista CENIC. Ciencias
Biológicas*, 152(3), 28.
[file:///Users/andreataquez/Downloads/
guia-plan-de-mejora-
institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabas
co.gob.mx/content/revista%0Ahttp://w
ww.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALA
D_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi
.org/10.15446/revfacmed.v66n3.6006
0.%0Ahttp://www.cenetec.](file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec.)
- Febriyanti, W. S., Studi, P., Islam, P., Usia,
A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N.
(2019). *WAYANG HURUF DI
KELOMPOK B TK ISLAM
KECAMATAN TUNTANG
KABUPATEN SEMARANG.*
- Lestaningrum, A., & Jayanti, R. D. (2019).
Penggunaan Media Wayang Godong
Dalam Menanamkan Karakter
Menghargai Pada Anak Usia 5-6
Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of
Islamic Early Childhood Education*,
2(1), 15.
<https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i1.8112>
- Purwanto, A., Octavia, E. R., & Adi, S. P.
(2021). *WAYANG GODHONG
SEBAGAI MEDIA EDUKASI
CINTA BUDAYA DAN ALAM
SEJAK USIA DINI. ANDHARUPA:
Jurnal Desain Komunikasi Visual &
Multimedia*, 7(01), 200–208.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4081>
- Widayati, W. (2017). Penggunaan Media
Wayang untuk Meningkatkan
Keterampilan Menyimak Cerita
Pendek. *Briliant: Jurnal Riset Dan
Konseptual*, 2(1), 43.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v2i1.23>
- Widianto, E. (2017). MEDIA WAYANG
MINI DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA
BAGI PEMELAJAR BIPA A1
UNIVERSITAS EZZITOUNA
TUNISIA. *KREDO : Jurnal Ilmiah
Bahasa Dan Sastra*, 1(1).
<https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1757>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017).
PENTINGNYA MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK
USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,
1(1), 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>