

Development of the *Wayang Serangga* Storybook as a Medium for Character Values Instillation in Thematic Learning at SDN 1 Sawangan

Fauziah Dwi Rohmawati¹

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta¹

Article Information

Reviewed : June 05, 2025

Revised : June 23, 2025

Available Online : July 24, 2025

Keyword

Wayang Serangga, Thematic Learning, Character Education

Correspondence E-mail

fauziahdwirohawati@uny.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an illustrated storybook featuring *Wayang Serangga* for thematic learning among elementary school students. This study uses a development method by adapting the Borg and Gall development model. The development stages carried out include needs analysis, development design, creation of the initial prototype, evaluation, and production. Data analysis was conducted using product feasibility testing based on evaluation results, which covered several important aspects: material expert validation, media expert validation, trial results with target users, and expert assessment of the students' work. Each of these aspects plays a role in assessing the extent to which the developed product meets quality and effectiveness standards for use in the learning context. The book was evaluated as "highly feasible" by content experts with a score of 91.0%, and by media experts with a score of 84.1%. Implementation of the storybook among fifth-grade elementary students yielded a "very good" response to the media at 98.7%, a "very good" level of material comprehension at 90.7%, and a "very good" level of character values comprehension at 81.2%. The students' project outcomes were categorized as 15% "less good," 40% "good," and 45% "very good." Based on these results, the illustrated storybook featuring *wayang serangga* is considered appropriate for use in thematic learning for fifth-grade elementary students.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia dianggap penting untuk ditanamkan sejak dini, mengingat penurunan moralitas di kalangan peserta didik pada era globalisasi (Rony & Jariyah, 2021). Fungsi dari Pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan perbedaan antara yang benar dan salah, tetapi juga menanamkan kebiasaan untuk memahami, merasakan, dan melakukan hal-hal yang baik (Gunawan, 2022). Melalui pendidikan karakter yang diterapkan dalam pembiasaan budaya sekolah, diharapkan siswa tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia (akhlakul karimah). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter, yaitu membentuk siswa menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak baik serta berperilaku terpuji. (Hafizah & Zumrotun, 2024). Internalisasi pendidikan karakter sebenarnya sudah diterapkan sejak awal kemerdekaan, Orde

Lama, Orde Baru, sampai reformasi untuk membentuk watak atau karakter bangsa agar menjadi warga negara yang unggul berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945 (Mu'id Aris Shofa et al., 2020). Namun, pelaksanaannya di kelas saat ini dinilai kurang optimal sehingga masih sering terjadi penyimpangan nilai karakter pada peserta didik (Shalma et al., 2021).

Indonesia terus memperbaiki implementasi pendidikan karakter melalui berbagai kebijakan, salah satunya melalui Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program ini merupakan program pendidikan di sekolah yang bertujuan membentuk dan memperkuat karakter peserta didik melalui keseimbangan pengembangan aspek hati, rasa, pikir, dan raga. Program ini dilaksanakan dengan melibatkan peran aktif masyarakat, keluarga, serta kerja sama berbagai pihak, sebagai bagian integral dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (Haryati & Hidayat, 2023). PPK merupakan kelanjutan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa 2010 dan bagian dari Nawacita, bertujuan mengembangkan lima nilai utama karakter yang saling berkaitan, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Setiap nilai karakter tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam sikap, perilaku, maupun interaksi sosial individu. Nilai religius yaitu memahami hikmah agama dan keyakinan serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari mencakup lima komponen utama: agama, pribadi, sesama manusia, alam, dan negara (Mustakim et al., 2024). Nasionalisme berarti mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau kelompok yang mencakup kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air, rela berkorban, menerima keberagaman, menghargai budaya, menghormati jasa pahlawan, dan mendahulukan kepentingan negara (Basuni, 2021). Nilai mandiri tercermin dalam kemampuan bekerja sendiri, percaya diri, menghargai waktu, bertanggung jawab, berkeinginan maju, memiliki inisiatif belajar tinggi, dan mampu mengambil keputusan (Latifah et al., 2024). Nilai gotong royong dalam pendidikan karakter tercermin pada sikap menghargai kerja sama, solidaritas, komunikasi, serta kepedulian dalam menyelesaikan masalah bersama (Supriadi et al., 2024). Integritas merupakan kualitas sikap kejujuran yang diwujudkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari melalui interaksi dengan orang lain, dengan menjunjung tinggi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, keberanian, kepedulian, keadilan, serta etos kerja yang mencakup kesederhanaan, kemandirian, dan kerja keras (Jamal, 2021).

Indonesia memiliki beragam budaya dengan muatan nilai-nilai karakter yang dapat diintegrasikan seorang guru ke dalam pembelajaran di sekolah dasar sebagai solusi penurunan moralitas siswa (Shalma et al., 2021). Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), pendekatan berbasis kelas harus mencakup kurikulum muatan lokal yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik daerah, satuan pendidikan, dan peserta didik (Permendikbud, 2018: 6). Guru berperan merancang berbagai pilihan dan pendekatan untuk menanamkan nilai-nilai, norma-norma, dan kebiasaan dalam mata pelajaran yang dia ajarkan (A. S. M. Waruwu et al., 2022). Dalam konteks ini, memasukkan budaya lokal menjadi langkah penting dalam penguatan pendidikan karakter, karena budaya lokal dapat memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang mendalam dan relevan, sekaligus memperkaya karakter peserta didik dengan pemahaman terhadap identitas dan tradisi mereka sendiri.

Wayang sebagai warisan budaya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai yang terdapat dalam seni pewayangan meliputi etika, budaya, mistik, identitas diri, karakter, religiositas, kebangsaan, serta pedoman hidup (Ronaldo, 2023). Muatan nilai ini dapat menjadi identitas khas bagi Indonesia, yang dikenal sebagai bangsa yang beragam dan memiliki kekayaan budaya yang melimpah. Dengan keunikannya, wayang mampu menjadi sarana edukatif dalam membedakan antara perilaku baik dan buruk, serta dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk memperkuat pendidikan karakter. Sayangnya, minat masyarakat, terutama generasi muda, untuk mempelajari dan menghayati seni wayang masih kurang, sehingga berbagai upaya dilakukan oleh para seniman untuk menghadirkan inovasi dalam seni pewayangan.

Perkembangan seni pertunjukan tradisional wayang mengikuti kemajuan zaman dengan berbagai variasi pertunjukan (Nurcahyo & Yulianto, 2021). Upaya para seniman untuk menafsirkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan seni wayang agar tetap eksis telah melahirkan bentuk-bentuk wayang kontemporer, baik yang masih mengacu pada gaya tradisional wayang Purwa maupun yang telah sepenuhnya bertransformasi (Riyanto & Mataram, 2018). Wayang kontemporer mengalami perubahan dari segi bentuk, alur lakon, hingga setting pertunjukan (Ibrohim et al., 2022). Wayang Serangga merupakan inovasi seni pewayangan di Kabupaten Magelang yang diciptakan oleh Sujono, seorang seniman dan petani dari Dusun Keron, Sawangan (Prabowo, 2018). Wayang ini mengalami transformasi baik dalam

bentuk maupun cerita, dengan tokoh-tokoh yang diambil dari berbagai jenis serangga yang hidup di area persawahan. Wayang serangga tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memperkenalkan keanekaragaman hayati dan menumbuhkan kesadaran lingkungan. Karya ini mencerminkan konsep transdisiplin yang mengintegrasikan unsur seni, bahasa, dan ilmu pengetahuan alam.

Wayang Serangga memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang memuat nilai-nilai karakter yang dapat dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Sawangan, guru mengalami kendala, seperti keterbatasan waktu, biaya, alat, dan keterampilan guru apabila harus mempertunjukkan wayang secara langsung. Guru akan terbantu apabila ada sebuah media yang mempermudah edukasi nilai karakter pada Wayang Serangga. Sayangnya media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku teks dan video dari internet. Belum tersedia media pembelajaran berbasis budaya lokal yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran baru yang lebih kontekstual dan terintegrasi dengan budaya lokal.

Kurikulum sekolah dasar memberikan ruang bagi integrasi berbagai mata pelajaran melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu, yang menghubungkan beberapa disiplin ilmu dalam satu tema (Butarbutar et al., 2025). Pembelajaran tematik ini tidak hanya mengintegrasikan berbagai mata pelajaran, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter jika diterapkan secara konsisten (Julkifli & Irfan, 2023). Untuk itu, diperlukan bentuk adaptasi yang lebih praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar. Buku cerita bergambar menjadi pilihan strategis karena mampu mengemas tokoh-tokoh wayang serangga dalam narasi sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak, sekaligus mempertahankan nilai-nilai karakter dan kekayaan budaya lokal yang ingin ditanamkan. Dengan format visual dan naratif yang ramah anak, buku cerita ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara kekayaan seni tradisional dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Untuk mengoptimalkan efektivitas buku cerita sebagai media pembelajaran, perlu dipertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, dan kreatif peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar. Media memainkan peran penting dalam pembelajaran, membantu mencapai tujuan pendidikan dengan mendukung proses belajar yang sesuai dengan

kurikulum dan kebutuhan siswa. Penggunaan media yang tepat memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam belajar (Sholeh, 2019: 138). Media yang dirancang tanpa memperhatikan tahap perkembangan anak berisiko kurang menarik atau bahkan tidak sesuai dengan cara anak memahami dunia di sekitarnya. Lowenfeld & Brittain (1987) membagi kemampuan seni rupa anak menjadi empat kategori, yaitu: (1) masa coreng-moreng pada usia 2–4 tahun; (2) masa prabagan pada usia 4–7 tahun; (3) masa bagan pada usia 7–9 tahun; dan (4) masa realisme awal pada usia 9–12 tahun. Lowenfeld juga menjelaskan bahwa setiap anak memiliki gaya menggambar yang berbeda, yakni tipe visual, haptic, dan willing. Anak bertipe visual (realistik) menggambar berdasarkan pengamatan nyata dengan hasil gambar yang mudah dikenali, sedangkan anak bertipe *haptic* menggambar berdasarkan imajinasi dan ekspresi perasaan dengan bentuk yang lebih bebas dan sulit dimaknai. Sementara itu, tipe willing menuangkan harapan atau cita-citanya ke dalam gambar sebagai respons terhadap situasi tertentu. Selain itu, lukisan anak memiliki komposisi khas, seperti *juxta position* (objek bertumpuk), *folding over* (objek berpijak pada garis dasar tanpa perspektif), *rebahan* (penyusunan horizontal dengan sudut pandang bercampur), *stereotype* (pengulangan objek), dan *x-ray* (menampilkan bagian dalam objek secara transparan). Anak usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap skematik dan realisme awal, di mana mereka mulai mengembangkan pola gambar yang tetap serta berusaha merepresentasikan dunia nyata (Lowenfeld & Brittain, 1982). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakter ekspresi kreatif anak pada tahap ini, dengan memberi ruang bagi eksplorasi bentuk, warna, serta nilai-nilai moral melalui media visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui tokoh-tokoh wayang serangga. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif menarik untuk meningkatkan pembelajaran karakter, sekaligus memperkaya pembelajaran berbasis budaya lokal. Penelitian ini juga berupaya menjawab pertanyaan: “Bagaimana pengembangan buku cerita wayang serangga sebagai sarana penanaman nilai karakter pada pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Sawangan?”

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam perancangan buku cerita wayang serangga merupakan adaptasi dari model Borg & Gall. Langkah-langkah pengembangan terdiri atas sepuluh tahap, yaitu: "(1) *Identify instructional goals*, (2) *Conduct instructional analysis*, (3) *Analyze learners and contexts*, (4) *Write performance objectives*, (5) *Develop assessment instruments*, (6) *Develop instructional strategy*, (7) *Develop and select instructional materials*, (8) *Develop and conduct formative evaluation*, (9) *Revise instruction*, dan (10) *Conduct summative evaluation*" (Borg et al., 2007: 589). Pengembangan buku cerita wayang serangga ini mengadaptasi model tersebut dengan melakukan penyederhanaan prosedur. Dari sepuluh langkah yang ada, dipilih lima langkah yang paling sesuai, yaitu analisis kebutuhan, desain pengembangan, pembuatan prototipe awal, evaluasi, dan produksi.

Kelebihan model pengembangan Borg dan Gall terletak pada dasar analisis kebutuhan atau masalah, di mana produk atau model yang dihasilkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan produk (M. Waruwu, 2024). Kegiatan ini dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka mencakup pengumpulan data terkait kurikulum sekolah dasar untuk menganalisis pembelajaran yang sesuai dengan nilai edukasi wayang serangga. Sementara itu, studi lapangan dilakukan untuk menyelaraskan hasil studi pustaka dengan kondisi nyata di lapangan serta menggali potensi penerapan produk. Metode yang digunakan dalam studi lapangan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V di SDN 1 Sawangan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran tematik dan media pembelajaran yang digunakan.

Desain pengembangan produk bertujuan untuk mengimplementasikan nilai edukasi wayang serangga ke dalam bentuk buku cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Kegiatan desain pengembangan meliputi perumusan tujuan buku, persiapan materi, pembuatan storyboard, dan visualisasi desain. Setelah tahap pengembangan selesai, dihasilkan prototipe awal berupa file PDF yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran daring. Prototipe ini kemudian diuji, dievaluasi, dan direvisi hingga produk dinyatakan layak.

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan (R&D) disesuaikan dengan masalah dan desain penelitian, yang umumnya mencakup tiga tahap utama: uji pendahuluan (hipotetik), pengembangan, dan uji coba produk (Suwandi, 2022). Tahap evaluasi pada pengembangan ini

bertujuan untuk mengukur kelayakan produk melalui uji coba pendahuluan dan uji coba lapangan. Uji coba pendahuluan dilakukan untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa, dengan melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dilibatkan adalah Anik Susilowati, S.Pd., guru kelas V SDN 1 Sawangan, sedangkan ahli media adalah Dr. Martono, M.Pd., dosen Pendidikan Seni. Berdasarkan masukan dari kedua ahli tersebut, produk direvisi untuk memastikan kelayakannya sebelum diuji coba di lapangan.

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah produk tervalidasi, bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada lima siswa dan uji coba lebih luas pada 15 siswa. Berdasarkan hasil respons siswa, dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas produk. Evaluasi kognitif dan psikomotor siswa dilakukan dengan bantuan tiga ahli, yaitu Dr. Hajar Pamadhi, M.A.Hons., Anik Susilowati, S.Pd., dan Vina Melinda, S.Pd., yang menilai hasil karya siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Hasil uji coba lapangan digunakan untuk menentukan kelayakan produk sebelum diproduksi lebih lanjut. Produk yang telah melewati tahap evaluasi dan dinyatakan layak kemudian diproduksi dalam bentuk elektronik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan pengembangan produk, yang bertujuan untuk menciptakan media wayang serangga sebagai sarana edukasi mengenai pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan persawahan. Untuk memaksimalkan tujuan tersebut, penanaman nilai-nilai edukasi melalui wayang serangga direncanakan sejak dini di lembaga pendidikan formal, dengan sasaran utama siswa sekolah dasar. Dalam implementasinya, diperlukan identifikasi tujuan pembelajaran tematik yang relevan, mengingat kurikulum sekolah dasar berbasis tematik terintegrasi mencakup berbagai subtema yang berkaitan dengan isu lingkungan.

Sebagai bagian dari proses pengembangan, dilakukan studi pustaka dan studi lapangan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yang sesuai dengan tujuan pengembangan wayang serangga. Studi pustaka bertujuan memperoleh informasi valid mengenai pembelajaran tematik yang berfokus pada ekosistem alam, khususnya yang

diterapkan di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, nilai-nilai edukasi yang terkandung dalam wayang serangga dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran tematik.

Mempertimbangkan waktu pelaksanaan penelitian berada pada semester genap, maka dipilih pembelajaran untuk kelas V semester 2, dengan mengambil Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita, subtema Usaha Pelestarian Lingkungan sebagai fokus utama dalam pengembangan media. Selanjutnya observasi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri Sawangan dilakukan untuk mengkaji kondisi pembelajaran daring, karakteristik siswa, peran guru, metode pembelajaran, serta kelengkapan perangkat pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, gawai, dan akses internet yang difasilitasi oleh pihak sekolah. Pembelajaran SBdP disampaikan dalam bentuk pembelajaran tematik, di mana guru mengirimkan materi dan tugas melalui aplikasi WhatsApp, dengan memanfaatkan media video untuk meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun sebagian besar siswa tampak antusias, terdapat beberapa siswa yang tidak hadir atau kurang aktif dalam merespons pembelajaran. Selain itu, penggunaan video secara dominan terkadang membuat siswa menjadi kurang tertarik untuk membaca materi teks.

Wawancara dengan Anik Susilowati, guru kelas V SD Negeri Sawangan 1, mengungkapkan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran tematik yang dipadukan dengan model pembelajaran daring. Pada materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, terdapat beragam subtema yang bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap lingkungan dan menanamkan nilai-nilai kebersihan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan buku pegangan tematik dan video dari internet sebagai sumber belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik pada media visual dibandingkan media berbasis teks. Selain itu, media pembelajaran yang merefleksikan lingkungan lokal dinilai lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan dokumentasi pembelajaran, diketahui bahwa Tema 8 memiliki subtema mengenai usaha pelestarian lingkungan yang sejalan dengan tujuan pengembangan produk wayang serangga sebagai media edukasi dalam pembelajaran tematik.

Desain Pengembangan

Langkah-langkah desain pengembangan produk buku cerita Wayang Serangga dimulai dengan perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dirancang berdasarkan Kompetensi Inti

dan Kompetensi Dasar Kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan. Sebelum merumuskan tujuan akhir, disusun terlebih dahulu indikator pembelajaran yang mencakup pemahaman tentang gambar cerita, analisis unsur-unsur dalam gambar cerita, langkah-langkah pembuatan gambar cerita, serta kemampuan menciptakan gambar tokoh wayang baru. Buku ini bertujuan untuk membantu siswa dalam menjelaskan, menganalisis, dan membuat gambar cerita melalui media buku bergambar, serta menggambar tokoh wayang serangga. Selain itu, tujuan buku juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter kebangsaan, sehingga pengembangan produk ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Setelah tujuan dirumuskan, langkah berikutnya adalah persiapan materi. Buku cerita ini dikembangkan tidak hanya untuk memberikan pemahaman teknis mengenai gambar cerita, tetapi juga untuk memperkenalkan wayang serangga sebagai bagian dari warisan budaya lokal yang sarat nilai edukasi. Naskah cerita yang digunakan merupakan adaptasi dari pertunjukan wayang serangga berjudul "Walang lan Gangsir Rebutan Panguasa", yang diubah menjadi cerita baru berjudul "Kerajaan Baru Serangga". Cerita ini menghadirkan tokoh-tokoh baru seperti Kinjeng dan Semut, selain tokoh utama Gangsir dan Walang. Materi dalam buku disusun berdasarkan pedoman buku tematik Kelas V SD, dengan mengintegrasikan pembelajaran tematik dan nilai-nilai pelestarian lingkungan.

Tahap berikutnya adalah pembuatan storyboard, yaitu susunan grafik yang terdiri dari serangkaian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan dalam urutan tertentu guna memberikan gambaran jalan cerita (Kunto et al., 2021). Storyboard ini memuat elemen-elemen utama seperti desain sampul, identitas buku, kata pengantar, isi cerita, ilustrasi, dan materi nilai edukasi. Setiap halaman dalam storyboard dilengkapi dengan deskripsi rinci mengenai ilustrasi dan narasi cerita. Misalnya, halaman pertama berisi ilustrasi gunung sebagai pembuka, sedangkan halaman-halaman berikutnya menampilkan konflik antara Gangsir dan Walang serta perjalanan mereka dalam mencari habitat baru. Setiap ilustrasi dan bagian cerita dirancang secara sistematis untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan nilai karakter yang ingin ditanamkan.

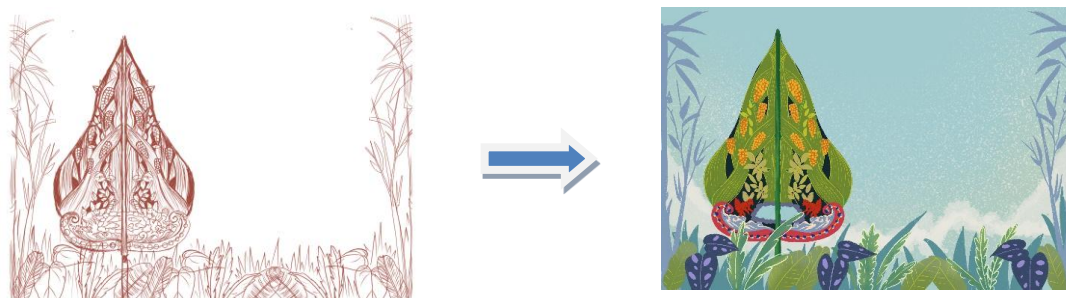
Visualisasi desain buku melibatkan pembuatan karakter dan ilustrasi, tata letak (layouting), serta pemilihan tipografi yang menarik. Buku cerita ini dirancang dalam format landscape dengan ukuran kanvas A4, dilengkapi ilustrasi berwarna yang mendukung keterbacaan

dan daya tarik visual siswa. Karakter utama dalam buku, seperti Walang Sembah, Gangsir, Kinjeng, dan Semut, divisualisasikan berdasarkan tokoh-tokoh wayang serangga yang telah dimodifikasi agar lebih sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar. Visualisasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca dan memahami isi buku.



Gambar 1. Visualisasi karakter dalam buku cerita

Gambar 1 memperlihatkan bahwa pembuatan karakter wayang serangga menggunakan warna cerah untuk menarik perhatian siswa, terutama yang berada di usia sekolah dasar. Proses pembuatan ilustrasi dimulai dengan sketsa dan kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan software Procreate. Setelah karakter selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun ilustrasi untuk seluruh cerita, yang dibagi menjadi delapan panel ilustrasi untuk menggambarkan alur cerita secara visual. Setelah pembuatan tokoh selesai, maka langkah selanjutnya ialah pembuatan ilustrasi cerita secara utuh. Berikut ini adalah table proses pembuatan ilustrasi:



Gambar 2. Pembuatan Ilustrasi

Gambar 2 memperlihatkan proses pembuatan ilustrasi meliputi sketsa dan pewarnaan. Kisah wayang serangga ini dibagi menjadi 8 panel ilustrasi. Setelah proses ini selesai selanjutnya dilakukan tahap layout dan tipografi. Layout buku ini disusun menggunakan software Corel Draw X7. Pemilihan gaya huruf yang tepat menjadi elemen penting dalam desain buku ini. Terdapat empat jenis font yang digunakan, yaitu Jingleberry untuk judul

utama, Maely untuk subjudul, Tallow Sans Brush untuk kata pengantar, dan Sukar Black untuk isi cerita. Setiap font dipilih untuk memberikan kesan yang sesuai dengan bagian-bagian tertentu dalam buku. Buku ini juga memiliki aksesoris bingkai pada subjudul dan foto yang disajikan dalam bingkai lingkaran, memberikan kesan sederhana dan minimalis. Design layout buku cerita ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam membaca dan menikmati cerita sambil mengapresiasi nilai edukasi yang terkandung di dalamnya.

Prototype Awal

Setelah melalui tahap pengembangan, maka dihasilkan prototype awal buku cerita wayang serangga. Prototype inilah yang kemudian akan dievaluasi guna melihat kelayakan produknya. Berikut ini adalah sebagian Gambaran prototype buku cerita yang dikembangkan:



Gambar 3. Prototype Buku Cerita

Gambar 3 memperlihatkan sebagian prototype buku cerita. Buku cerita terdiri dari halaman sampul, identitas buku, kata pengantar, tujuan penyusunan buku, cerita wayang serangga, materi nilai edukasi, materi menggambar wayang serangga, dan materi kayon.

Pembahasan

Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam beberapa tahap yakni melalui uji coba pendahuluan dan dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Uji coba pendahuluan dilakukan dengan melakukan penilaian produk oleh ahli materi yakni Anik Susilowati, S.Pd, selaku guru kelas V SD N Sawangan 1 dan ahli media yakni Dr. Martono, M.Pd selaku dosen Pendidikan Seni Fakultas

Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan prosentasi 91,0%. Adapun terdapat revisi dari aspek materi yakni penggunaan kalimat yang lebih efektif pada naskah cerita layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian sangat layak dengan prosentasi 84,1%. Adapun terdapat revisi dari aspek materi yakni penambahan Kompetensi Dasar, tujuan, materi nilai moral, rangkuman, serta daftar pustaka pada buku cerita.

Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media buku cerita bergambar. Tahapan uji coba produk ini dibagi menjadi dua tahap yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada lima siswa kelas V SD N Sawangan 1 pada hari Senin, 14 Juni 2021. Berdasarkan hasil angket diketahui respon siswa terhadap media sangat baik dengan prosentasi 92%, pemahaman siswa terhadap materi gambar cerita baik dengan prosentase 76%, pemahaman siswa terhadap materi nilai edukasi karakter baik dengan prosentase 72%. Hasil penilaian karya ada uji coba terbatas menunjukkan 2 siswa masuk katagori baik dan tiga siswa masuk katagori sangat baik. Berikut ini merupakan salah satu hasil karya siswa pada uji coba terbatas.



Gambar 4. Karya Muhamad Hanif

Gambar di atas memperlihatkan karya Muhamad Hanif berupa seekor kumbang yang hinggap di atas dahan pohon. Terlihat bahwa proporsi badan kumbang cukup besar dan mendominasi keseluruhan gambar. Badan kumbang digambarkan melengkung, dengan empat kaki yang diposisikan rapat (jarak antar kaki berdekatan). Empat kaki tersebut sebenarnya merupakan representasi dari dua kaki dan dua tangan, yang mengisyaratkan upaya Muhamad Hanif dalam menghadirkan personifikasi manusia, serupa dengan karakter wayang ciptaan Bapak Sujono. Gambar wayang "Kumbang Tanduk" karya Muhamad Hanif ini menunjukkan kreativitas dan keunikan. Ia menambahkan ornamen pada bagian tanduk berupa cabang-cabang kecil dan lingkaran di ujung tanduk. Selain itu, hiasan berupa garis zig-zag juga

ditambahkan pada sayap kumbang untuk memperkaya detail visual. Dalam proses menggambar, Muhamad Hanif menunjukkan kepercayaan diri yang cukup baik, terlihat dari goresannya yang spontan dan cepat. Ia bahkan menjadi siswa pertama yang menyelesaikan gambarnya. Untuk pewarnaan, meskipun goresan krayon yang digunakan kurang konsisten, Muhamad Hanif berhasil mewarnai seluruh objek tanpa meninggalkan bagian yang kosong atau berwarna putih, sehingga hasil akhir terlihat penuh dan hidup.

Evaluasi dilanjutkan pada uji coba luas dengan 15 siswa kelas V SD N Sawangan 1. Hasil uji coba luas menunjukkan diketahui respon siswa terhadap media sangat baik dengan prosentasi 98,7%, pemahaman siswa terhadap materi gambar cerita sangat baik dengan prosentase 90,7%, pemahaman siswa terhadap materi nilai edukasi karakter sangat baik dengan prosentase 81,2%. Hasil penilaian karya ada uji coba luas menunjukkan 3 siswa masuk katagori kurang baik, 6 siswa masuk katagori baik dan 6 siswa masuk katagori sangat baik. Berikut ini merupakan salah satu karya siswa pada uji coba luas:

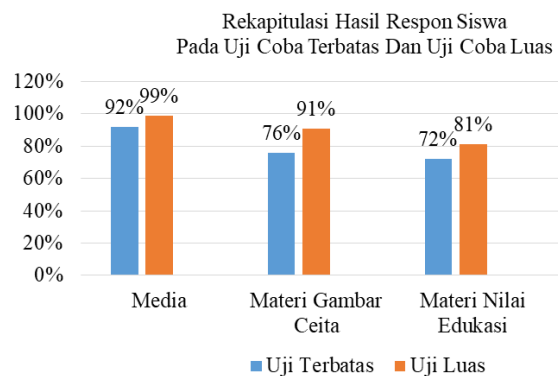


Gambar 5. Karya Imam

Gambar karakter wayang Kumbang Tanduk karya Imam tergolong dalam tipe haptic, terlihat dari gambar objek dan latar (background) yang ekspresif. Imam menggambar wajah kumbang dengan mimik tersenyum. Hal serupa juga tampak pada latar belakang, di mana awan dan matahari digambarkan dengan wajah tersenyum. Meskipun komposisi elemen latar terlihat kaku karena posisinya berjejer lurus, bentuk dan goresannya cukup ekspresif, mencerminkan perasaan Imam saat menggambar. Proporsi gambar Imam tergolong cukup baik; kumbang terlihat jelas dengan ukuran badan yang besar namun tetap menyisakan ruang untuk latar belakang.

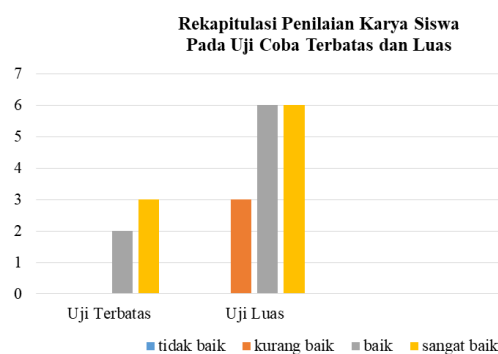
Wayang Kumbang Tanduk karya Imam merupakan representasi manusia, dengan penggambaran dua kaki dan dua tangan. Gambar ini cukup unik dan kreatif, baik dari segi bentuk maupun warna, karena berbeda jauh dari contoh objek yang tersedia di buku. Imam menambahkan ornamen berupa sulur tanaman yang melingkar pada sayap kumbang, serta

hiasan garis melengkung pada bagian kaki. Adapun kekurangan dalam gambar Imam terletak pada goresannya yang masih terputus-putus, terutama pada objek utama. Pewarnaannya juga belum konsisten, dengan arah sapuan warna yang acak antara horizontal dan vertikal. Hal ini menunjukkan bahwa Imam memiliki ekspresi artistik yang kuat, namun ia perlu lebih telaten dan sabar dalam proses menggambar agar hasil karyanya menjadi lebih rapi dan matang. Berikut ini merupakan diagram rekapilasi hasil uji coba terbatas dan uji coba luas buku cerita wayang serangga:



Gambar 6. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi repon siswa, dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan skor dari uji coba terbatas ke uji coba luas. Respons siswa terhadap media pada uji coba terbatas naik dengan persentase sebesar 7%, pada aspek materi gambar cerita terdapat kenaikan dengan prosentasi 15%, dan pada aspek materi nilai edukasi terdapat kenaikan sebanyak 9%.



Gambar 7. Rekapitulasi Penilaian Karya Siswa

Hasil rekapitulasi karya siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas maka menunjukkan sejumlah tiga atau 15% hasil gambar siswa masuk katagori “kurang baik”, delapan atau 40% gambar siswa masuk katagori “baik”, dan Sembilan atau 45% siswa masuk katagori “sangat baik”. Berdasarkan hasil data implementasi dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar wayang serangga dapat dipakai dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar.

Produksi

Berdasarkan hasil evaluasi produk buku cerita bergambar yang berjudul “Kisah Wayang Serangga yang telah melewati tahap evaluasi dan dinyatakan layak kemudian dapat diproduksi. Produk berupa buku cerita bergambar ini akan diproduksi dalam bentuk elektronik dengan format PDF. Keunggulan dari bentuk buku elektronik adalah biaya produksi yang murah serta distribusi yang mudah. Buku ini dibagikan secara khusus kepada guru atau sekolah dasar yang membutuhkan media pembelajaran gambar cerita. Buku ini juga dipublikasikan secara luas melalui Google Book guna dapat digunakan secara bebas.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar wayang serangga layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sekolah dasar karena buku dapat diterima dengan baik, materi gambar cerita relevan dengan kurikulum, cerita memiliki muatan nilai karakter yang sesuai dengan penguatan pendidikan karakter, dan membantu siswa dalam berkarya seni. layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba.

Rekomendasi

Media pembelajaran buku cerita wayang serangga, yang menggabungkan nilai pendidikan karakter, diharapkan dapat menjadi referensi yang berharga bagi guru sekolah dasar dalam mendukung proses pembelajaran tematik. Buku ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.

REFERENSI

- Basuni, B. (2021). Pengkondisian Nilai Karakter Nasionalisme Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 5(1), 71. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v5i1.48740>
- Borg, W., Gall, M., & Gall, J. (2007). *Educational research (8th ed.)*. Longman.
- Butarbutar, N. C., Salsabila, S., Pasaribu, E., & Putri, M. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka dan Tantangan Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum Merdeka di SD N 101766 Bandar Setia*. 3.
- Gunawan, H. (2022). Pendidikan Karakter: KOnsep dan Implementasi. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Alfabeta. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBE
TUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Hafizah, M., & Zumrotun, E. (2024). Penanaman Karakter Religius pada Siswa SD Al Islam melalui Budaya Sekolah Meilani Hafizah 1 , Erna Zumrotun 2. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(2), 155–167.
- Haryati, T., & Hidayat, A. G. (2023). Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Berbasis Nilai Kearifan Local Maja Labo Dahu Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Pada Sma Di Kabupaten Bima. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 5(2), 40. <https://doi.org/10.31602/jt.v5i2.12160>
- Ibrohim, I., Nurhayati, E., & Gumindari, S. (2022). Transformasi Kreasi Kebudayaan Wayang Potel Sebagai Media Internalisasi Nilai Psiko-Religius. *Panggung*, 32(3), 307–323. <https://doi.org/10.26742/panggung.v32i3.2203>
- Jamal, N. A. (2021). Budaya Integritas Dalam Upaya Penguatan Karakter Peserta Didik Sma Negeri 3 Metro. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 3(2), 143–154.
- Julkifli, J., & Irfan, M. (2023). Penerapan Pembelajaran Tematik dalam Membentuk Karakter Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1056>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Konsep dan Pedoman*. 1–53. <http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Latifah, S., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2024). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75983>
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1982). *Creative and Mental Growth*. Macmillan.
- Mu'id Aris Shofa, A., Zusron Alfaqi, M., Mujtaba Habibi, M., & Ayu Mawarti, R. (2020). Sejarah Panjang Pendidikan Karakter di Indonesia Pada Era Proklamasi Kemerdekaan Sampai Era Reformasi. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 73–90. <https://www.jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1660>
- Mustakim, A., Airin, Damanik, D. C., Julianty, E. putri, Asdah, F. sheptiana, & Inderawati. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pendidikan Karakter Sebagai Konkretisasi Identitas Bangsa Indonesia Sdn 205 Kota Jambi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(c), 111–126. https://www.researchgate.net/profile/Hamdan-Batubara/publication/324729383_Pemanfaatan_Video_sebagai_Media_Pembelajaran_Matematika_SDMI/links/5d1b12f6458515c11c0967a2/Pemanfaatan-Video-sebagai-Media-Pembelajaran-Matematika-SD-MI.pdf
- Nurchahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11440>

- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*, 8–12. https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf
- Prabowo, A. (2018). KAJIAN PERUBAHAN BENTUK TARI TOPENG SAUJANA DARI PERTUNJUKAN KEMASAN RITUAL MENJADI KEMASAN HIBURAN. *Jurnal ISI Yogyakarta*, 1–20.
- Riyanto, B., & Mataram, S. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa. *Panggung*, 28(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i1.440>
- Ronaldo, P. (2023). Kajian Nilai-Nilai Filosofis Kesenian Wayang Kulit Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa. *Jurnal Ilmu Budaya*, 10(1), 82–92. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/24349>
- Rony, R., & Jariyah, S. A. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Akhlak Peserta Didik. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 79–100. <https://doi.org/10.31538/tijie.v1i1.18>
- Shalma, D., Alifia, H. N., Arifin, M. H., & Istanti, T. (2021). Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JDGP: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(2), 100–111. <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Supriadi, M., Achmadi, & Atmajaya, T. S. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Gotong Royong Melalui Budaya Sekolah di SMP Negeri 22 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13, 55–62. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i1.72400>
- Suwandi, S. (2022). Analisis Data Research dan Development Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.11>
- Waruwu, A. S. M., Rati, N., Buulolo, D., Laia, F., Zalukhu, T. B., & Bety, C. F. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2587–2595. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3057>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>