

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIMA
PANDAWA UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP WAYANG PADA SISWA**

(Penelitian Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Kelas IV Sriwedari 2 Kecamatan
Salaman Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Febri Kalingga Astriyanto

16.0305.0186

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIMA
PANDAWA UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP WAYANG PADA SISWA**

**(Penelitian Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Kelas IV Sriwedari 2
Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Febri Kalingga Astriyanto
16.0305.0186

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIMA
PANDAWA UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP WAYANG PADA SISWA



Diterima dan Disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Febri Kalingga Astriyanto
16.0305.0186

Dosen Pembimbing I

A blue ink signature of Dr. Purwati MS., Kons. written over a horizontal line.

Dr. Purwati MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 4 Januari 2020
Dosen Pembimbing II

A blue ink signature of Galih Istiningih M.Pd. written over a horizontal line.

Galih Istiningih M.Pd.
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIMA
PANDAWA UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP WAYANG PADA SISWA**

Oleh :

Febri Kalingga Astriyanto

16.0305.0186

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji
Hari : Senin
Tanggal : 27 Januari 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Purwati, MS Kons (Ketua/Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof.Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof.Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Febri Kalingga Astriyanto
N.P.M : 16.0305.1086
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran BIMA PANDAWA
Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang Pada
Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 31 Desember 2019

Yang membuat pernyataan,




Febri Kalingga Astriyanto

16.0305.1086

MOTTO

“ Niscaya Allah akan meninggikan orang – orang yang beriman diantaramu dan orang – orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat ...”

(QS. Al-Mujadilah [58] :11)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur kepada Sang Rabb Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta, kakak dan adik beserta keluarga besar yang selalu berjuang membantuku, memberikan semangat dan mendoakan dalam setiap langkah usahaku, serta perjalananku.
2. Teman – teman yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu yang telah membantu serta mendoakan
3. Almamaterku tercinta, prodi PGSD FKIP UMMagelang

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIMA
PANDAWA UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP WAYANG PADA SISWA**

(Penelitian Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Kelas IV Sriwedari 2 Kecamatan
Salaman Kabupaten Magelang)

Febri Kalingga Astriyanto

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan (1) karakteristik, (2) kevalidan dan (3) keefektifan media pembelajaran BIMA PANDAWA. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 1 & 2.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and development*, desain penelitian yang mengacu Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Sehingga desain penelitian ini terdiri dari *pleminary study, develop preliminary model, pleminary field testing, main product revision, main fielding testing, operational product, operasional product revision, operational field testing final product revision* dan *diseminasi and implementation*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ke delapan dengan dasar pada pernyataan Borg and Gall tertuang dalam Emzir (2013 :217) yang menyatakan bahwa penelitian dalam rangka syarat kelulusan disarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil.

Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran BIMA PANDAWA valid, layak dan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil kevalidan yang dinilai oleh validasi ahli untuk media pembelajaran dari aspek materi 90% (sangat valid), validasi untuk media dari aspek desain mendapat skor 87,2 % (sangat valid) dan validasi perangkat pendukung pembelajaran mendapatkan skor rata – rata 90% (sangat valid). Hasil analisis uji Anova *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig. $0,002 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci : media pembelajaran BIMA PANDAWA, pemahaman wayang.

***THE DEVELOPMENT OF THE BIMA PANDAWA LEARNING AIDS
TO INCREASE THE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF
PUPPETS***

*(Reasearch On Fourth Grade Elementary School SDN Sriwedari 2, Salaman
Subdistrict, Magelang Regency)*

Febri Kalingga Astriyanto

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine (1) the characteristics, (2) validity and (3) the effectiveness of BIMA PANDAWA learning media. The study was conducted on grade IV students of SDN Sriwedari 1 & 2.

This research is a type of research and development research, research design that refers to Borg and Gall which consists of 10 steps. So the design of this research consisted of pleminary study, developing preliminary models, pleminary field testing, main product revision, main field testing, operational product, operational product revision, operational field testing final product revision and dissemination and implementation. But in this study only reached the eighth stage based on the statement of Borg and Gall stated in Emzir (2013: 217) which states that research in the context of graduation requirements is recommended to limit research and development on a small scale.

The results of this study indicate that the learning media of BIMA PANDAWA is valid, feasible and effectively used. This is evidenced from the validity results assessed by expert validation for learning media from the material aspect 90% (very valid), validation for media from the design aspect gets a score of 87.2% (very valid) and validation of learning support devices gets an average score 90% (very valid). Anova posttest test analysis results in the experimental and control classes have sig. 0.002 <0.05 so there is a significant difference.

Keywords: BIMA PANDAWA learning media, puppet understanding.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran BIMA PANDAWA Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang Pada Siswa Kelas IV SDN Sriwedari 2”

Tujuan dari penyusunan skripsi ini ialah sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mempermudah penelitian dalam penyelesaian skripsi
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si, Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan rekomendasi penelitian
4. Dr. Purwati M.S, Kons dan Galih Istiningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah sabar membimbing dan membantu selama pembuatan skripsi
5. Khodiyah, S.Pd dan Tri Mulyani, S.Pd M.Pd selaku kepala sekolah SDN Sriwedari 1 dan 2 yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian
6. Keluargaku dan sahabat – sahabatku yang telah selalu memberikan semangat dan do’a dalam penulisan skripsi ini, teman – teman seperjuangan yang selama ini memberikan semangat selama studi di prodi PGSD, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan semoga Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara dan teman – teman sekalian. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Magelang, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	16
3. Manfaat Media Pembelajaran	18
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	21
B. Karakteristik Media Pembelajaran BIMA PANDAWA (Biliar Maket Pandai Wayang)	22
1. Pengertian Biliar	22
2. Jenis – Jenis Biliar	23
3. Peralatan Biliar	29
4. Media Pembelajaran BIMA PANDAWA	32
5. Implementasi Media Pembelajaran BIMA PANDAWA Dalam Pembelajaran	34
C. Pembelajaran Wayang dalam Bahasa Jawa	39
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa	39
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa	40
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa di SD	41
4. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Di Kelas IV Semester 1	42

5. Ranah Fokus Pemahaman Konsep Wayang	44
D. Materi Wayang Pandhawa	47
1. Pengertian Wayang Pandhawa	47
2. Tokoh Pandhawa Lima.....	48
3. Silsilah Wayang Pandhawa	52
E. Penelitian Relevan.....	53
F. Kerangka Pemikiran.....	55
G. Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Desain Penelitian.....	58
B. Prosedur Penelitian.....	60
C. Sumber Data atau Subjek Penelitian	68
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	70
E. Metode Analisis Data.....	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	89
A. Hasil Penelitian	89
1. Hasil Tahap <i>Pleminary Study</i>	90
2. Hasil Tahap <i>Develop Preliminary</i>	101
3. Hasil Tahap <i>Pleminary Field Testing</i>	107
4. Hasil Tahap <i>Main Product Revision</i>	112
5. Hasil Tahap <i>Main Fielding Testing</i>	115
6. Hasil Tahap <i>Operational Product</i>	117
7. Hasil Tahap <i>Operational Product Revision</i>	123
8. Hasil Tahap <i>Operational Field Testing</i>	124
B. Pembahasan.....	133
C. Keterbatasan Penelitian.....	139
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	140
A. Kesimpulan	140
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Proses dan Alur Kegiatan Pembelajaran Inkuri Terbimbing	36
Tabel 2 Langkah – Langkah Model Pembelajaran Inkuri Terbimbing.....	37
Tabel 3 Implementasi Model Pembelajaran Inkuri Terbimbing dengan Media BIMA PANDAWA.....	38
Tabel 4 KI dan KD Bahasa Jawa Kelas IV Materi Wayang.....	43
Tabel 5 Instrumen dan Teknik Pengumpul Data.....	70
Tabel 6 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media BIMA PANDAWA (desian media).....	71
Tabel 7 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media BIMA PANDAWA (materi).....	71
Tabel 8 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP.....	71
Tabel 9 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS	72
Tabel 10 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar	73
Tabel 11 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi THB.....	73
Tabel 12 Kisi Kisi Instrumen Tes	74
Tabel 13 Kisi Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	75
Tabel 14 Kisi Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	75
Tabel 15 Kisi Kisi Penilaian Media Oleh Siswa.....	75
Tabel 16 Kisi Kisi Lembar Wawancara dalam FGD	76
Tabel 17 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	80
Tabel 18 Kriteria Daya Pembeda	81
Tabel 19 Kriteria Penilaian Media	82
Tabel 20 Kriteria Kevalidan Media.....	83
Tabel 21 Kriteria N-gain	84
Tabel 22 Kriteria Keberhasilan Dalam Validasi Media.....	88
Tabel 23 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Wayang.....	92
Tabel 24 Hasil Analisis Gaya Belajar Siswa.....	96
Tabel 25 Hasil Analisis Metode Pembelajaran	97
Tabel 26 Hasil Analisis Kebutuhan Media Oleh Siswa	98
Tabel 27 Hasil Analisis Kebutuhan Media Oleh Guru	100
Tabel 28 Komponen – Komponen Media Pembelajaran BIMA PANDAWA ...	106
Tabel 29 Daftar Validator Media BIMA PANDAWA	108
Tabel 30 Hasil Validasi Media BIMA PANDAWA (Ahli Materi)	109
Tabel 31 Hasil Validasi Media BIMA PANDAWA (Ahli Media).....	110
Tabel 32 Saran Validator dalam Pengembangan Media BIMA PANDAWA	111
Tabel 33 Hasil Validasi Perangkat Pendukung Media BIMA PANDAWA.....	112
Tabel 34 Hasil Penilaian Media BIMA PANDAWA dalam Uji Terbatas.....	116
Tabel 35 Hasil FGD dengan Guru dalam Uji Terbatas.....	117
Tabel 36 Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Coba Skala Luas.....	118
Tabel 37 Hasil Latihan Soal.....	119
Tabel 38 Hasil Pengujian Validitas Butir Soal	120
Tabel 39 Hasil Pengujian Reliabilitas	122

	Halaman
Tabel 40 Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran.....	122
Tabel 41 Daya Pembeda.....	123
Tabel 42 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen.....	125
Tabel 43 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Kontrol	125
Tabel 44 Hasil Uji Normalitas	127
Tabel 45 Hasil Uji Homogenitas.....	128
Tabel 46 Hasil Analisis N-Gain Kelas Eksperimen.....	128
Tabel 47 Hasil Analisis N-Gain Kelas Kontrol.....	128
Tabel 48 Hasil Uji <i>Pretest</i>	129
Tabel 49 Hasil Uji <i>Posttest</i>	129
Tabel 50 Hasil Ketuntasan Individu Kelas Eksperimen	130
Tabel 51 Hasil Ketuntasan Individu Kelas Kontrol	131
Tabel 52 Hasil Ketuntasan Klasikal.....	133

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Wayang Yudhistira.....	48
Gambar 2 Wayang Werkudara.....	49
Gambar 3 Wayang Arjuna	50
Gambar 4 Wayang Nakula	50
Gambar 5 Wayang Sadewa	51
Gambar 6 Silsilah Pandhawa di Kelas IV	52
Gambar 7 Kerangka Pemikiran.....	56
Gambar 7 Desain Penelitian.....	60
Gambar 9 Desain Uji Eksperimen Untuk Menguji Keefektifitasan.....	68
Gambar 10 Silsilah Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)	113
Gambar 11 Petunjuk Penggunaan Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan).....	113
Gambar 12 Maket Wayang Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)	114
Gambar 13 Kartu Soal Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)	114
Gambar 14 Kelereng Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan).....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	Surat Ijin Permohonan Dosen Pembimbing 1	148
Lampiran 2	Surat Ijin Permohonan Dosen Pembimbing 2	149
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian Skripsi	150
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	152
Lampiran 5	Surat Keterangan Validasi Instrumen (1)	153
Lampiran 6	Surat Keterangan Validasi Instrumen (2)	154
Lampiran 7	Surat Keterangan Validasi Instrumen (3)	155
Lampiran 8	Surat Keterangan Validasi Instrumen (4)	156
Lampiran 9	Surat Keterangan Validasi Instrumen (5)	157
Lampiran 10	Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian	158
Lampiran 11	Jadwal Penelitian	225
Lampiran 12	Silabus Bahasa Jawa K13	226
Lampiran 13	Data Siswa SDN Sriwedari 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol	228
Lampiran 14	Analisis Kebutuhan.....	229
Lampiran 15	RPP, Materi Ajar , LKS , THB.....	233
Lampiran 16	Hasil Uji Coba Terbatas	315
Lampiran 17	Hasil Uji Coba Lapangan	320
Lampiran 18	Uji Validitas.....	322
Lampiran 19	Uji Reliabilitas	324
Lampiran 20	Uji Tingkat Kesukuran Soal dan Daya beda	324
Lampiran 21	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	325
Lampiran 22	Hasil Uji Normalitas dan homogenitas <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	326
Lampiran 23	Hasil Uji Normalitas dan homogenitas <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	326
Lampiran 24	Uji Anova <i>Pretest</i>	326
Lampiran 25	Uji Anova <i>Posttest</i>	326
Lampiran 26	N Gain.....	327
Lampiran 27	Foto Kegiatan	328
Lampiran 28	Media BIMA PANDAWA	330
Lampiran 29	Buku Bimbingan Skripsi	331

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang merupakan mahakarya seni pertunjukan yang unik dan menabjubkan. Keunikan wayang mengugah UNESCO pada tahun 2003 untuk mengakuinya sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (karya – karya agung dengan perantara lisan dan tak benda warisan manusia). Pada abad ke- 10 karya – karya agung ini sering dipentaskan dengan tujuan untuk menghibur dan juga mendidik masyarakat di sekitar istana kerajaan Jawa dan Bali kemudian berkembang menuju ke seluruh penjuru nusantara. Perkembangan wayang yang begitu pesat pada abad ke- 10 perlu menjadi perhatian yang serius, mengingat perkembangan zaman saat itu berbeda dengan saat ini. Perbedaannya terletak pada tatanan sosial masyarakat. Saat ini dunia sedang menjajaki abad ke 21 dengan era disrubs. Era disrubs merupakan era perubahan atau pergeseran tatanan kehidupan sosial masyarakat. Pada era saat ini perlu adanya upaya Pelestarian, pemeliharaan, dan pengembangan wayang mengingat wayang merupakan seni yang dipentaskan dengan tujuan untuk menghibur dan mendidik.

Pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan wayang dapat dilakukan melalui berbagai cara salah satunya melalui pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran wayang di dalam kelas termasuk ke dalam rumpun mata pelajaran muatan lokal yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 79 tahun 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan ini menjelaskan secara umum ruang lingkup mata pelajaran muatan lokal yang harus ada dalam pelaksanaan kurikulum 2013 di seluruh penjuru tanah air. Penjelasan pelaksanaan mata pelajaran muatan lokal diatur oleh pemerintah daerah masing - masing melalui Peraturan Daerah dan atau Peraturan Gubernur. Provinsi Jawa Tengah mengatur mata pelajaran muatan lokal dalam Peraturan Daerah nomor 9 tahun 2012 tentang bahasa, sastra dan aksara jawa, sedangkan petunjuk pelaksanaannya diatur dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah nomor 57 tahun 2013. Peraturan Gubernur ini mengatur pelaksanaan mata pelajaran di semua tingkat, baik tingkat dasar maupun menengah. Peraturan ini didukung oleh Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor 423.5/14995 yang mengatur ruang lingkup materi pada masing – masing jenjang melalui silabus.

Ruang lingkup materi pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV meliputi KI 1 sampai dengan KI 4. KI merupakan singkatan dari kompetensi inti yang digolongkan ke dalam 4 (empat) ranah yaitu spiritual (KI 1), afektif (KI 2), kognitif (KI 3) dan psikomotorik (KI 4). Kompetensi dasar pada pokok bahasan Wayang Pandhawa di semester 1 yaitu meliputi menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu (KI 1), menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan Bahasa Jawa (KI 2), menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (*unggah-ungguh*

basa) (KI 2), menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa (KI 2), menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa (KI 2), memahami cerita wayang tokoh Yudhistira (KI 3), dan menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama* (KI 4). Karakter tokoh wayang diharapkan bisa menjadi teladan bagi anak – anak dalam menyikapi berbagai situasi dan kondisi. Wayang pandawa merupakan sosok wayang 5 anak laki – laki yang memiliki watak baik.

Watak baik Pandhawa menjadikan mereka sosok yang diagung – agungkan karena keluhuran budinya. Keluhuran budi Pandhawa ini di wariskan oleh ayahnya Prabu Dewanata dan kedua Ibunya Dewi Kunthi serta Dewi Madrim. Indikator pemahaman tokoh Pandhwa tidak hanya pada budi pekertinya saja, sebab terdapat unsur – unsur pendukung yang menyebabkan pewatakan tokoh Pandhawa. Pemahaman penokohan Pandhawa dapat diintegrasikan dalam suatu konsep. Menurut Yatmana (2016 : 15 - 20) konsep pemahaman wayang Pandhawa mencakup ciri – ciri, bentuk (wujud) wayang, nama lain (*Dasanama*), *pusaka*, kesaktian, watak dan silsilah. Konsep dalam pemahaman Wayang Pandhawa diharapkan mampu mempermudah siswa dalam membedakan satu di antara lima tokoh yang ada. Tokoh Pandhawa yang pertama yaitu Yudhistira, Ia memiliki ciri fisik berbadan kecil, bermata sipit, dan berambut konde. Yudhistira atau yang sering dikenal dengan nama Puntadewa memiliki senjata yang bernama Jimat Kalimasada. Yudhistira

memiliki perangai yang sabar, jujur dan tidak senang perang meskipun ia merupakan pemimpin dari kerajaan Ngamarta.

Tokoh Pandhawa yang nomor dua sering dikenal dengan nama Bima atau Werkudara. Bima merupakan satriya yang senang berpakaian kotak – kotak di negara atau kerajaan Jodhipati. Berperawakan besar dan tinggi, bermata bulat, memiliki kuku yang tajam bernama pancanaka, bersuara bulat, tidak mau berbahasa *krama* menjadi ciri khas Bima. Bima memiliki watak yang disiplin dan berani berperang. Tokoh Pandhawa nomor tiga memiliki wajah yang bagus, pembawaan yang halus namun terampil dan memiliki kegemaran bersemedi di hutan. Ia merupakan satriya di negara atau kerajaan Madukara dan memiliki pusaka Panah Pasopati. Ia sering dipanggil Arjuna atau Janaka.

Tokoh Pandhawa nomor empat dan lima merupakan anak kembar dari hasil pernikahan antara Prabu Dewanata dengan Dewi Madrim. Tokoh nomor empat merupakan satriya di Bumiretawu, meskipun Ia seorang satriya namun memiliki keahlian dalam menyembuhkan penyakit. Ia biasanya dipanggil dengan nama Nakula atau Pinten. Tokoh nomor lima bernama Sadewa atau Tansen, Ia merupakan satriya di negara atau kerajaan Sawojajar dan memiliki keahlian dalam memelihara Kuda. Pemahaman konsep Wayang Pandhawa seperti diatas menekankan pada aspek hafalan dan praktik berupa perbuatan baik. Pemahaman konsep wayang ini tidak semata – mata mudah dilakukan oleh setiap siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus – 14 September 2019 di SDN Sriwedari 2. Pembelajaran yang menjadi permasalahan di kelas IV SDN Sriwedari 2 yaitu mata pelajaran matematika dan Bahasa Jawa. Pembelajaran matematika dianggap sulit oleh siswa, terlebih pada materi pembagian dan operasi bilangan hitung campur. Guru menuturkan bahwa materi pembagian dan operasi bilangan hitung campur menjadi sulit karena siswa belum menghafal perkalian dasar 1 sampai dengan 10. Pembelajaran yang menjadi masalah kedua adalah pembelajaran Bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa yang dianggap sulit merupakan pokok bahasan materi Wayang Pandhawa. Kesulitan yang dialami oleh siswa didukung oleh keterangan guru kelas dan dibuktikan dengan ketercapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang masih rendah dengan batas ketuntasan 75. Persentase ketuntasan hanya mencapai 20% dari keseluruhan siswa di dalam kelas. Siswa menuturkan penyebab persentase ketuntasan yang masih rendah disebabkan oleh media pembelajaran di dalam kelas yang masih terbatas.

Keterbatasan media pembelajaran wayang juga diungkapkan oleh guru, sebab selama ini pembelajaran wayang hanya menggunakan media berupa gambar yang ditempel di dinding kelas serta di dalam lembar kerja siswa. Penerapan media pembelajaran tidak bisa terlepas dari penentuan model pembelajaran. Model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru di dalam kelas meliputi *kontektual teaching learning* dan NHT. Penerapan model pembelajaran selalu disertai penerapan metode pembelajaran. Metode

pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh guru berupa ceramah, diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan penuturan kepala sekolah model, metode dan media pembelajaran menjadi hal penting dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh sekolah sejauh ini dalam pengembangan model, metode dan media pembelajaran adalah mengikut sertakan guru – guru dalam kelompok kerja guru (KKG) dan workshop pelatihan – pelatihan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan yang terkait materi pembelajaran Wayang Pandhawa, hal ini disebabkan atas pertimbangan keadaan georgrafis dan antropologis lingkungan sekitar sekolah. SDN Sriwedari 2 secara geografis terletak di lereng perbukitan menoreh dengan karakteristik lingkungan yang dikenal kental dengan kebudayaan. Kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di lingkungan sekolah merupakan kebudayaan tari – tarian tradisonal. Permasalahan yang terjadi di SDN Sriwedari 2 apabila tidak diselesaikan disinyalir akan menjadi parasit yang akan mengikis kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di sekitar lingkungan sekolah. Peneliti berasumsi masalah yang terjadi dapat diatasi dengan adanya model pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran yang inovatif. Kebutuhan media pembelajaran menjadi penting dalam permasalahan ini, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan positif terhadap keingintahuan siswa. Rangsangan yang positif akan memberikan kesan yang nyaman untuk belajar. Menurut Rahmani (2015) Kesan yang positif akan

mengantarkan pesan masuk ke dalam bagian ingatan otak jangka panjang sehingga siswa akan mudah mengingat materi yang telah diajarkan. Hal ini disebabkan anak di usia SD sedang berada di masa bermain yang identik dengan suasana senang dan nyaman. Suasana yang nyaman perlu ditumbuhkan dengan kita masuk ke dunia mereka dengan menghantarkan pesan – pesan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media pembelajaran BIMA PANDAWA dapat menjadi salah satu alternatif media yang membantu guru masuk ke dunia mereka dengan menghantarkan pesan – pesan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Media pembelajaran BIMA PANDAWA merupakan singkatan dari Biliar Maket Pandai Wayang. Media pembelajaran ini dikembangkan dari teknik dasar permainan biliar. Permainan biliar merupakan permainan yang dilakukan dengan teknik dasar memukul bola (menyodok) pada media berupa meja yang telah dimodifikasi dengan ukuran tertentu (Daniswara, 2011 : 3). Ukuran meja biliar sangat beragam, pada umumnya ukuran paling kecilnya dimulai dari 7 inci hingga 9 inci. Rasio dalam mengembangkan meja biliar yaitu 2 : 1 untuk ukuran panjang dan lebarnya. Media pembelajaran yang akan dikembangkan memodifikasi ukuran meja biliar pada umumnya menjadi ukuran dengan panjang 80 cm dan lebar 40 cm. Papan biliar dengan ukuran tersebut diinovasikan dengan objek oval sebagai tempat maket silsilah Wayang Pandhawa, selain dilengkapi maket Wayang Pandhawa media ini dilengkapi pula dengan kartu soal yang berisi soal – soal yang berkaitan dengan Wayang Pandhawa. Permainan dalam media ini dibagi ke dalam

empat sesi. sesi pertama mengetahui silsilah, sesi kedua mengetahui ciri – ciri dan wujud, sesi ketiga mengetahui *pusaka* dan kesaktian, sesi keempat mengetahui *dasanama* dan watak.

Pengembangan media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan biliard ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Surahman (2015) yaitu hubungan tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula di Klub Biliar Kudus. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan biliard mampu meningkatkan kecerdasan emosional dan konsentrasi pemainnya secara signifikan. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran wayang bagi siswa kelas IV SDN Sriwedari 2. Media BIMA PANDAWA dikembangkan sesuai dengan kurikulum muatan lokal Bahasa Jawa pada kurikulum 2013 untuk Provinsi Jawa Tengah. Pada proses pengembangan media ini dilakukan pula validasi dari aspek materi maupun desain oleh validator ahli dan guru yang kemudian diuji cobakan kepada siswa SDN Sriwedari 2.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Penyelesaian yang ditawarkan oleh peneliti berupa penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran BIMA PANDAWA Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang Pada Siswa Kelas IV SDN Sriwedari 2.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ketercapaian hasil belajar matematika pada pokok bahasan pembagian masih rendah.
2. Siswa belum menghafal perkalian dasar 1 – 10.
3. Ketercapaian hasil belajar Bahasa Jawa pada pokok bahasan Wayang Pandhawa masih rendah.
4. Guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang menarik pada materi Wayang Pandhawa
5. Guru kelas belum melakukan variasi model dan metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut maka penelitian ini hanya dibatasi agar lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini mengenai :

1. Analisis kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan di SDN Sriwedari 2 dengan fokus materi Wayang Pandhawa sesuai dengan indikator nomor 3.2.1 – 3.2.7.
2. Pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang khususnya pada materi Wayang Pandhawa pada siswa kelas IV di SDN Sriwedari 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2 ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran wayang khususnya pada materi Wayang Pandhawa di kelas IV sesuai dengan KI dan KD. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2.
2. Menguji kevalidan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran Wayang Pandhawa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan juga keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan media pembelajaran BIMA PANDAWA.

b. Bagi guru

Dapat memotivasi guru yang lebih kreatif dan inovatif, dan juga menjadikan guru dapat berpikir kritis.

c. Bagi siswa

Meningkatkan semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran wayang, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep Wayang Pandhawa.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran BIMA PANDAWA (Biliar Maket Pandai Wayang) untuk siswa kelas IV semester 1. Adapun Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a) Media berbentuk meja persegi panjang dilengkapi dengan kelereng, tongkat pendorong, maket wayang dan kartu soal.
- b) Ukuran meja persegi panjang dengan panjang 80 cm dan lebar 40 cm.
- c) Ukuran maket wayang tinggi dengan tinggi 10 cm dan lebar 4 cm.
- d) Ukuran kartu soal dengan panjang 9 cm dan 4 cm.
- e) Meja persegi panjang terbuat dari papan triplek.
- f) Maket terbuat dari papan triplek yang ditemplei stiker wayang.
- g) Petunjuk Penggunaan media BIMA PANDAWA adalah sebagai berikut :
 - (1) Media BIMA PANDAWA digunakan oleh 4 anak dalam satu kelompok yang terdiri dari empat sesi permainan yaitu : sesi pertama mengetahui silsilah, sesi kedua mengetahui ciri – ciri dan wujud, sesi ketiga mengetahui *pusaka* dan kesaktian, sesi keempat mengetahui *dasanama* dan watak.
 - (2) Siswa diminta membaca silsilah Wayang Pandhawa yang berada di balik penutup BIMA PANDAWA.
 - (3) Siswa diminta mencari informasi berbagai informasi dari sumber yang beragam berkaitan dengan tujuan pembelajaran hari itu.
 - (4) Siswa diminta menyusun maket dengan benar pada tempat yang telah tersedia serta sesuai dengan silsilah Wayang Pandhawa.
 - (5) Siswa diminta membongkar maket Wayang Pandhawa
 - (6) Siswa dibagi kartu soal bernomor dan kelereng bernomor yang sesuai dengan kartu soal.

- (7) Siswa diminta melakukan hom pimpah untuk mengetahui giliran pemain dalam media BIMA PANDAWA.
- (8) Siswa yang menjadi pemain pertama diminta untuk menyusun kelereng bernomor berjumlah 3 atau kelereng bukan nomor kelereng yang ia pegang diatas meja hingga berbentuk segitiga.
- (9) Siswa diminta bersiap untuk melakukan pukulan pertama dengan bola bernomor miliknya agar mengenai sasaran berupa salah satu kelereng bernomor milik teman lain.
- (10) Jika kelereng bernomor berhasil masuk ke dalam lubang maka siswa akan menjawab kartu soal bernomor yang ada di kelereng, namun jika tidak dapat masuk maka siswa yang lain mempunyai hak untuk memberikan pertanyaan yang sesuai dengan kartu soal secara acak. Jika benar maka kelereng dengan nomor soal yang di bacakan boleh diambil atau disingkirkan.
- (11) Siswa yang belum tepat menjawab pertanyaan dapat dibetulkan atau dibantu oleh teman yang lain namun di akhir setiap sesi teman yang salah diberi pertanyaan yang sama kembali, dengan tetap menulis jawaban yang salah pada kolom LKS kelompok yang disediakan.
- (12) Pemain berikutnya diperkenankan mengambil bola bernomornya lalu menaruhnya di tengah papan untuk memulai permainan lagi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Dengan menggunakan produk media pembelajaran BIMA PANDAWA memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media BIMA PANDAWA mempermudah siswa dalam memahami konsep wayang.
2. Siswa telah memahami prosedur penggunaan media.
3. Produk pengembangan digunakan secara mandiri atau dengan pendampingan.

Namun, produk pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terdapat keterbatasan, diantaranya :

1. Produk yang dikembangkan harus dipraktikan siswa, diujikan kepada siswa SD di Kabupaten Magelang, maka pelaksanaanya tergantung pada sekolah tempat penelitian.
2. Pengembangan hanya dibatasi pada tahap pengembangan media.
3. Media dikembangkan hanya pada satu materi dan satu kompetensi dasar (KD) dalam ranah kognitif yaitu memahami Wayang Pandhawa khususnya cerita Wayang Yudhsitira.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut KBBI media merupakan alat sarana dalam komunikasi, sedangkan pembelajaran berarti perbuatan menjadikan belajar. Ditinjau dari asal kata, kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ / ‘pengantar’. Perantara ini dalam bahasa arab disebutkan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Kaitanya dengan pembelajaran media pembelajaran menurut Arsyad (2017 : 10) memiliki makna alat bantu komunikasi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dengan cara merangsang perhatian dan minat siswa. Sementara menurut Sadirman (2011 : 6) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam penyaluran pesan dalam bentuk komunikasi dari seseorang ke orang lain dengan efek berupa rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam koridor proses belajar.

Sejalan dengan pemikiran diatas menurut Sumiharsono & Hasanah (2018 : 9) media pembelajaran sering diistilahkan dengan alat bantu atau pun alat perga pembelajaran yang memiliki manfaat untuk mengefektivitaskan kata – kata dalam materi pembelajaran. Hal ini senada dengan pemikiran AH Sanaky (2013 : 3) terkait media pembelajaran.

Ia mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau instrumen pengantar materi pembelajaran antara penerima dan sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bertalian dengan pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan sasaran ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan pula alat peraga dan alat pembelajaran.

2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beragam jenis dengan karakteristik yang bervariasi satu diantara yang lainnya. Menurut Satrinawati (2018 :10) media pembelajaran terdiri dari empat jenis yaitu :

b. Media visual

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan untuk mendapatkan pesan yang disampaikan. Contoh : foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

c. Media audio

Media audio merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran untuk mendapatkan pesan yang disampaikan. Contoh : suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara/CD.

d. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran untuk mendapatkan pesan yang disampaikan. Contoh : media drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.

- e. Multimedia adalah rangkuman dari semua jenis media. Contoh :
Internet

Dalam bukunya, Saifuddin (2018 : 132 - 133) media pembelajaran dikelompokkan dalam 6 jenis yaitu :

- a. Media Visual

Media visual memiliki tujuan untuk menyalurkan pesan melalui bentuk – bentuk visual. Contoh : gambar / foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel dan papan buletin.

- b. Media Audio

Media audio memiliki tujuan untuk menyalurkan pesan melalui bentuk – bentuk verbal. Contoh : radio dan alat perekam.

- c. Media Proyeksi Diam

Contoh : film bingkai, film rangkai, OHP, opaque proyektor dan mikrofis.

- d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Contoh : film gerak, film gelang, program TV dan Video

- e. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua atau lebih jenis – jenis media.

f. Benda

Benda dalam media pembelajaran berupa benda yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pengelompokan media diatas, dapat ditarik benang merah bawa media pembelajaran memiliki beragam jenis. Jenis – jenis media pembelajaran mulai dari yang mudah ditemukan hingga membutuhkan kemampuan yang berlebih dari berbagai aspek dalam pengupayaannya. Pengupayaan media pembelajaran ini perlu juga disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan agar kebermanfaatan media pembelajaran dapat optimal.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sering disama artikan dengan alat peraga ataupun alat pembelajaran. Media pembelajaran dalam penggunaan memiliki manfaat bagi siswa maupun guru. Menurut Libie dan Lentz dalam Ibda (2019 : 35 - 36) media pembelajaran mempunyai manfaat bagi siswa maupun guru yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat media pembelajaran bagi siswa :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Alternatif dalam peningkatan variasi kegiatan belajar mengajar.
- 3) Memberikan struktur materi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Menyampaikan inti informasi materi pembelajaran.

- 5) Merangsang siswa untuk berfikir dan menganalisis
 - 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan.
 - 7) Mempermudah pemahaman siswa terkait materi pembelajaran secara sistematis.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi guru :
- 1) Memberikan petunjuk berupa arahan dalam rangka ketercapaian tujuan pembelajaran.
 - 2) Memberikan penjelasan yang sistematis tentang urutan materi pembelajaran.
 - 3) Memberikan kerangka yang sistematis dengan baik dan benar.
 - 4) Memudahkan ingatan guru terhadap materi pembelajaran.
 - 5) Membantu penyajian materi pembelajaran dengan cermat dan teliti.
 - 6) Menstimulus rasa percaya diri guru dalam penyampaian materi.
 - 7) Meningkatkan kualitas guru yang berbanding lurus pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran selain diperuntukan oleh guru dan siswa juga diklasifikasikan berdasarkan umum dan khusus. Menurut Mais (2016 : 12 - 13) manfaat media pembelajaran secara umum dan khusus yaitu :

- a. Secara Umum
1. Menyatukan penyampaian materi pembelajaran.
 2. Memperjelas dan membuat kesan menarik pada materi pembelajaran.

3. Menciptakan suasana yang interaktif dalam proses pembelajaran.
 4. Membantu efisiensi tenaga dan waktu pembelajaran.
 5. Meningkatkan kualitas dalam hasil belajar.
 6. Membantu fleksibilitas proses belajar tanpa terkendala ruang dan waktu.
 7. Menumbukan proses belajar yang positif terhadap materi pembelajaran.
 8. Mendorong produktifitas peran guru ke arah yang positif.
- b. Secara Khusus
1. Memperjelas penyampain materi guru.
 2. Alternatif keterbatasan ruang, waktu dan daya indra dalam proses pembelajaran.
 3. Ruang lingkup objek media pembelajaran bisa besar maupun kecil.
 4. Gerakan media pembelajaran bisa cepat maupun lambat.
 5. Mempermudah kejadian masa lalu dengan objek yang kompleks.
 6. Ruang lingkup konsep media pembelajaran bisa luas maupun sempit.
 7. Membantu mengatasi sikap pasif siswa.
 8. Mencipatakan suasana yang homogen dengan peserta yang heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran melalui

pemecahan – pemecahan permasalahan penyebab belum optimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran juga tidak hanya dirasakan oleh siswa saja namun kepada semua pihak yang berkaitan dengan proses pembelajaran termasuk guru.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek, hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki manfaat yang vital bagi kesuksesan suatu pembelajaran. Menurut Arsyad (2017 : 70 - 71) pemilihan media pembelajaran perlu menimbang beberapa hal sebagai berikut :

- a. Mampu menyajikan penyajian stimulus yang tepat dengan pelibatan indera penglihatan dan atau indera pendengaran.
- b. Mampu dengan tepat menampung respon siswa baik secara tertulis, verbal dan atau kegiatan yang melibatkan fisik.
- c. Mampu menampung umpanan balik yang diberikan oleh siswa.
- d. Pemilihan media utama dan sekunder hendaknya terintegrasi dengan penyajian stimulus (materi) dan respon (latihan tes).

Sementara Sumiharsono (2018 : 55 - 56) pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan memenuhi kesesuaian – kesesuaian sebagai berikut :

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Materi
- c. Fasilitas

- d. Karakteristik siswa
- e. Gaya belajar Siswa

Berdasarkan beberapa pendapat tentang kriteria pemilihan media pembelajaran dapat ditarik benang merah bahwa pemilihan media pembelajaran hendaknya memenuhi kebutuhan yang ada di lapangan dan juga siswa maupun guru luwes atau mampu dalam mengupayakan, menggunakan dan merawat media pembelajaran. Kemampuan guru menjadi pertimbangan dalam pemilihan media sebab kebermanfaatan media pembelajaran tidak hanya untuk siswa namun untuk semua pihak yang terkait termasuk guru.

B. Karakteristik Media Pembelajaran BIMA PANDAWA (Biliar Maket Pandai Wayang)

1. Pengertian Biliar

Biliar ditinjau dari aktivitas merupakan salah satu cabang olahraga. Olahraga menurut Chu dalam Dwiyo (2009 : 101) memiliki pengertian yang luas dikarenakan sudut pandang dan orientasi yang berbeda – beda. Olahraga dapat dikategorikan dalam *play*, *games* dan *sport*. *Play* memiliki ciri khusus dalam tujuannya yaitu hanya senang – senang semata, sedangkan *games* ada sebuah aturan yang disepakati dan akan mendapatkan *reward / punishment* jika menaati dan melanggar. *Sport* memiliki orientasi pada manfaat bagi fisik seseorang.

Menurut KBBI Permainan biliar merupakan permainan yang menggunakan bola berukuran kecil dengan tongkat panjang sebagai

pendorong bola agar mengenai sasaran berupa bola bernomor agar masuk lubang pada meja berbentuk persegi panjang. Permainan biliard berasal dari kata bahasa Inggris *billiard* yang berarti tongkat kayu atau "bille" yang berarti bola.

Sementara menurut Daniswara (2011 : 11) permainan biliard merupakan permainan yang dilakukan dengan teknik dasar memukul bola (menyodok) pada media berupa meja yang telah dimodifikasi dengan ukuran tertentu dan menurut Marchamah (2009 : 1) permainan biliard merupakan salah satu permainan yang mampu dikategorikan dalam permainan ketangkasan dengan cara memasukkan bola menggunakan teknik konsentrasi yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan biliard adalah permainan yang melibatkan tongkat, bola dan meja yang berukuran persegi panjang dengan panjang 2 kali lebarnya. Permainan ini dilakukan dengan cara mendorong bola menggunakan tongkat.

2. Jenis – Jenis Biliar

Olahraga biliard dikategorikan dalam games dengan ciri khusus yaitu memiliki peraturan tersendiri dalam permainannya. Aturan dalam suatu permainan diklasifikasikan dalam jenis permainan yang akan dimainkan. Aturan permainan harus disepakati oleh kedua belah pihak atau beberapa pihak yang terlibat.

Permainan biliar di klasifikasikan ke dalam tiga jenis permainan yaitu sebagai berikut :

a. Permainan Bola 9

Menurut Marchamah Marchamah (2009 : 17) permainan biliar bola 9 memiliki karakteristik utama yaitu bola yang digunakan berjumlah 9 + 1 bola putih (*cue ball*). Permainan bola dengan jumlah ini biasanya dimainkan pada meja yang berukuran 7, 8, 9 kaki. Ukuran meja yang dipakai bisa menjadi salah satu indikator tingkatan kemahiran dalam permainan ini. Meja yang berukuran besar (9 kaki) biasanya digunakan oleh pemain profesional. Seseorang dapat dikatakan profesional (ahli) harus memiliki kemampuan yang terus dilatih. Latihan dalam permainan ini tentunya bertolak ukur pada sebuah aturan main.

Aturan main dalam permainan biliar bola 9 bertaraf Internasional menurut Marchamah (2009 : 19 - 20) adalah sebagai berikut :

1) Bola yang digunakan

Bola yang digunakan dalam permainan ini berjumlah 10 dengan 9 bola bernomor dan 1 bola putih (*cue ball*).

2) Susunan bola saat break

Bola bernomor 1 – 9 disusun berbentuk menyerupai wajik (*dinamod*) dengan bola bernomor 9 berada di tengah dan sisanya acak.

3) Tujuan permainan

Memasukan bola secara berurutan dari angka 1 – 9.

4) Cara permainan

Memukul bola bernomor kecil maupun sesekali bersamaan dengan bola lainnya, dengan catatan bola lainnya mampu masuk ke dalam lubang.

5) Pelanggaran

- a) Bola yang dipukul bukan bola paling kecil
- b) Bola putih atau bola bernomor keluar melompat dari meja
- c) Bola putih masuk ke dalam lubang
- d) Bagian tubuh / pakaian pemain menyentuh bola di dalam meja
- e) Bola putih tidak menyentuh bola sasaran saat dipukul
- f) Menaruh / meninggalkan stik di atas meja saat permainan dimulai

6) Ketentuan setelah pelanggaran

- a) Pemain berikutnya memiliki kesempatan menaruh bola putih dimana saja
- b) Apabila bola keluar meja / masuk lubang maka tidak di kembalikan diatas meja. Kecuali bola nomor 9

7) *Push out*

Terjadi bila saat pemain lawan bola bernomor tidak bisa masuk lubang dan atau bola putih terhalang bola bernomor lain.

8) Ketentuan *push out*

- a) *Push out* hanya dilakukan saat setelah lawan melakukan break.
- b) Sebelum melakukan *Push out* pemain harus memberitahu kepada lawan dan wasit agar sah sehingga bukan masuk kategori pelanggaran.
- c) *Push out* adalah tindakan memukul bola putih kemana saja dan tidak dianggap sebagai tindakan *foul*.
- d) Setelah *Push out* dilakukan pemain lawan dapat memilih untuk menerima dan melakukan pukulan atau menyerahkan kembali kepada pemain yang melakukan *push out* untuk melakukan permainan selanjutnya.

9) Pelanggaran 3x berturut – turut

Pelanggaran 3x berturut – turut memiliki arti kekalahan. Wasit akan memberi peringatan saat pelanggaran ke 2x, namun jika wasit lupa pemain lain berhak mengingatkan wasit.

10) Pemenang

Pemain yang memasukan ke – 9 bola secara berturut – turut.

b. Pemain bola 8

Permainan bola 8 memiliki karakteristik utama berupa bola biliar berjumlah 15 bola bernomor dan 1 bola putih. 15 Bola – bola biliar dibagi 2 yaitu bola *solid* bernomor 1 – 7 dan bola *stripes* bernomor 9 – 15. Permainan bola dengan jumlah ini biasanya dimainkan pada meja yang berukuran 7, 8, 9 kaki. Ukuran meja yang dipakai bisa menjadi salah satu indikator tingkatan kemahiran dalam

permainan ini. Meja yang berukuran besar (9 kaki) biasanya digunakan oleh pemain profesional. Seseorang dapat dikatakan profesional (ahli) harus memiliki kemampuan yang terus dilatih. Latihan dalam permainan ini tentunya bertolak ukur pada sebuah aturan main. Aturan main dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dimainkan secara double 2 lawan 2 atau 1 lawan 1.
- 2) Terdiri dari 15 bola yang dibagi 2 yaitu bola *solid* bernomor 1-7 dan bola *stripes* bernomor 9-15 serta bola nomor 8 dimasukan terakhir (ditengah).
- 3) Setelah *break* dilakukan oleh salah satu pemain, jika ada bola yang masuk maka tim yang melakukan *break* diperbolehkan menembak bola lagi jika tidak ada yang masuk, maka tim lawan menganti posisinya dalam bermain.
- 4) Pemain yang menembak setelah *break*, bisa memilih bola *solid/stripes*, dengan cara memasukkan bola *solid/stripes*. Misalnya jika lawan memasukkan bola 1 maka untuk selanjutnya yang bola harus dimasukkan 2 – 7. Jika lawan memasukkan bola 10 maka bola selanjutnya yang harus dimasukkan bola 9 – 15.
- 5) Apabila bola 8 masuk ke dalam lubang pada saat *break*. Pemain diperbolehkan memilih mengulang kembali *break* (menata ulang bola) atau melanjutkan permainan (menaruh bola 8 pada foot spot)
- 6) Pelanggaran

- a) Memukul bola milik orang lain.
 - b) Memukul bola 8 padahal bola lain belum habis.
 - c) Saat bola yang disasar dipukul tanpa menyentuh ban.
 - d) *Cue ball* masuk lubang
 - e) *Cue ball* dan atau bola bernomor keluar dari meja
 - f) Bagian tubuh / pakaian pemain menyentuh bola yang ada di meja
- 7) Setelah terjadi pelanggaran tim lawan mendapat kesempatan emas berupa *free ball*.
- 8) Apabila pemain secara tidak sengaja memasukkan bola yang bukan miliknya (bola lawan), maka pada saat itu juga ganti giliran (posisi bola putih tidak berubah atau melanjutkannya).
- 9) Pemain yang tidak sengaja memasukan bola 8 saat bola yang lain belum habis maka dianggap kalah.
- 10) Pada akhir permainan bola 8 harus dimasukan pada lubang yang ditentukan, apabila tidak masuk pemain dikatakan kalah.
- 11) Sebuah tim yang dikatakan menang adalah
- a) Mampu memasukan bola bernomor 8 ke dalam lubang yang telah ditentukan.
 - b) Tim lawan memasukan bola bernomor 8 ke dalam lubang yang salah.
 - c) Tim lawan memasukan bola bernomor 8 ke dalam lubang padahal bola lain masih tersisa.

- d) Tim lawan melakukan *foul*.
 - e) Tim lawan melakukan tembakan yang mengakibatkan keluarnya bola bernomor 8 dan atau bola putih dari meja.
- c. Permainan bola (*snooker*)

Permainan bola *snooker* merupakan permainan yang menyerupai biliard hanya saja berbeda pada ukuran meja dan jumlah bola yang digunakan. Ukuran meja yang digunakan dalam permainan ini sebesar 12 kaki dan menggunakan bola berjumlah 22. Berikut merupakan cara bermain *snooker* :

- 1) Terdiri dari 22 bola termasuk 1 bola putih dengan rincian : 15 bola merah dan 6 bola aneka warna yang terdiri dari warna kuning (2 poin), hijau (3 poin), coklat (4 poin), biru (5 poin), pink (6 poin) dan hitam (7 poin).
- 2) Pemain dalam suatu tim dinyatakan menang apabila memiliki skor poin yang tinggi. Sumber poin yang tinggi selain dari memasukan bola juga dari tim lawan yang melakukan pelanggaran.

Berdasarkan informasi diatas dapat disimpulkan bahwa permainan biliard digolongkan kedalam berbagai jenis dengan aturan masing – masing meliputi jumlah bola, jumlah pemain, kriteria kemenangan dan perlengkapan meja seperti ukuran meja serta bagian meja. Ukuran meja pada permainan *snooker* lebih besar dibandingkan dengan jenis permainan yang lain.

3. Peralatan Biliar

Peralatan permainan biliar terdiri dari dua jenis yaitu peralatan utama dan aksesoris / pendukung. Peralatan utama terdiri dari bola (putih & bernomor), meja dan stik pendorong, sedangkan peralatan aksesoris berupa sarung tangan dan yang lainnya. Perlengkapan utama sangat mendukung keberhasilan suatu permainan sebab tanpa peralatan utama permainan biliar bukan terasa permainan biliar. Berikut merupakan penjelasan spesifikasi peralatan utama dalam permainan biliar :

a. Stik Biliar

Stik biliar menjadi sangat penting dalam kehidupan atlet / pemain biliar, hal ini di sampaikan oleh Marchamah 2009 : 10) bahwa stik biliar bagaikan kekasih sehingga harus ditemukan agar mampu berkolaborasi dengan si pemain dalam meraih kemenangan dalam setiap pertandingan. Pemilihan stik biliar perlu memperhatikan berbagai segi yaitu ukuran berat, panjang stik, diameter genggam, keseimbangan dan juga jenis material stik yang dipakai. Ditinjau dari segi ukuran berat stik biliar terdiri dari 19, 20, dan 20 Oz. Oz merupakan satuan dalam berat stik biliar dengan angka konversi 1 Oz = 28,25 gram. Pada aspek panjang stik terdapat pula variasi yang beragam dalam ukuran panjangnya dengan rata – rata panjang sekitar 58 – 60 inchi (147 – 152 cm).

b. Bola

Bola yang menjadi ciri utama dalam permainan ini adalah *cue ball* atau bola berwarna putih. Pemahaman para atlet atau pemain

tentang *cue ball* atau bola berwarna putih, apabila sering dimainkan akan cepat kotor dan memiliki dampak pada pengendalian berupa gerak jalanya. *Cue ball* atau bola berwarna putih yang sering dimainkan akan menjadi sulit bergerak dan susah dikendalikan.

Cue ball bisa dilihat dalam 25 titik berlainan dengan arah *cue ball* dan elevasi *cue ball* terhadap meja, dimana pukulan pada titik yang spesifik berbanding lurus dengan jalanya *cue ball* yaitu dengan hasil bidikan yang spesifik. 25 titik dalam *cue ball* akan diasosiasikan ke dalam arah jarum jam pendek dan panjang serta satu titik lagi sebagai titik sentral.

c. Meja Biliar

Meja biliar merupakan salah satu dari ketiga komponen utama dalam perlengkapan permainan biliar. Alasan meja biliar menjadi komponen utama diantara ketiga yang lain tidak terlepas pada peranan meja dalam permainan ini. Meja dalam permainan ini menjadi tempat laga biliar dipertarungkan. Ukuran tempat laga biliar ini terdiri dari berbagai jenis ukuran dengan satuan kaki atau 1 kaki setara dengan 30,48 cm. Ukuran meja biliar terbagi menjadi tiga yaitu 7 kaki, 8 kaki dan 9 kaki.

Pada umumnya pemain pemula atau orang biasa bukan atlet menggunakan meja yang berukuran 7 kaki. Alasan ukuran 7 kaki banyak dipakai adalah karena efisiensi dan efektivitas penggunaan ruangan. Meja berukuran 8 kaki dianggap sudah sangat luas sehingga

kurang dimintai oleh beberapa orang. Ukuran meja 9 kaki biasanya digunakan oleh atlet atau pemain yang sudah profesional. Semakin besar ukuran meja maka semakin mahal pula harga serta perawatan yang diperlukan.

Biaya menjadi salah satu faktor penting dalam pemilihan meja biliar, sebab dari biaya akan menentukan karakteristik meja. Indikator karakteristik meja terdiri dari tiga aspek yaitu material yang dipakai, teknik pemasangan dan kelembapan udara dalam ruangan. Papan meja biliar terdiri dari lubang dan titik *dinamond*. Titik *dinamond* mempunyai peranan dalam membantu jalannya bola sesuai dengan sudut yang dihasilkan setelah menyentuh rail atau bantalan meja.

Berdasarkan informasi diatas dapat disimpulkan bahwa peralatan utama dalam permainan biliar memiliki aturan khusus berupa ukuran, bentuk maupun berat. Ukuran yang menjadi tolok ukur dalam permainan ini berupa ukuran meja yang berbentuk persegi panjang dengan panjang dan lebar 2 : 1.

4. Media Pembelajaran BIMA PANDAWA

Media Pembelajaran BIMA PANDAWA merupakan singkatan dari Biliar Maket Pandai Wayang. Media pembelajaran ini dikembangkan dari teknik dasar permainan biliar. Permainan biliar secara sederhana dapat didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan tongkat, bola dan meja yang berukuran persegi panjang dengan panjang 2 kali lebarnya dengan cara memainkannya dengan mendorong bola menggunakan tongkat.

Media pembelajaran BIMA PANDAWA selain dikembangkan dari teknik dasar permainan biliar. Media ini juga di kombinasikan dengan maket wayang. Maket secara istilah menurut KBBI memiliki arti benda tiruan dalam bentuk tiga dimensi dengan skala kecil dan terbuat dari kayu atau kertas atau tanah liat. Maket wayang yang digunakan merupakan replika dari tokoh Pandhawa yang telah disesuaikan dengan ruang lingkup materi pada kelas IV semester 1.

Bentuk evaluasi dalam media pembelajaran ini menggunakan kartu soal. Kartu soal dalam media ini merupakan kartu yang berisi soal – soal terkait pewayangan. Soal – soal dalam pewayangan terbagi kedalam empat sesi. Sesi pertama pengenalan fisik wayang, sesi kedua pengenalan watak wayang, sesi ketiga pengenalan pusaka dan negara asal, sesi ke empat pemahaman silsilah wayang.

Berdasarkan informasi diatas nama Media BIMA PANDAWA selain singkatan dari biliar maket pandai wayang memiliki makna bahwa media ini dirancang dari berbagai perpaduan unsur sehingga diharapkan mampu memberikan perbaikan pemahaman Wayang Pandhawa. Perpaduan unsur yang dipadukan disesuaikan pada kebutuhan lapangan berupa KI dan KD yang berlaku pada tingkat satuan pendidikan, kebutuhan siswa dan kebutuhan guru.

5. Implementasi Media Pembelajaran BIMA PANDAWA Dalam Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah belum optimal terlebih dalam penggunaan media pembelajaran wayang. Pembelajaran wayang di sekolah selama ini hanya menggunakan media berupa gambar yang ditempel di dinding kelas serta di dalam lembar kerja siswa. Penerapan media pembelajaran tidak bisa terlepas dari penentuan model pembelajaran. Model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru di dalam kelas meliputi *kontektual teaching learning* dan NHT.

Melihat permasalahan yang ada diatas peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam rangka membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran wayang. Media pembelajaran BIMA PANDAWA menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan diatas. Media pembelajaran ini dikembangkan dari teknik dasar permainan biliard yang memiliki besar harapan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam mempelajari materi wayang pandhawa, hal ini didasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Surahman (2015). Media pembelajaran ini didesain untuk terlihat menarik dan mudah digunakan oleh semua pihak. Media pembelajaran yang menarik akan memberikan rangsangan positif terhadap keingintahuan siswa. Menurut Prastowo (2017) Rangsangan yang positif akan memberikan kesan yang nyaman untuk belajar. Kesan yang positif akan masuk ke dalam bagian

memori otak jangka panjang sehingga siswa akan mudah mengingat materi yang telah diajarkan.

Penerapan media pembelajaran BIMA PANDAWA dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 sampai dengan 4 anak. Pembelajaran berkelompok pada penggunaan media ini dilakukan dengan cara berhitung acak. Pembelajaran kelompok yang menggunakan sistem acak dalam penentuan kelompoknya diharapkan mampu menambah solidaritas dan kerjasama antara siswa tanpa memandang dikotomi status sosial. Pembelajaran kelompok mampu mendorong kemandirian siswa dan mampu menumbuhkan pola berfikir kritis melalui aktivitas diskusi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luthfi, Danial, & M (2016) menyatakan bahwa pembelajaran berkelompok dapat memberikan hasil signifikan terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Penerapan media pembelajaran BIMA PANDAWA dalam perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuri terbimbing. Model pembelajaran inkuri terbimbing merupakan model yang dalam proses pembelajarannya melibatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi dan menyelidikinya secara sistematis sehingga dapat ditemukan benang merahnya (Syarifuddin, 2018 : 65). Proses pembelajaran dalam suatu model pembelajaran tertuang dalam sintak atau langkah – langkah pembelajaran. Sintak atau langkah – langkah pembelajaran menjadi prasyarat yang harus terpenuhi oleh suatu model pembelajaran

Menurut Kusnadi (2018 : 5 - 6) model pembelajaran inkuri terbimbing memiliki lima langkah pembelajaran yaitu orientasi masalah, pengumpulan data dan verifikasi, pengumpulan data melalui suatu eksperimen, pengorganisasian dan formasi eksplanasi dan analisis proses inkuri. Sependapat dengan Kusnadi, Syarifuddin (2018 : 66 - 68) mengungkapkan hal yang sama terkait langkah – langkah dalam pembelajaran inkuri terbimbing. Langkah – langkah pembelajaran inkuri terbimbing dalam bukunya Syarifuddin didukung oleh keterangan lebih lanjut berupa alur proses pembelajaran inkuri yang terbagi dalam lima tahap yang tersaji dalam Tabel 1 berikut :

Tabel 1
Proses dan Alur Kegiatan Pembelajaran Inkuri Terbimbing

No	Proses pembelajaran	Alur kegiatan pembelajaran
1	Kemukakan soal sebenarnya	Mengamati fakta dan fenomena yang terjadi
2	Mencari sumber	Mengajukan pertanyaan tentang fenomena melalui berbagai sumber
3	Interpretasi maklumat	Mengajukan dugaan atau kemungkinan alternatif jawaban yang dapat melatih penalaran siswa
4	Kemukakan soal sebenarnya	Mengumpulkan data berdasarkan dugaan yang diduga agar prediksi jawaban tepat
5	Refleksi	Merumuskan kesimpulan – kesimpulan berdasarkan data yang diolah dan dianalisis sehingga siswa dapat menyajikan hasil temuannya

Sementara Tangkas (2012 : 13) mengembangkan langkah pembelajaran inkuri terbimbing ke dalam enam langkah yang tersaji dalam Tabel 2 berikut :

Tabel 2
Langkah – Langkah Model Pembelajaran Inkuri Terbimbing

Fase ke -	Indikator	Kegiatan Siswa
1	Perumusan masalah	Siswa dibimbing oleh guru untuk mengidentifikasi masalah yang akan dipecahkan dalam pembelajaran hari ini.
2	Membuat hipotesis	Siswa mengajukan jawaban sementara terkait permasalahan hari ini
3	Merancang percobaan	Siswa dibimbing guru untuk melakukan langkah – langkah percobaan dengan benar
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh data	Siswa dibimbing guru untuk mendapatkan informasi dari percobaan dan pengalaman langsung,
5	Mengumpulkan data dan menganalisis data	Siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan hasil temuan melalui suatu media bisa utama maupun pendukung (LKS) dan menyampaikan hasil data yang terkumpul.
6	Membuat kesimpulan	Siswa dibimbing untuk membuat kesimpulan.

Berdasarkan tiga pendapat tentang langkah – langkah pembelajaran inkuri terbimbing dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan maksud dalam pembelajaran inkuri terbimbing, namun berbeda pada penyajian atau pengorganisasian langkah – langkah atau sintak pembelajarannya. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan langkah – langkah atau sintak pembelajaran yang dikemukakan oleh Tangkas dengan pertimbangan karakteristik media pembelajaran BIMA PANDAWA.

Berikut merupakan implementasi langkah – langkah pembelajaran inkuri terbimbing berbantuan media BIMA PANDAWA yang tersaji pada Tabel 3 :

Tabel 3
Implementasi Model Pembelajaran Inkuri Terbimbing dengan Media BIMA PANDAWA

Sintak Model Inkuri Terbimbing	Aktivitas Siswa
Perumusan masalah	1. Siswa memperhatikan pertanyaan guru
Membuat hipotesis	1. Siswa memberikan <i>feedback</i> pertanyaan guru berupa tanya jawab 2. Siswa diarahkan untuk membagi kelompok yang terdiri dari 4 anak 3. Siswa dipandu untuk membaca teks cerita wayang Yudhistira secara berkelompok 4. Siswa dipandu untuk melakukan diskusi isi teks tersebut dan merumuskan jawaban sementara berdasarkan isi teks terkait permasalahan yang ditanyakan.
Merancang percobaan	1. Siswa diminta menyiapkan media pembelajaran BIMA PANDAWA 2. Siswa diminta untuk membaca petunjuk penggunaan media BIMA PANDAWA
Melakukan percobaan untuk memperoleh data	1. Siswa diminta bermain media BIMA PANDAWA sesuai dengan petunjuk penggunaan
Mengumpulkan data dan menganalisis data	1. Siswa diminta untuk menuliskan jawaban kartu soal dalam LKS kelompok
Membuat kesimpulan	1. Siswa membantu guru mencocokkan jawaban siswa yang ada dalam LKS 2. Siswa melakukan tanya jawab

Penerapan media pembelajaran BIMA PANDAWA dalam perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuri terbimbing diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mandiri. Alasan ini di dasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmani (2015) yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan proses sains dan motivasi belajar setelah di terapkanya model pembelajaran inkuri terbimbing.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media BIMA PANDAWA diterapkan secara berkelompok dengan model pembelajaran inkuri terbimbing. Sintak model inkuri terbimbing dipilih dengan pertimbangan penelitian terdahulu dan karakteristik media BIMA PANDAWA.

C. Pembelajaran Wayang dalam Bahasa Jawa

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut KBBI pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang menjadikan seseorang belajar. Sementara menurut Undang – undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Hanafi, Adu, & Muzakkir (2018 : 59) konsep pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses pengajaran antara siswa dan guru dalam upaya penanaman pengetahuan.

Menurut Retnosari (2013 : 1) Bahasa Jawa merupakan suatu bahasa yang secara verbal maupun non verbal digunakan Masyarakat Jawa dalam berinteraksi pada kehidupan sehari – hari hingga saat ini. Bahasa jawa dalam kehidupan sehari – hari sangat erat dengan *unggah – ungguh* sebagai alat komunikasi. *Unggah – ungguh* Bahasa Jawa ini yang menjadikan latar belakang Bahasa Jawa untuk terus dilestarikan. Pelestarian Bahasa Jawa diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah nomor 9 tahun 2012 tentang bahasa, sastra dan aksara jawa. Salah

satu upaya pelestarian Bahasa Jawa dalam peraturan tersebut adalah menetapkan bahasa jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa merupakan proses pengajaran pengetahuan bahasa yang digunakan oleh masyarakat Jawa Tengah. Proses pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu upaya pelestarian bahasa dan budaya oleh guru kepada siswa.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Fungsi dan tujuan diadakanya pembelajaran Bahasa Jawa tidak terlepas dari upaya pemerintah dalam melestarikan Bahasa Jawa. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah melalui Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah nomor 9 tahun 2012 tentang bahasa, sastra dan aksara jawa pasal 7 menjelaskan tentang fungsi Bahasa Jawa yaitu :

- a. Sarana komunikasi dalam keluarga dan masyarakat.
- b. Sarana pengungkapan dan pengembangan sastra dan budaya jawa
- c. dalam bingkai kebhinekaan.
- d. Meneguhkan jati diri masyarakat daerah.
- e. Sarana pemer kaya kosa kata Bahasa Indonesia dan mendukung pemerintahan dalam rangka pembangunan daerah.

Sementara tujuan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada Provinsi Jawa Tengah diatur dalam silabus turunan dari Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor 423.5/14995 tentang kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa jawa untuk jenjang

pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB/MA dan SMK Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa Tengah. Secara garis besar tujuan pembelajaran Bahasa Jawa dalam silabus meliputi unggah – ungguh basa dan kebudayaan yang melakat dengan budaya jawa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa disamping pelestarian budaya juga merupakan sebuah proses penanaman pengetahuan tentang Budaya Jawa yang melekat dalam tatanan kehidupan masyarakat. Penanaman pengetahuan tentang budaya jawa akan berdampak pada terciptanya kehidupan yang damai dengan tata *krama* Jawa.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa di SD

Pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa di SD tidak jauh berbeda dengan pembelajaran bahasa pada umumnya. Pembelajaran bahasa pada umumnya terbagi ke dalam empat jenis berdasarkan kemampuan dasar dalam berbahasa. Kemampuan dasar berbahasa terdiri dari empat kemampuan yaitu membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Kemampuan membaca dalam Bahasa Jawa meliputi cerita – cerita tentang pewayangan ataupun legenda – legenda yang ada di Wilayah Jawa, selain itu membaca dalam mata pelajaran ini juga membaca geguritan atau puisi. Menyimak dalam pembelajaran ini tidak jauh berbeda dari kemampuan membaca sebab kemampuan ini meminta siswa untuk memperhatikan apa yang dibacakan oleh guru ataupun teman yang lain.

Berdasarkan silabus yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa tengah bersamaan dengan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa tengah nomor 423.5/14995 tentang kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa jawa untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB/MA dan SMK Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa Tengah. Kemampuan berbicara dan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar meliputi Bahasa Jawa itu sendiri dengan *unggah – ungguh* yang benar serta memahami atau mampu menulis aksara jawa.

Berdasarkan informasi diatas ruang lingkup materi pembelajaran Bahasa Jawa di SD meliputi cerita pewayangan ataupun legenda, aksara jawa dan *unggah – ungguh* Bahasa Jawa yang benar. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Jawa juga sudah diatur serentak oleh Dinas Provinsi Jawa Tengah melalui peraturan yang telah diputuskan. Penelitian ini berfokus pada kebutuhan lapangan yang ada di SDN Sriwedari 2 yaitu pada ruang lingkup pembelajaran cerita wayang di SD khususnya di kelas IV Semester 1.

4. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Di Kelas IV Semester 1

Berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa di Provinsi Jawa Tengah yang didasarkan pada silabus bersurat keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah nomor 423.5/14995. Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV semester 1 memiliki

tolok ukur berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang tersaji pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4
KI dan KD Bahasa Jawa Kelas IV Materi Wayang

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru	2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan bahasa Jawa. 2.2 Menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (<i>unggah-ungguh basa</i>). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.1 Memahami teks geguritan bertema budi pekerti 3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira 3.3 Memahami teks nonsastra tentang tradisi 3.4 Mengenal <i>sandhangan swara</i> (<i>wulu, suku, pepet, taling, taling tarung</i>)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang	4.1. Membaca indah teks geguritan dengan lafal dan intonasi yang tepat. 4.2. Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam <i>krama</i> . 4.3. Menceritakan teks nonsastra tentang tradisi dengan ragam <i>krama</i> . 4.4. Membaca dan menulis huruf

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	Jawa yang menggunakan <i>sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)</i> .

Berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa di kelas IV semester 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa materi wayang yang akan diteliti pada penelitian ini meliputi materi Wayang Pandhawa khususnya cerita Yudhistira. Pengembangan materi yang akan diteliti tidak akan jauh dari cerita Yudhistira.

5. Ranah Fokus Pemahaman Konsep Wayang

Konsep pembelajaran wayang di kelas IV semester 1 melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) fokus dalam penelitian ini ada pada aspek kognitif yang diharapkan dapat memberikan dampak pada aspek afektif dan psikomotorik.

Aspek kognitif yang menjadi fokus penelitian yang diorganisasikan berdasarkan KKO Bloom sebagai berikut : mengingat kembali nama lain tokoh wayang dalam cerita Yudhistira(C1), menyebutkan watak tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C1), mengorganisasikan silsilah wayang dalam cerita Yudhistira (C4), mengidentifikasi Pusaka tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C1), menemukan ciri – ciri tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C3), menjelaskan kesaktian tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C2), mendeteksi wujud paraga wayang dalam cerita Yudhistira (C4).

Ranah fokus pemahaman konsep wayang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa pada jenjang SD (Sekolah Dasar) kelas IV. Karakteristik yang menjadi tolok ukur pengembangan aspek kognitif berdasarkan KKO Bloom meliputi keunikan setiap anak, tipe kecerdasan anak dan tahap perkembangan psikologis anak.

Keunikan dan kecerdasan anak – anak tertuang dalam Al Quran Surah At Tiin ayat 4 :

٤- لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Artinya : Sungguh, Kami telah Menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.

Makna dari surah At Tiin ayat 4 dapat di interpretasikan secara luas bahwa tidak ada manusia yang bodoh atau tidak mampu hanya saja belum menemukan cara yang tepat agar memperoleh predikat pintar di mata manusia. Pemaknaan surat At Tiin ini di dukung oleh pendapat Armstrong dalam teori *Multiple Intelegence*. *Multiple Intelegence* atau kecerdasan manjemuk merupakan macam – macam kecerdasan yang dimiliki oleh siswa dalam menunjang kehidupannya. Menurut Armstrong (2017 : 2 - 3) terdapat delapan tipe kecerdasan dalam manusia

The eight inteliigences such as lingusitik, logical mathematical, spatial, bodily kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalis.

Pengkalsifikasian dalam kecerdasan manusia menurut Armstrong dibagi ke delapan tipe kecerdasan. Kecerdasan linguistik ditandai dengan kemampuan verbal yang baik. Kecerdasan logik matematik ditandai

dengan kemampuan berhitung yang baik. kecerdasan spasial biasanya ditandai dengan kepiawaian dalam mendesain suatu hal. Kecerdasan kinestetik ditandai dengan kemampuan gerak tubuh yang baik. Kecerdasan musikal biasanya ditandai dengan kepiawaian atau tipe belajar dengan musik. Kecerdasan interpersonal ditandai dengan kemampuan pengendalian diri. Kecerdasan interpersonal ditandai dengan kemampuan bersosialisasi dan kecerdasan naturalis ditandai dengan tipe belajar dengan alam.

Karakteristik anak tidak terbatas pada tipe kecerdasan saja, karakteristik anak meliputi tahapan perkembangan secara psikologis. Tahapan perkembangan psikologis siswa pada kelas IV menurut Piaget dalam Malawi & Kadarwati (2017 : 32 - 33) berada pada tahapan pra operasional kongkrit. Pada tahapan ini anak anak mengalami pola belajar yang menggunakan benda benda nyata dan perlahan dimodifikasi setelah penanaman konsep selesai.

Menurut Crijns dalam Pidarta (2013 : 198 - 199) anak pada usia 9 - 13 tahun mengalami masa Robinson Crusoe. Masa ini ditandai dengan adanya pemikiran kritis, nafsu persaingan, minat – minat dan bakat. Tahapan ini secara sederhana dapat dimaknai sebagai masa – masa bermain anak, sehingga perlu pendekatan khusus dalam melakukan intervensi materi pembelajaran pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengorganisasian ranah kognitif dalam Bloom telah disesuaikan dengan karakteristik anak yang berbeda - beda dalam hal kemampuan berfikirnya.

Karakteristik anak secara umum sama dalam hal tahapan perkembangan psikologisnya yaitu pada tahapan masa bermain.

D. Materi Wayang Pandhawa

1. Pengertian Wayang Pandhawa

Menurut KBBI wayang merupakan replika dalam bentuk boneka yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dengan tujuan untuk memerankan tokoh dalam pementasan tradisional (Bali, Jawa, Sunda dan sebagainya) dan biasanya dimainkan oleh seorang Dalang. Tokoh dalam wayang awal mulanya diambil dari ukiran relief candi – candi seperti sampai saat ini yang kita kenal merupakan tokoh dalam cerita Ramayana dan Mahabarata. Cerita – cerita dalam wayang menggambarkan kehidupan nyata tingkah laku sifat protagonis, antagonis dan tritagonis seorang manusia.

Menurut KBBI Pandhawa / Pandawa merupakan sebutan untuk kelima keturunan Pandu Dewanata. Kelima keturunan Pandu Dewanata berjenis kelamin laki – laki bernama Yudhistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Pandhawa berasal dari bahasa sansekerta Pandawa yang memiliki makna anak Pandhu. Yatmana (2016 : 20) berpendapat tokoh pandawa merupakan lima bersaudara berjenis kelamin laki – laki namun berbeda ibu. Meski bukan berasal dari satu ibu kelima bersaudara ini selalu akur dan kompak dalam melawan keangkaramurkaan yang terjadi di cerita mahabarata. Keangkaramurkaan yang terjadi dalam cerita ini disebabkan oleh saudara sepupunya yaitu Kurawa. Kesabaran,

kebijaksanaan, dan kewibawaan tingkat tinggi yang membuat tokoh Pandhawa diharapkan mampu memberikan inspirasi positif bagi setiap penikmat pagelaran seni wayang.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian wayang Pandhawa diatas dapat disimpulkan bahwa Wayang Pandhawa merupakan replika tokoh lima anak laki – laki dari Prabu Pandhu yang memiliki watak baik. Watak baik Pandhawa diisyaratkan dengan perilakunya yang tak segan – segan dalam melawan keangkaramurkaan.

2. Tokoh Pandhawa Lima

Tokoh Padhawa lima memilki ciri khas masing – masing meskipun terdapat tokoh kembar namun tetap memiliki kekhasan yang identik pada masing – masing karakter Pandhawa. Berikut merupakan tokoh Pandhwa lima dengan ciri – cirinya menurut Guru (2013 : 20)

a. Yudhsitira



Gambar 1
Wayang Yudhistira

Yudhistira merupakan anak sulung dari Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi. Yudhistira memiliki nama lain, diantaranya ialah Raden Gunatalikrama, Puntadewa, dan Dharmaputra. Yudhistira memiliki watak sabar, tenang, suka

mengalah, jujur, cinta perdamaian dan tidak suka marah meskipun telah disakiti hatinya. Yudhistira merupakan raja Amarta dengan gelar Darma Kusuma. Yudhistira memiliki *pusaka* Jamus Kalimasada.

b. Werkudara



Gambar 2
Wayang Werkudara

Bima atau Raden Werkudara merupakan anak kedua dari Prabu Pandu Dewanata dan Dewi Kunthi. Bima memiliki nama lain, diantaranya Werkudara, Bimasena, Bratasena. Bima memiliki watak kesatria yaitu berani, tegas, lugu, jujur, berpendirian kuat dan teguh iman. Bima juga gemar menolong, berbakti, selalu menepati janji, cinta pada saudara dan sesama. Kediaman Bima berada di Jodipati atau Tunggul Pamenang. Pusaka yang dimiliki yaitu Kuku Pancanaka, Gada Rujakpolo, Kapak Bargawa dan Lambitamuka.

c. Arjuna



Gambar 3
Wayang Arjuna

Arjuna merupakan anak ketiga dari pasangan Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi. Nama lain Arjuna diantaranya adalah Janaka, Permadi, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi karena memiliki panah pusaka, Palguna karena pandai mengukur kekuatan lawan dan Danajaya karena tidak mementingkan harta. Arjuna merupakan sosok yang tampan, jantan, berjiwa ksatria, suka menolong, berilmu tinggi tapi sombong. Arjuna memiliki banyak senjata dan aji-aji. Senjata-senjata Arjuna antara lain, panah Pasopati.

d. Nakula



Gambar 4
Wayang Nakula

Nakula merupakan anak dari Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Madrim. Nama lain Nakula ialah Pinten dan Tripala. Nakula memiliki perwatakan yang jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu

balas budi serta mampu menjaga rahasia. Aji-aji yang dimiliki Nakula adalah Aji Pranawajati. Aji ini membuat Nakula tidak dapat lupa akan hal apapun. Selain Aji Pranawajati, Nakula juga memiliki cupu yang berisi Banyu Panguripan yang merupakan air kehidupan. Nakula merupakan kesatria dari Sawojajar.

e. Sadewa



Gambar 5
Wayang Sadewa

Sadewa atau Tangsen merupakan saudara kembar Nakula. Sadewa merupakan anak bungsu dari Raden Pandu. Sadewa memiliki perwatakan jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu balas budi serta mampu menjaga rahasia. Sadewa memiliki ingatan yang kuat karena memiliki Aji Purnamajati, dan memiliki Mantra Pangruwatan. Sadewa ahli dalam hal Metafisika, menganalisis sesuatu, dan dapat mengetahui hal yang baru akan terjadi. Sadewa merupakan ksatria dari Bumiretawu.

Berdasarkan informasi di atas tokoh Pandhawa lima memiliki kesamaan dan perbedaan. Persamaan yang identik satu sama lain yaitu

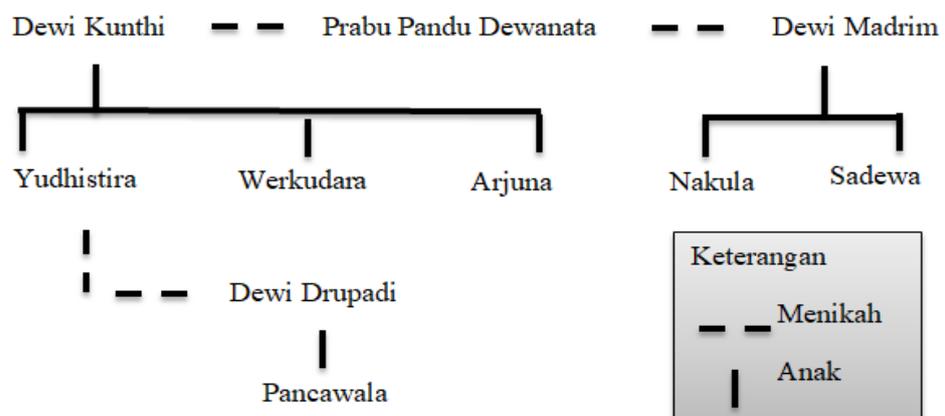
dalam melawan keangkaramurkaan. Perbedaan yang ada dalam kelima tokoh wayang ini meliputi bentuk fisik, kerjaan, pusaka dan kegemaran.

3. Silsilah Wayang Pandhawa

Penokohan suatu watak tidak akan bisa terlepas dari silsilah keberadaan tokoh tersebut. Penokohan wayang Pandhawa memiliki silsilah yang sangat kompleks. Penokohan yang kompleks ini disebabkan karena tokoh antagonis dalam cerita Mahabarata merupakan saudara sepupu dari Pandhawa sendiri. Menurut Sucipta (2010 : 9) dalam Ensiklopedia

Tokoh – Tokoh Wayang dan Silsilahnya, silsilah Wayang Pandhawa sangat kompleks sampai dengan anak istri kelima Pandhawa. Sedangkan menurut Yatmana (2016 : 20) ruang lingkup silsilah wayang dibatasi oleh materi Wayang Pandhawa yang di sesuaikan dengan KI dan KD di kelas IV Semester 1. Berikut merupakan silsilah Wayang Pandhawa di kelas IV Semester 1 yang tersaji pada Gambar 6:

SILSILAH PANDHAWA DI KELAS IV



Gambar 6
Silsilah Pandhawa di Kelas IV

Berdasarkan informasi diatas dapat disimpulkan bahwa Pandhawa memiliki satu bapak dan dua ibu. Ibu kandung dari Yudhistira, Bima dan Arjuna merupakan Dewi Kunthi sedangkan Nakula dan Sadewa merupakan anak kandung dari Dewi Madrim.

E. Penelitian Relevan

1. *“Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV” oleh Nuri Fatimah pada tahun 2015.* Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk media kartu kata bergambar wayang Pandawa untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV maka dapat disimpulkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa layak digunakan setelah melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari aspek materi mendapat kriteria sangat baik dan penilaian dari aspek media mendapat kriteria baik. Hasil uji coba lapangan awal, lapangan utama dan lapangan operasional menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan media kartu kata bergambar wayang Pandawa. Kartu kata bergambar wayang Pandawa dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi wayang Pandawa serta mampu menambah daya tarik siswa belajar materi wayang Pandawa melalui permainan yang dilakukan. Hasil uji coba keseluruhan menunjukkan skor rata-rata 4,54 dengan kriteria “sangat baik”.
2. *“Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar” oleh*

Hersa Zafira dan Filia Prima Artharina Pada Tahun 2017.

Pengembangan media wayang tematik sebagai pendukung *scientific approach* dinyatakan layak oleh ahli media dan materi 1 dengan perolehan persentase sebesar 88,23 % dan 87,50%, ahli media dan materi 2 sebesar 98,50% dan 98,43%, ahli media dan materi 3 sebesar 92,64% dan 93,75% sedangkan ahli ke 4 hanya menilai materi saja memperoleh persentase sebesar 85,93%.

3. *“Penggunaan Media Maket untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Kauman 2 Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang”* oleh Mar'atus Sholihah pada tahun 2013. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media maket pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keterampilan berbicara siswa dari yang tidak mau berbicara di depan kelas menjadi mau dan berani berbicara di depan kelas menggunakan media maket, dari yang berbicaranya terbata-bata dan suaranya lirih menjadi lancar dan dengan suara yang nyaring, serta dari siswa yang berbicara dengan kaku menjadi percaya diri dan berani menatap ke arah pendengar. Peningkatan keterampilan berbicara siswa juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan keterampilan berbicara siswa dari tahap pratindakan hingga siklus II. Pada tahap pratindakan, tidak ada siswa yang mendapat nilai diatas 75 dalam keterampilan berbicara. Sehingga persentase ketuntasannya 0%. Pada siklus I, siswa yang sudah mencapai

nilai diatas 75 ada 35% atau terdapat 7 orang siswa dari 20 siswa. Pada siklus II, berdasarkan hasil analisis data ada 80% atau terdapat 16 orang siswa dari 20 siswa yang sudah mencapai nilai keterampilan berbicara di atas 75.

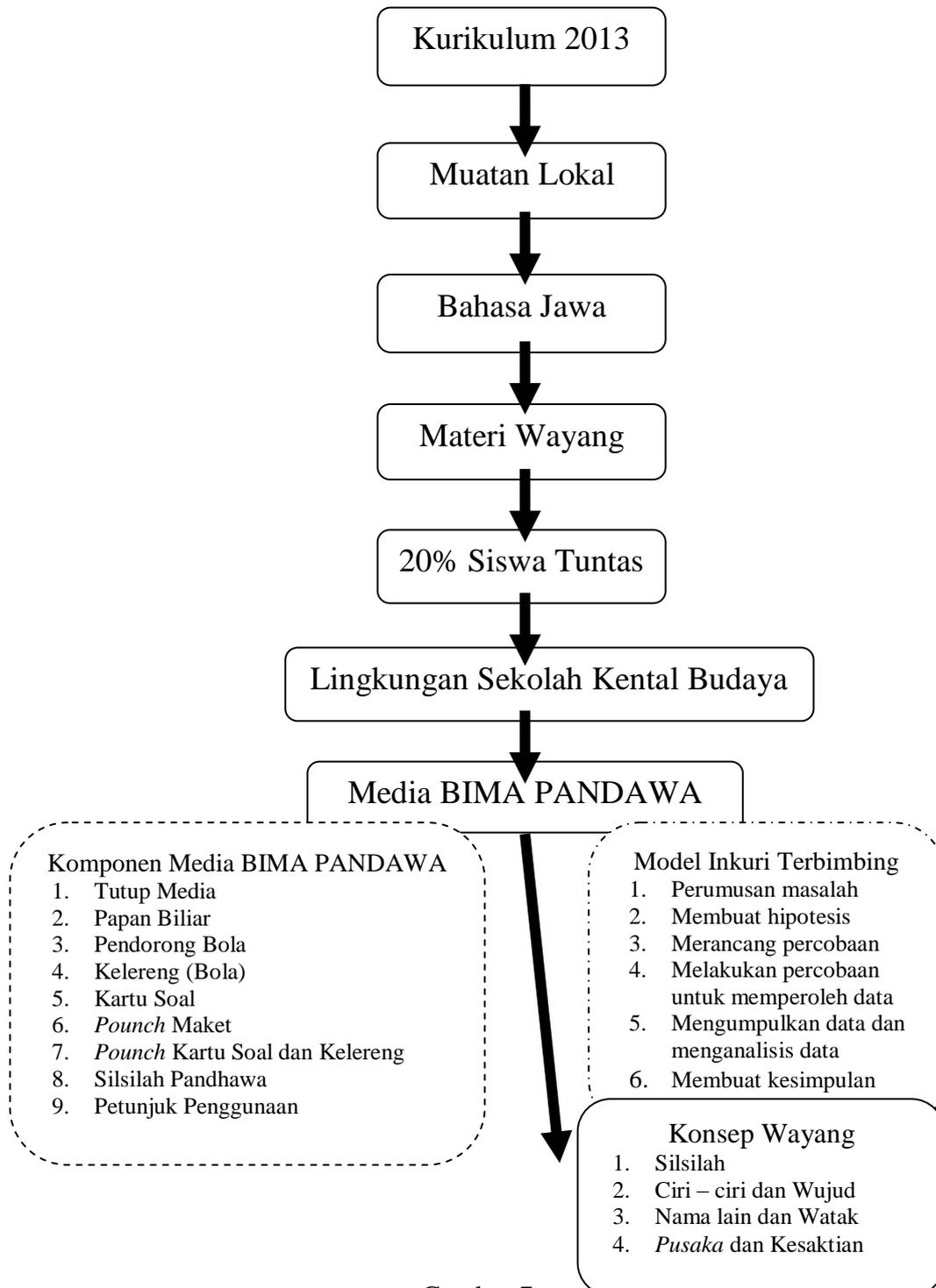
Berdasarkan penelitian terdahulu diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan diteliti yaitu penelitian pertama dan kedua berdesain sama dan kajian materi yang hampir miripsedangkan, penelitian ketiga mendukung media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Perbedaan penelitian terletak pada desain penelitian yang ketiga. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang relevan diatas membuat peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang di kelas IV SDN Sriwedari 2.

F. Kerangka Pemikiran

Wayang Pandhawa merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam mata pelajaran Bahasa Daerah di kelas IV semester 1 kurikulum 2013 Provinsi Jawa Tengah. Kenyataan di lapangan, siswa kurang memahami konsep Wayang Pandhawa. Apabila siswa melakukan pembelajaran dengan media atau metode yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep Wayang Pandhawa. Media pembelajaran BIMA PANDAWA yang dirancang diuji kevalidan dan keefektifan melalui tahapan - tahapan dalam penelitian dan pengembangan.

Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan melalui

Gambar 7 berikut :



Gambar 7
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Karakteristik media pembelajaran BIMA PANDAWA dapat meningkatkan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA valid untuk meningkatkan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan hasil akhir berupa suatu produk. Menurut Gay dalam Irawan (2017 : 4) penelitian dan pengembangan difokuskan pada usaha pengembangan suatu produk yang efektif dalam rangka penerapannya, sehingga pada penelitian dan pengembangan tidak menguji suatu teori. Metode ini dapat menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifitasannya agar mampu diterapkan secara luas.

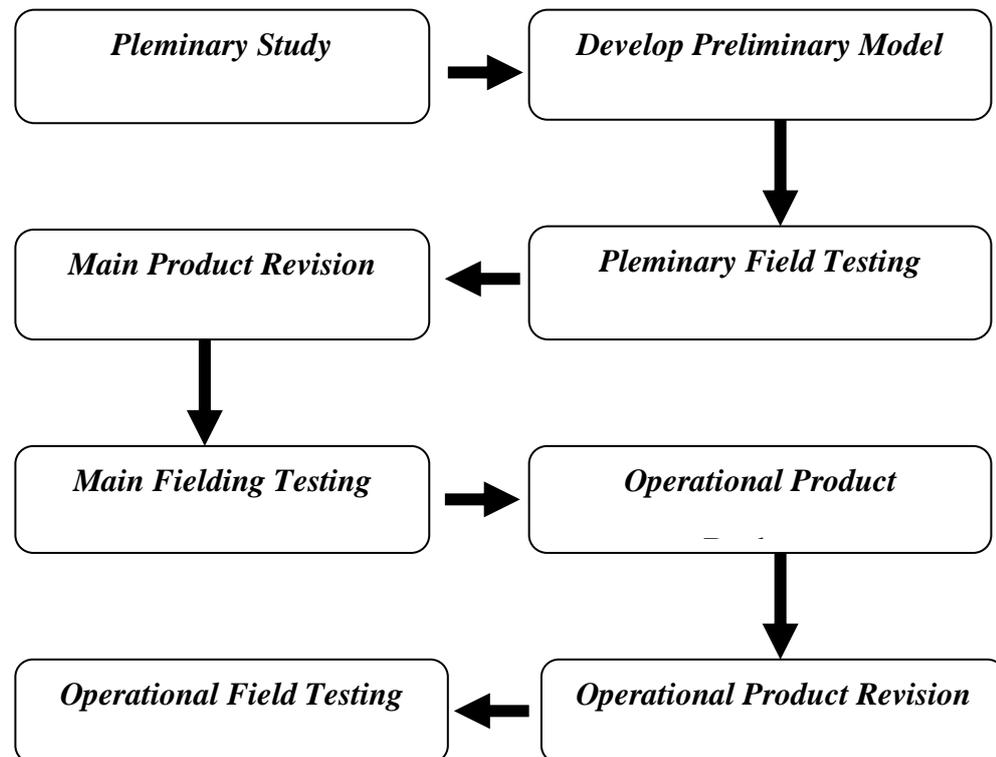
Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk baru berupa media pembelajaran yang valid serta efektif. Produk yang akan diuji kevalidan dan keefektifitasnya berupa media pembelajaran dengan nama BIMA PANDAWA beserta seluruh perangkat pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian yang diperuntukan bagi siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Jawa Provinsi Jawa Tengah kurikulum 2013. Pokok bahasan dalam media pembelajaran ini terkait dengan Wayang Pandhawa untuk siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.

Pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan secara *continue* dengan makna pengembangan memperhatikan aspek – aspek yang dilakukan revisi dengan tindak lanjut yang nyata berupa pembaharuan pada aspek – aspek yang direvisi baik dalam perangkat maupun instrumen. Aktivitas revisi, uji coba dan analisis dalam penelitian ini dilakukan lebih dari satu kali agar

mampu memperoleh hasil *prototype* produk media pembelajaran yang final dengan memenuhi prasyarat kevalidan dan keefektifan.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap pemahaman konsep Wayang Pandhawa di Kelas IV SDN Sriwedari 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Penelitian dan pengembangan dalam hal ini memiliki 10 langkah seperti yang dikemukakan oleh Borg dan Gall yaitu *pleminary study, develop preliminary model, pleminary field testing, main product revision, main fielding testing, operational product, operasional product revision, operational field testing final product revision* dan *diseminasi and implementation*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ke delapan dengan dasar pada pernyataan Borg and Gall tertuang dalam Emzir (2013 :217) yang menyatakan bahwa penelitian dalam rangka syarat kelulusan disarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil.

. Kedelapan langkah penelitian dan pengembangan pada penelitian ini tersaji pada Gambar 8 berikut :



Gambar 8
Desain Penelitian

Tahapan pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mencapai tahapan kedelapan yaitu melakukan *operational field testing* (uji coba operasional) karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti dalam melaksanakan tahapan tersebut. Pada tahapan *operational field testing* dilakukan uji efektifitas.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada umumnya merupakan langkah – langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka menguji hipotesisnya, dalam penelitian dan pengembangan prosedur penelitian bertujuan untuk

mengetahui langkah – langkah yang dilakukan peneliti dalam membuat atau mengembangkan suatu produk. Penelitian ini dilakukan dengan fokus tujuan pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap pemahaman konsep Wayang Pandhawa pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.

Adapun modifikasi langkah – langkah penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada teori Borg dan Gall pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Pleminary Study*

Pleminary study / Studi pendahuluan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi pra penelitian berupa teori maupun temuan – temuan yang ada di lapangan. Studi yang dilakukan untuk mengumpulkan teori – teori ataupun kondisi ideal di klasifikasikan pada studi pustaka sedangkan temuan – temua ataupun fakta dilapangan diklasifikasikan dalam studi lapangan.

Studi pustaka dalam penelitian ini meliputi analisis kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa jawa di Kelas IV. Analisis yang dilakukan pada kegiatan ini dengan membuka dan mengidentifikasi silabus bahasa jawa untuk SD/MI/SDLB berdasarkan surat keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah dengan nomor 423.5/14995. Isi dalam silabus bernomor 423.5/14995 mencakup kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa khusus Wilayah Provinsi Jawa Tengah.

Data studi lapangan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan kepada sebagian warga sekolah meliputi siswa, guru dan kepala sekolah. Studi lapangan yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini meliputi : analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan media dan hasil belajar.

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui bakat dan minat siswa. Bakat dan minat siswa memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Bakat dan minat siswa bila diketahui oleh guru akan berdampak pada tepatnya strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui perantara media – media pembelajaran yang diminati oleh siswa.

Analisis kebutuhan media tidak kalah penting sebab kebutuhan media pembelajaran mampu memberikan stimulus yang berdampak pada respon berupa hasil belajar siswa yang mampu memenuhi kriteria. Media pembelajaran perlu dianalisis kebutuhannya selain agar tepat guna, namun juga mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan berdampak pada kinerja guru yang maksimal.

Analisis hasil belajar diperlukan dalam rangka mengetahui efektifitas dalam penelitian dan pengembangan ini. Hasil belajar yang ditemukan di lapangan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu tinggi dan rendah. Efektivitas media akan berbanding lurus dengan peningkatan

kedua golongan hasil temuan awal berupa peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil temuan yang ada dilapangan melalui observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa anak – anak di kelas IV SDN Sriwedari 2 memiliki karakteristik yang beragam namun memiliki minat bakat yang hampir serupa. Minat bakat yang dimiliki siswa kebanyakan berorientasi pada hal hal yang bernuansa alam ataupun permainan. Ketertarikan siswa ini membuat peneliti tertarik untuk menanyakan media pembelajaran pada materi wayang pada guru kelas dan siswa, sebab hasil belajar siswa kurang maksimal dalam materi ini.

Berdasarkan informasi dari guru dan siswa sampai saat ini guru hanya menggunakan media berupa gambar wayang yang tertempel di dinding dan terdapat di LKS (Lembar Kerja Siswa). Hasil belajar siswa yang kurang maksimal disinyalir karena belum adanya media pembelajaran yang inovatif.

2. *Develop Preliminary Model*

Develop Preliminary Model / Rancangan produk merupakan hasil analisa dari studi pendahuluan yang diterjemahkan dalam rangka sebuah solusi kongkrit dengan perantara langsung berupa perencanaan media pembelajaran beserta perangkat dan instrumennya yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Rancangan produk yang pertama berupa media pembelajaran BIMA PANDAWA dirancang melalui tiga tahapan. Tiga tahapan dalam

rancangan produk didasarkan pendapat Atiko (2018 : 6 - 7). Tahapan pembuatan media pembelajaran menurut pendapat ini dibagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama adalah menentukan alat dan bahan. Tahapan kedua adalah pembuatan media. Tahapan ketiga atau terakhir adalah penggunaan media.

Tahapan pertama dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu menyiapkan alat dan bahan berupa : papan kayu, triplek, lem kayu, stiker, kelereng, kertas, magnet, laptop dengan diinstal *corel draw* dan printer. Penyiapan alat dan bahan juga didukung oleh desain rancangan media BIMA PANDAWA. Media pembelajaran ini dibuat dari konsep dasar permainan biliard yang harus memenuhi Kriteria dengan ukuran panjang merupakan 2 kali dari ukuran lebar papan.

Tahapan kedua yakni memasuki tahapan pembuatan media. Pembuatan media pembelajaran ini sesuai dengan desain awal pada tahap penyiapan alat dan bahan. Desain media pembelajaran ini berbentuk persegi panjang dengan lubang di setiap sisinya. Pada bagian tengah papan terdapat tempat maket berupa persegi dengan susunan menyerupai struktur organisasi. Tahapan ini memakan waktu yang relatif lama sebab perlu melakukan pemotongan terhadap papan triplek agar sesuai dengan ukuran yang telah didesain.

Tahapan ketiga yakni tahapan penggunaan media. Pencapaian tahapan ini melalui proses yang relatif panjang karena harus melalui validasi ahli dan lain sebagainya. Tahapan validasi ahli dan tahapan lain

berguna untuk menguji kevalidan dan keefektifitasan media pembelajaran ini.

Rancangan produk yang kedua ialah penyusunan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan perangkat penilaian hasil belajar. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya pemilihan format model pembelajaran yang cocok dengan media pembelajaran BIMA PANDAWA.

Rancangan produk yang ketiga ialah penyusunan instrumen penelitian. Rancangan ini akan diutamakan untuk menguji kualitas berupa kevalidan yang akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian akan divalidasi oleh validator. Instrumen yang dirancang dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu instrumen yang digunakan dan instrumen pendukung. Instrumen yang digunakan berupa instrumen penilaian validasi media pembelajaran dan instrumen Penilaian kevalidan RPP. Instrumen pendukung berupa instrumen penilaian LKS, materi ajar dan tugas hasil belajar.

3. *Pleminary Field Testing*

Pleminary Field Testing / Validasi menjadi hal yang *crusial* dalam sebuah penelitian dan pengembangan sebab melalui validasi akan didapatkan rancangan produk yang valid. Produk yang valid memiliki arti layak digunakan dalam menjawab persoalan yang dirumuskan dalam

penelitian dan pengembangan, selain itu kevalidan produk menjadi prioritas tujuan dalam penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2017 : 12). Orang yang mempunyai hak untuk memvalidasi disebut validator ahli dalam bidangnya.

Pemilihan validator tidak boleh sembarangan sebab peran validator akan mempengaruhi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 2 validator berkualifikasi S2 dan 3 guru Bahasa Jawa. Peran validator dalam hal ini ialah memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

4. *Main Product Revision*

Pada tahap validasi, validator memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Melalui masukan validator peneliti akan melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

5. *Main Fielding Testing*

Aktivitas yang dilakukan dalam *main fielding testing* / uji coba terbatas adalah melakukan uji coba terhadap produk awal yang dikembangkan. Aktivitas uji coba terbatas menurut Priharlina (2018 : 78) melibatkan siswa berjumlah 6 dengan kemampuan intelektual yang heterogen. Kemampuan intelektual siswa yang heterogen dapat diartikan keenam siswa yang terdiri dari kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pada tahap uji coba terbatas dalam penelitian ini melibatkan 6 siswa dan 2 guru Bahasa Jawa. Kegiatan pada tahapan ini siswa dan guru melakukan FGD (*Focus Grup Discussion*) untuk pengembangan produk setelah

dilakukan validasi. Masukan dari guru ditampung dalam lembar wawancara dan masukan dari siswa ditampung dalam bentuk angket penilaian media.

6. *Operatinoal Product*

Aktivitas dalam *operatinoal product* / uji coba luas ini dilakukan oleh 17 siswa yang berbeda dengan uji coba terbatas dengan kemampuan heterogen pula. Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini disamping menilai media pembelajaran namun juga mengerjakan latihan soal – soal yang akan digunakan pada saat *pretest dan posttest*.

7. *Operational Product Revision*

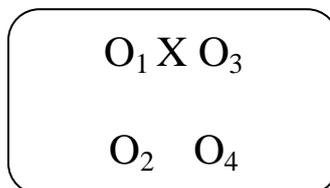
Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini adalah melakukan tindak lanjut hasil analisa uji coba secaraterbatas dan luas dalam rangka perbaikan produk. Produk yang telah diperbaiki akan memasuki tahap pengujian model.

8. *Operational Field Testing*

Tahap *Operational Field Testing* / uji coba operasional merupakan tahap yang melibatkan 20 siswa. Siswa yang terlibat dalam tahap ini diberikan arahan terkait penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap ini dilakukan uji eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbandingan hasil awal dan hasil akhir antara kedua kelompok akan dibandingkan dalam rangka mencari efektifitas media.

Adapun desain eksperimen yang digunakan tersaji pada Gambar 9 berikut :



Gambar 9
Desain Uji Eksperimen Untuk Menguji Keefektifitasan

Keterangan :

O_1 : *Pre Test* Kelas Eksperimen

O_3 : *Post Test* Kelas Eksperimen

O_2 : *Pre Test* Kelas Kontrol

O_4 : *Post Test* Kelas Kontrol

X : Media Pembelajaran BIMA PANDAWA

C. Sumber Data atau Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada prosedur penelitian menurut Brog dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2017) dan sukmadinata serta telah disesuaikan dengan keadaan yang ada di lapangan. Subjek penelitian pada penelitian yang dilakukan di SDN Sriwedari 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang memiliki keistimewaan dibandingkan sekolah yang lain. Keistimewaan yang dimaksud dalam hal ini adalah bonus demografi yang ada di kelas IV. Jumlah siswa yang ada di kelas IV mencapai 43 anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 17 tahun 2017 tentang penerimaan

peserta didik baru pada jenjang TK – SMA/SMK/MA maka peneliti tidak akan melakukan pembagian kelas tersebut sebagai kelas kontrol dan eksperimen namun peneliti memilih Kelas IV SDN Sriwedari 1 sebagai kelas kontrol dengan pertimbangan agar tidak terjadi kecemburuan sosial antara anak di kelas IV SDN Sriwedari 2. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 6 yaitu :

1. Subjek yang digunakan pada tahapan analisis kebutuhan adalah siswa kelas IV berjumlah 43 anak dan 2 Guru serta Kepala Sekolah SDN Sriwedari 2.
2. Subjek Validasi ahli (*expert judgement*) adalah subjek yang terdiri dari 2 ahli materi dan ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan tingkat Strata 2 (S2) dan 3 guru Bahasa Jawa.
3. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 sejumlah 6 anak dan 2 guru Bahasa Jawa. Penetapan ke 6 anak menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015 : 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan maksud tertentu.
4. Subjek uji coba lebih luas adalah siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 sejumlah 17 anak. Penetapan ke 17 anak menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015 : 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan maksud tertentu.
5. Subjek pengujian model dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 (kelas eksperimen) dan SDN Sriwedari 1(kelas kontrol) sejumlah 20 anak pada masing – masing kelas. Penetapan ke 20 anak menggunakan teknik

purposive sampling. Menurut Sugiyono (2015 : 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan maksud tertentu

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dengan syarat valid dan reliabel (Gulo, 2010 : 123). Instrumen dan teknik yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini tersaji pada Tabel 5 berikut :

Tabel 5
Instrumen dan Teknik Pengumpul Data

Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
Studi Pendahuluan	Analisis kebutuhan Guru dan Siswa	Angket tertutup dan terbuka	Lembar angket
Validasi Produk	Validasi Media BIMA PANDAWA	Angket Validasi	Lembar Validasi
	Validasi perangkat pembelajaran	Angket Validasi	Lembar Validasi
Uji Coba	Hasil belajar Wayang Pandhawa	Tes	Lembar Soal Tes untuk Siswa
	Penilaian Media BIMA PANDAWA	Wawancara Angket	Lembar Wawancara untuk Guru Lembar Angket untuk Siswa

Instrumen dalam pengembangan media pembelajaran BIMA

PANDAWA terdiri dari lembar validasi, lembar pengamatan dan soal tes.

a. Lembar validasi

Lembar validasi dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lembar validasi media pembelajaran dan untuk perangkat pembelajaran. Lembar validasi digunakan sebagai salah satu syarat keabsahan rancangan media dan perangkat pembelajaran yang dibuat. Berikut merupakan kisi – kisi lembar validasi untuk media pembelajaran beserta perangkat pembelajaran (RPP, LKS, materi ajar dan tes hasil belajar) :

1) Lembar Kisi – kisi Validasi Media BIMA PANDAWA

Tabel 6
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media BIMA PANDAWA (desian media)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Tulisan	3	1,2,3
Gambar	1	4
Penampilan	3	5,6,7
Availability	2	8,9
Cost	1	10
Physical condition (kondisi fisik)	3	11,12,13
Emotional impact	3	14,15,16
Prinsip permainan biliar	3	17,18,19
Relevansi	1	20
Kemudahan	2	21, 22
Pembelajaran	3	23, 24, 25

Tabel 7
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Media BIMA PANDAWA (materi)

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Pembelajaran	6	1,2,3,4,5,6
Materi	4	7,8,9,10

2) Lembar Validasi RPP

Tabel 8
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi RPP

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Kesesuaian KI, KD, Indikator dan alokasi waktu	4	1,2,3,4
Tujuan pembelajaran	3	5,6,7
Pengembangan materi ajar dan bahan ajar	3	8,9,10
metode pembelajaran	3	11,12,13
langkah pembelajaran	11	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24,25
Sumber belajar	4	26, 27, 28, 29
Penilaian	3	30,31,32

3) Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa

Tabel 9
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi LKS

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
LKS sesuai dengan materi dan media	1	1
identitas satuan pendidikan LKS yang jelas	1	2
terdapat kompetensi inti sesuai RPP	1	3
terdapat kompetensi dasar sesuai RPP	1	4
terdapat indikator sesuai RPP	1	5
petunjuk belajar tertulis dengan jelas	1	6
terdapat sumber belajar dengan penulisan sesuai kaidah yang benar	1	7
terdapat petunjuk penggunaan media BIMA PANDAWA	1	8
terdapat Lembar kerja siswa	1	9
terdapat kunci jawaban LKS	1	10
Pedoman penskoran yang jelas	1	11

4) Lembar Validasi Materi Ajar

Tabel 10
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi Materi Ajar

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
materi pembelajaran sesuai dengan silabus	1	1
identitas satuan pendidikan materi ajar yang jelas	1	2
terdapat kompetensi inti sesuai RPP	1	3
terdapat kompetensi dasar sesuai RPP	1	4
terdapat indikator sesuai RPP	1	5
Petunjuk belajar tertulis dengan jelas	1	6
terdapat sumber belajar dan penulisan sesuai kaidah yang benar	1	7
terdapat pendidikan karakter bagsa sesuai RPP	1	8
Materi ajar komunikatif	1	9
terdapat aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam materi pembelajaran	1	10
pedoman penskoran yang jelas	1	11
Sumber belajar jelas	1	12

5) Lembar Validasi THB (Tes Hasil Belajar)

Tabel 11
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Validasi THB

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Format THB	6	1, 2, 3, 4, 5, 6
Isi THB	3	7, 8, 9
Bahasa dan tulisan	4	10, 11, 12, 13
Manfaat	3	14, 15, 16
Kesesuaian teknik penilaian	3	17, 18, 19
Kelengkapan instrumen	3	20, 21, 22
Kesesuaian isi	3	23, 24, 25

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
konstruksi soal	4	26, 27, 28, 29

b. Lembar Tes

Tes hasil belajar sangat dibutuhkan mengukur suatu hasil. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini menggunakan alat ukur lembar tes berupa perbedaan penggunaan media pembelajaran BIMA PANDAWA dan tidak menggunakan media pembelajaran BIMA PANDAWA, Pada penelitian ini tes hasil belajar siswa berupates objektif tentang pemahaman konsep wayang. Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan kisi – kisi instrumen tes yang tersaji dalam Tabel 12 :

Tabel 12
Kisi Kisi Instrumen Tes

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Mendeteksi wujud wayang yang ada di dalam cerita Yudhistira (C4)	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,
Mengingat kembali nama lain tokoh wayang dalam cerita Yudhistira(C1)	5	19,20, 21, 22, 23,
Menyebutkan watak tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C1)	3	15, 16, 17,
Mengorganisasikan silsilah wayang dalam cerita Yudhistira (C4)	10	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,
Mengidentifikasi Pusaka tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C1)	3	24, 25, 26,
Menemukan ciri – ciri tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C3)	6	16, 31, 32, 33, 34, 35
Menjelaskan kesaktian tokoh wayang dalam cerita Yudhistira (C2)	5	18, 27, 28, 29, 30

c. Lembar Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk analisa kebutuhan media (siswa & guru) dan mengetahui penilaian media oleh siswa pada saat uji terbatas. Angket yang di gunakan dalam penelitian ini dibagikan kepada responden secara langsung dan diisi secara mandiri dengan tipe angket terbuka dengan tipe pilihan. Adapun kisi – kisi instrumen pengumpul data tersaji pada Tabel 13,14 dan 15 berikut :

Tabel 13
Kisi Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Gaya belajar	2	1, 2
Metode pembelajaran	1	3
Media pembelajaran	8	4,5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Tabel 14
Kisi Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Metode pembelajaran	1	1
Media pembelajaran	11	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Tabel 15
Kisi Kisi Penilaian Media Oleh Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Metode pembelajaran	1	1
Media pembelajaran	11	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

d. Lembar Wawancara

Lembar wawancara dalam penelitian ini untuk merekam aktivitas FGD (*Focus Grup Discussion*) penilaian media pembelajaran oleh guru dalam uji terbatas. Media yang dinilai merupakan media hasil evaluasi dan revisi yang dilakukan pada aktivitas validasi oleh validator. Berikut merupakan kisi – kisi lembar wawancara yang tersaji pada Tabel 16 :

Tabel 16
Kisi Kisi Lembar Wawancara dalam FGD

Aspek	Jumlah Butir	Nomor butir
Tulisan	3	1,2,3
Gambar	1	4
Penampilan	3	5,6,7
Availability	2	8,9
Cost	1	10
Physical condition (kondisi fisik)	3	11,12,13
Emotional impact	3	14,15,16
Prinsip permainan biliar	3	17,18,19
Relevansi	1	20
Kemudahan	2	21, 22
Pembelajaran	9	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30,31
Materi	4	32,33,34,35

2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode validasi, tes, angket dan wawancara.

a. Metode Validasi

Metode validasi merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid (Sinar, 2018 : 90). Metode validasi dalam penelitian ini ditunjukkan untuk memvalidasi media

pembelajaran beserta perangkat pembelajarannya menggunakan lembar validasi yang berisi indikator / aspek – aspek pertimbangan. Pengisian lembar validasi ini dilakukan oleh validator dengan cara memberikan tanda *check list* / centang pada kolom yang sesuai.

b. Metode Tes

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data ketercapaian pembelajaran wayang. Data ketercapaian pembelajaran akan menjadi tolok ukur keefektifan produk.

c. Metode Angket

Metode angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan lapangan dan penilaian media oleh siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Data akan diuraikan dalam bentuk kesimpulan.

d. Metode wawancara

Metode wawancara digunakan untuk merekam aktivitas FGD yang dilakukan oleh guru pada saat uji coba terbatas. Aktivitas ini bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang telah direvisi atas saran validator.

E. Metode Analisis Data

Aktivitas dalam penelitian dan pengembangan tidak terlepas dengan tahapan analisis data. Tahapan analisis data memerlukan suatu metode untuk mengetahui hasil yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang telah teruji kevalidan dan keefektifitasnya. Pengolahan hasil data pengujian dalam

penelitian ini menggunakan metode analisis data yang beragam. Metode analisis data yang beragam memiliki tujuan agar mampu memperbaiki atau merevisi produk sehingga menjadi produk akhir yang optimal. Pada penelitian ini teknik analisis datanya meliputi :

a. Analisis data

1) Analisis Uji Coba Soal Tes

Alur dalam uji coba soal tes meliputi penyusunan instrumen, mengujicobakan instrumen dan menganalisisnya. Analisis yang dimaksud meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

a) Uji Validitas Soal Tes

Aktivitas pengujian validitas soal yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini menggunakan rumus *product moment* dengan angka kasar. Berikut merupakan rumus *product moment* dengan angka kasar (Arifin,2016 : 254)

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Atau

Validitas soal tes dilakukan menggunakan SPSS 20 *for windows*

b) Uji Reliabilitas Soal Tes

Aktivitas pengujian reliabilitas soal oleh peneliti dalam hal ini menggunakan rumus Spearman yang dimodifikasi oleh (Arifin, 2016 : 261).

$$r_{nn} = \frac{2r_{12}}{1 + (n - 1)r_{12}}$$

Keterangan :

n = panjang tes yang selalu sama dengan 2 karena seluruh tes : 2 x ½

Atau

Reliabilitas soal tes dilakukan menggunakan SPSS 20 *for windows*

c) Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Uji tingkat kesukaran diperlukan untuk mengetahui klasifikasi soal. Klasifikasi soal terbagi ke dalam tiga bagian yaitu mudah, sedang dan sulit. Uji ini sangat penting dilakukan agar mampudata yang didapat dari lembar tes mampu menggambarkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Menurut candiasa dalam Payadnya & Jayantika (2018 : 29) terdapat rumus untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal dalam pilihan ganda. Berikut rumus dalam menentukan tingkat kesukaran :

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

I = indeks kesukaran butir

B = banyak siswa menjawab benar dalam butir tersebut

N = jumlah siswa yang mengikuti tes

Hasil perhitungan I akan diterjemahkan melalui Tabel 17 kategorisasi tingkat kesukaran berikut berikut :

Tabel 17
Kriteria Tingkat Kesukaran

Kriteria Tingkat Kesukaran	Kategori
$TK < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq TK \leq 0,7$	Sedang
$TK > 0,7$	Mudah

d) Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya beda merupakan uji yang menyatakan bahwa butir soal telah mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai dan belum / kurang menguasai pada pokok bahasan tertentu berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh Arifin, (2010:273). Penentuan daya beda soal dapat dilakukan oleh rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan :

JB_A = jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A = Jumlah seluruh peserta kelompok bawah / atas

Hasil perhitungan daya beda butir soal mampu ditambihkan secara kualitatif dengan melihat tabel yang dikembangkan oleh Eble dalam (Payadnya & Jayantika, 2018:30) pada Tabel 18 berikut :

Tabel 18
Kriteria Daya Pembeda

Kriteria Daya Pembeda	Keputusan
$DP \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq DP < 0,40$	Cukup tetapi perlu perbaikan
$0,20 \leq DP < 0,30$	Kurang dan harus direvisi
$DP < 0,20$	Jelek dan harus segera digugurkan

b. Analisis terhadap data Validasi

Analisis terhadap data validasi dalam penelitian ini merupakan aktivitas analisis data hasil validasi media dan perangkat pembelajaran dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2011 : 208) dalam bukunya dijelaskan bahwa teknik deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu data yang telah didapatkan secara apa adanya tanpa ada kesimpulan yang bersifat general.

Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran ini dinilai oleh validator dengan skala 4 (empat) berdasarkan indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Data yang tertera pada lembar validasi merupakan hasil

penilaian dari masing – masing validator. Data hasil penilaian akan dianalisis dan akan diperoleh kriterianya dengan rumus dan tabel konversi sebagai berikut :

$$\begin{aligned} & \text{Rata – rata skor perangkat} \\ & = \frac{\text{Jumlah rata – rata skor perangkat}}{\text{Banyak aspek penilaian}} \end{aligned}$$

Kriteria penilaian dalam skala 1-4 dapat di konversikan dengan acuan pendapat Sudjana yang telah dimodifikasi oleh Priharlina (2018) pada Tabel 19 berikut :

Tabel 19
Kriteria Penilaian Media

No	Skor rata – rata	Kriteria
1	$1,00 < \text{rata – rata} \leq 1,75$	Tidak baik
2	$1,76 < \text{rata – rata} \leq 2,50$	Kurang baik
3	$2,60 < \text{rata – rata} \leq 3,25$	Baik
4	$3,25 < \text{rata – rata} \leq 4,00$	Baik sekali

Kriteria Penilaian suatu media maupun perangkat kurang lebih bisa mencerminkan kevalidan produk tersebut. Menurut Priharlina (2018 : 90) kriteria baik dan baik sekali dapat diartikan produk tersebut valid sehingga siap untuk digunakan.

Pendapat Priharlina dalam penelitiannya juga didukung oleh pendapat Riduwan (2009) dengan rumus validitas dan tabel konversi sebagai berikut :

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

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

$N = \text{Skor maksimum}$

Kategori hasil berhitungan pada Tabel 20 berikut :

Tabel 20
Kriteria Kevalidan Media

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat valid
2	$60\% < x \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup valid
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang valid
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak valid

c. Analisis Terhadap Data Keefektifan

Analisis dalam tahapan ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan konsep wayang pandhawa dan menjadi tolok ukur dasar dalam penentuan tingkat ketuntasan belajar siswa. Pada tahapan ini dilakukan berbagai pengujian dalam proses analisisnya. Berikut merupakan beberapa pengujian pada tahap ini :

1) Uji ternormalisasi

Uji ternormalisasi merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini data yang akan diuji diambil dari hasil tes formatif. Penelitian ini memiliki target ketuntasan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yaitu dengan tercapainya KKM atau ketercapaian nilai (≥ 75). Analisis peningkatan pemahaman konsep Wayang Pandhawa melalui hasil belajar tes formatif dapat dilihat menggunakan persentase deskriptif

yang didapatkan melalui uji N-gain menurut Hake dalam Priharlina (2018 : 97) dengan rumus dan kriteria pada tabel sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Penentuan kriteria nilai N-gain dapat dilihat pada Tabel 21 berikut :

Tabel 21
Kriteria N-gain

No	N-gain	Kriteria
1	$> 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq N \text{ gain} \leq 0,7$	Sedang
3	$< 0,3$	Rendah

2) Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki manfaat untuk mengetahui distribusi data. Data diharapkan mampu berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus chi-kuadrat dari Russefendi yang telah dimodifikasi oleh Priharlina (2018 : 97).

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

X^2 = khi-kuadrat

f_0 = frekuensi dari yang diamati

f_e = frekuensi yang diharapkan

Penerjemahan hasil angka perhitungan dapat dilakukan dengan membandingkan X^2 hitung dengan X^2 tabel dengan derajat

kebebasan (dk) = $J - 3$. J menyatakan banyak kelas interval. Data dapat dikatakan normal apabila X^2 hitung $< X^2$ tabel.

3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui asal suatu sampel dari populasi. Pengujian ini menggunakan rumus dari Russefendi yang telah dimodifikasi oleh Priharlina (2018 : 98).

$$F = \frac{S_{besar}^2}{S_{kecil}^2} = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Keterangan

S merupakan variasi

Penerjemahan hasil angka perhitungan dapat dilakukan dengan membandingkan F_{tabel} dengan F_{hitung} dengan dk pembilang (n_1-1) dan dk penyebut (n_2-1) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,5$.

4) Ketuntasan belajar individu

Menurut Priharlina (2018 : 98) Ketuntasan belajar individu diambil dari rerata ketiga aspek sumber penilaian yaitu portofolio, presentasi dan tes tulis dengan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{F (1) + P (2) + T (3)}{6}$$

Keterangan :

Portofolio (F) dengan bobot 1

Presentasi (P) dengan bobot 2

Tes tertulis (T) dengan bobot 3

Menurut Arikunto (2009) nilai rata rata tes tertulis siswa dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X merupakan rata – rata nilai tertulis

$\sum x$ merupakan jumlah nilai yang diperoleh

N merupakan jumlah siswa

Tahap berikutnya yaitu menguji Tes hasil belajar siswa menggunakan uji t dengan kriteria ketuntasan minimal 75 dengan hipotesis sebagai berikut :

$H_0 : \mu \leq 75$ (rerata hasil tes kemampuan kognitif siswa tertinggi 75)

$H_1 : \mu > 75$ (rerata hasil tes kemampuan kognitif siswa lebih dari 75)

Pengujian hipotesis ini menurut Sugiyono (2011 : 178) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x - \mu_0}{s/n}$$

Keterangan :

t = indeks perbedaan nilai rata – rata posttest dan pretest

x = nilai rata – rata siswa SD uji coba

μ_0 = nilai rata – rata siswa SD kontrol

s = standar deviasi

n = banyaknya siswa

Hasil perhitungan dengan rumus tersebut akan di bandingkan dengan t tabel sebagai penentuan kriteria Ho ditolak jika t hitung > t tabel dengan dk = n -1 dan $\alpha = 5 \%$. Jika sig < maka Ho ditolak dan menerima Ha, artinya hasil belajar siswa lebih dari KKM. Analisis data dalam hal ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20.

5) Ketuntasan belajar klasikal

Menurut Sudjana (2009) ketuntasan belajar klasikal dapat diukur melalui rumus uji proporsi atau uji satu pihak. Kriteria ketuntasan secara kalsikal adalah 75 % atau di simbolkan $\pi_0 = 75\%$ dengan hipotesis sebagai berikut :

Ho : $\pi_0 = 75\%$ (presentase siswa yang tuntas belajar sama dengan 75 %)

H1 : $\pi_0 > 75\%$ (presentase siswa yang tuntas belajar lebih dari 75 %)

Pengujian hipotesis ini dapat menggunakan rumus berikut :

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1 - \pi_0)}{n}}}$$

Keterangan

Z = harga Z

π_0 = kriteria ketuntasan klasikal

x = banyaknya siswa yang tuntas belajar

n = banyaknya data

kriteria hasil perhitungan ini dapat di artikan Ho ditolak apabila $Z \geq Z_{0,5 - \alpha}$ dengan taraf signifikansi 5 %.

d. Kriteria keberhasilan penelitian

Ukuran keberhasilan dalam penelitian ini dinilai melalui kevalidan dan keefektivitasan media. Berikut penjabaran indikator keberhasilan dalam penelitian ini :

- 1) Kevalidan media pembelajaran beserta perangkatnya dapat dilihat pada Tabel 22 berikut :

Tabel 22
Kriteria Keberhasilan Dalam Validasi Media

No	Unsur – unsur	Rata – Rata Skor akhir Skala (1-4)
1	Media Pembelajaran	> 3,25
2	RPP	
3	Materi Ajar	
4	THB	
5	Lembar Kerja Siswa	

- 2) Keefektifan media pembelajaran hasil pengembangan

Menurut Andayani (2015 : 126 - 127) keefektifan suatu media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar seperti nilai akhir yang mencapai > 75 ataupun adanya perubahan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, hasil yang signifikan memiliki arti yang berbanding lurus dengan meningkatnya motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini yang menjadi acuan keberhasilannya adalah adanya perubahan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *pleminary study*, (2) *develop preliminary model*, (3) *pleminary field testing*, (4) *main product revision*, (5) *main fielding testing*, (6) *operational product*, (7) *operasional product revision*, (8) *operational field testing* (9) *final product revision* dan (10) *diseminasi and implementation*. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka prosedur penelitian pengembangan dibatasi sehingga tidak sepenuhnya menggunakan kesepuluh langkah pengembangan dari Borg and Gall.

Pembatasan penggunaan kesepuluh langkah pengembangan Borg and Gall diperbolehkan oleh Borg and Gall. Pernyataan Borg and Gall tertuang dalam Emzir (2013 :217) yang menyatakan bahwa penelitian dalam rangka syarat kelulusan pada sebuah tingkatan strata atau dalam hal ini tesis dan disertasi disarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil termasuk melakukan pembatasan terhadap langkah atau tahapan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 memiliki karakteristik yaitu memiliki komponen – komponen antara lain adalah (1) penutup papan biliar; (2) papan biliar; (3) maket wayang; (4) pounch maket wayang; (5) pendorong bola; (6) kelereng; (7) kartu soal; (8) pounch kartu soal dan kelereng; (9) silsilah Wayang Pandhawa; (10) petunjuk permainan.
2. Media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 yang dikembangkan valid, skor validasi ahli untuk media pembelajaran aspek materi dan pembelajaran memperoleh persentase 90% (sangat valid) sedangkan validasi aspek desain memperoleh persentase 87,2 % (sangat valid). Validasi perangkat pembelajaran secara rata – rata keseluruhan memperoleh persentase 90% (sangat valid) dengan rincian RPP 89% (sangat valid), materi ajar 91% (sangat valid), LKS 90% (sangat valid) dan THB 90% (sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran BIMA PANDAWA beserta perangkat pembelajarannya dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran wayang di dalam kelas.

3. Media pembelajaran BIMA PANDAWA untuk peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2 yang dikembangkan efektif. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa N gain kelas eksperimen mencapai angka 0,49 dengan kategori sedang. Selisih perolehan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 16,6. Hasil uji Anova pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan perolehan Sig. sebesar 0,002. Hasil perhitungan uji tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi *posttest* $0,002 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata – rata anatar kelas yang diberikan *treatment* dengan kelas kontrol.

B. Saran

1. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Pengembangan lanjutan sangat diperlukan dengan kerjasama dengan pihak sekolah, yaitu mengembangkan media BIMA PANDAWA yang digunakan untuk pembelajaran wayang di kelas I, II, III, V dan IV.

2. Bagi Pendidik

Media BIMA PANDAWA bisa diguanakn sebagai rujukan dan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti

- a. Hasil pengembangan media BIMA PANDAWA dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.
- b. Hasil pengembangan media BIMA PANDAWA dapat dijadikan motivasi peneliti lain dalam rangka untuk meningkatkan pemahaman konsep wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Andayani. (2015). *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sleman: Deepublish.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armstrong, T. (2017). *Multiple Intelligencein the Classroom, 4th Edition*. Virginia: Alexandria.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Atiko. (2018). *Mudah Membuat Media Pembelajaran*. Gresik: Caremedia Communication.
- Daniswara, R. (2011). *Jago Bermain Biliar*. Sleman: Second Hope.
- Dwiyogo, W. D. (2009). *Olahraga dan Pembangunan*. Malang: Wineka Media.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Gulo. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Guru, T. P. (2013). *Remen Basa Jawi SD MI 4 Kurikulum*. Jakarta: Erlangga.
- Hanafi, H., Adu, L., & Muzakkir, H. (2018). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Sleman: Deepublish.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Irawan, T. S. E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Sleman: D.
- Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Luthfi, A. I., Danial, M., & M, M. W. (2016). *Perbandingan Metode Pemberian Tugas Kerja Kelompok dengan Kerja Individu pada Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Tondong Tallasa Kab . Pangkep (Studi pada Materi Pokok Termokimia)*. 58–66.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.

- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: Ae Media Grafika.
- Marchamah. (2009). *Olahraga Biliar*. Semarang: CV ANEKA ILMU.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Sleman: Deepublish.
- Pidarta, M. (2013). *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Priharlina, E. (2018). *Pengembangan Media Komik Raja Pandhawa Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas V SD*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rahmani. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. 03(01), 158–168.
- Retnosari, H. (2013). Pergeseran Bahasa Jawa Dialek Banyumasan Di Kalangan Remaja Dalam Berkomunikasi (Studi Kasus di Desa Adimulya, Wanareja, Cilacap dalam penggunaan Bahasa Banyumas). Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula* .pdf. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, A. S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Satrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Sleman: Deepublish.
- Sucipta, M. (2010). *Ensiklopedia Tokoh - tokoh Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* .pdf. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: CV

Pustaka Abadi.

- Surahman, O. (2015). Hubungan Tingkat Kecerdasan Emosional Dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar Bola 9 Pada Pemain Pemula Di Klub Biliar Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Syarifuddin, K. (2018). Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sleman: Deepublish.
- Tangkas, I. . (2012). Pengaruh implementasi model inkuri terbimbing terhadap kemampuan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains Peserta didik kelas X SMAN 3 Amlapura. Penelitian Pascasarjana Undiksha.
- Yatmana, S. (2016). Aku Bisa Basa Jawa 4. Jakarta: Yudhistira.