

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG *PAPERCRAFT* UNTUK MENAMBAH  
PENGUASAAN KOSAKATA ANAK KELOMPOK B**

**Oleh**

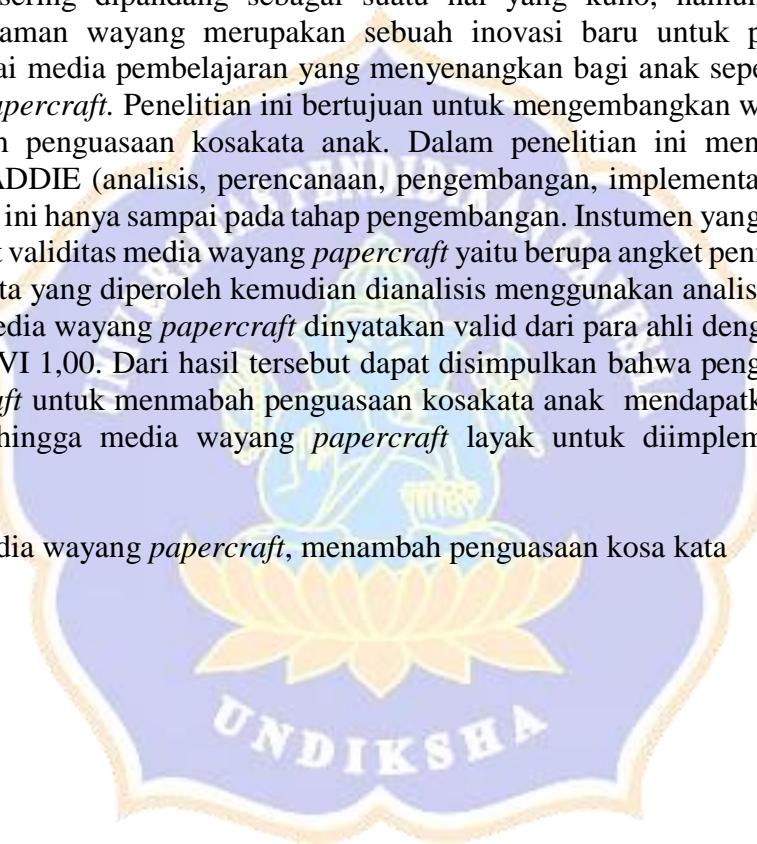
**Mirawati Dina Lestariningsih, NIM 1611061038**

**Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**ABSTRAK**

Wayang sering dipandang sebagai suatu hal yang kuno, namun dengan seiring perkembangan zaman wayang merupakan sebuah inovasi baru untuk pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak seperti media berupa media wayang *papercraft*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan wayang *papercraft* untuk menambah penguasaan kosakata anak. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Instumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media wayang *papercraft* yaitu berupa angket penilaian yang dinilai oleh tiga ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Media wayang *papercraft* dinyatakan valid dari para ahli dengan rata-rata nilai CVR 1,00 dan CVI 1,00. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media wayang *papercraft* untuk menambah penguasaan kosakata anak mendapatkan hasil validitas sangat tinggi sehingga media wayang *papercraft* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** media wayang *papercraft*, menambah penguasaan kosa kata



# **DEVELOPMENT MEDIA PUPPET PAPERCRAFT TO IMPROVE TENURE VOCABULARY CHILDREN GROUP B**

**By**

**Mirawati Dina Lestariningsih, NIM 1611061038**

**Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

## **abstract**

Puppet is often seen as an ancient one, but with over the times puppet is a new innovation for education, which is used as a learning medium that is fun for children such as media in the form of puppet media papercraft. This study aims to develop puppets papercraft to increase children's vocabulary mastery. In this study using the ADDIE development model (analysis, planning, development, implementation, and evaluation), but this research only reached the development stage. The instrument used to measure the validity level of the puppet media was papercraft in the form of an assessment questionnaire that was assessed by three experts. The data obtained were then analyzed using quantitative and qualitative data analysis. The puppet media was papercraft declared valid by the experts with an average CVR value of 1.00 and CVI of 1.00. From these results it can be concluded that the development of puppet media papercraft to increase children's vocabulary mastery results in very high validity results so that the puppet media is papercraft feasible to be implemented in learning.

**Keywords:** puppet media papercraft, increase vocabulary mastery

