

**PENGARUH MODEL *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA
KADO KHAYANGAN TERHADAP PEMAHAMAN WAYANG
PANDHAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo
Sleman)

SKRIPSI



Oleh:
Dyas Anggraini Pandan Wangi
16.0305.0157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA
KADO KHAYANGAN TERHADAP PEMAHAMAN WAYANG
PANDHAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo
Sleman)

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:
Dyas Anggraini Pandan Wangi
16.0305.0157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA KADO KHAYANGAN TERHADAP PEMAHAMAN WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo
Sleman)

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



Magelang, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Galih Istiningsih, M. Pd
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL GROUP INVESTIGATION BERBANTUAN MEDIA KADO KHAYANGAN TERHADAP PEMAHAMAN WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo
Sleman)

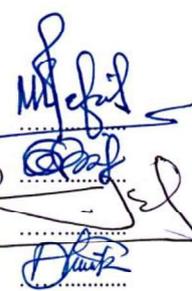
Oleh:
Dyas Angraini Pandan Wangi
16.0305.0157

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Dalam Rangka
Menyelesaikan Studi Pustaka Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :
Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons (Ketua/Anggota)
2. Galih Istiningsih, M. Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Prof. Dr. Purwanti, M.S., Kons (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP

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



LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Dyas Anggraini Pandan Wangi
NPM : 16.0305.0157
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan
Media Kado Khayangan Terhadap Pemahaman
Wayang Pandhawa

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, 16 Agustus 2020

V. Yang membuat pernyataan



6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dyas Anggraini Pandan Wangi

MOTTO

وَسِعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya."
(Al- Baqarah ayat 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu tercinta, ats doa kasih sayang dan dukungan yang selalu diberikan
2. Segenap keluarga dan teman-teman seperjuangan yang selalu mendukungh sampai selesai S1
3. Alamamater tercinta, Prodi PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL GROUP INVESTIGATION BERBANTUAN MEDIA
KADO KHAYANGAN TERHADAP PEMAHAMAN WAYANG
PANDHAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo
Sleman)

Dyas Anggraini Pandan Wangi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan terhadap pemahaman wayang pandhawa di kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari.

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Experimental dengan model *One group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 12 siswa. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes soal. Uji validitas instrumen pemahaman wayang pandhawa dengan menggunakan rumus *Product Moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS 25.0 *for windows*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Analisis data menggunakan teknik statistik parametric yaitu uji *Paired T-Test* dengan bantuan SPSS *for windows versi 25.0*

Kesimpulan hasil penelitian model *group investigation* berbantuan media kado khayangan berpengaruh terhadap pemahaman wayang pandhawa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Paired T-Test* diperoleh nilai *Asymp. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci : *Model Group Investigation, Pemahaman Wayang Pandhawa, Media Kado Khayangan*

**THE EFFECT OF MODEL GROUP INVESTIGATION WITH MEDIA
KADO KHAYANGAN TO UNDERSTANDING WAYANG PANDHAWA**
(Research on Grade IV Students at Padukuhan Klelen-Tegalsari)

Dyas Anggraini Pandan Wangi

ABSTRACT

The study aims to determine the effect of model *group investigation* with media kado khayangan to understanding wayang pandhawa on grade IV at Padukuhan Klelen-Tegalsari.

The research method is pre-Experimental with One group *Pretest-Posttest* design model. The subject were chosen by Sampling Jenuh. Samples taken as many as 12 students. Method of data completion is done by using test question. The validity test of the understanding instrument of wayang pandhawa by using the formula *Product Moment* and reliability test used the *Cronbach Alpha* formula with SPSS 25.0 for windows. The prerequisite analysis test consists of a normality test, a problem difficulty test, and a test for distinguishing questions. Data analysis used parametric statistical techniques, namely the *Paired T-test* with the help of SPSS *for windows* version 25.0.

The conclusion of the research group investigation model with media Kado khayangan has an effect on the understanding of wayang pandhawa. This is evidenced by the results of hypothesis testing using *Paired T-Test* and the Asymp value is obtained. (2-tailed) $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Group Investigation Model, Understanding Wayang Pandhawa, Media Kado Khayangan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Group Investigation* Berbantuan Media Kado Khayangan Terhadap Pemahaman Wayang Pandhawa”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, kritik, masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih sebesarbesarnya

kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberika kesempatan kepada penulis untuk belajar dan menempuh akademik di Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Jafar, M. Si., Kons selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini
3. Ari Suryawan, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberika n kesempatan untuk memaparkan gagasan penulis dalam bentuk skripsi
4. Prof. Dr. Muhammad Jafar, M. Si., Kons selaku pembimbing I dan Galih Istiningsih, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah penuh kesabaran dan

memberikan banyak sekali motivasi salam membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan ini.
6. Agus Sujendro selaku Kepala Dukuh Dusun Klelen-Tegalsari yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian yang sedang adanya Pandemi Covid-19

Penulis mengharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Demikian penulis mengucapkan terima kasih kasih

Magelang, 12 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pemahaman Wayang Pandhawa	11
1. Pengertian pemahaman	11
2. Wayang Pandhawa.....	18
B. Model Pembelajaran Group Investigastion Berbantuan Media KADO KHAYANGAN	31
1. Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i>	31
2. Media Kado kayangan	39
C. Pengaruh Model Group Investigastion Berbantuan Media Kado Khayangan Terhadap Pemahaman Wayang Pandhawa Di Kelas IV.....	53
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	55
E. Kerangka Pemikiran	57
F. Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
A. Disain Penelitian	60
B. Subjek Penelitian.....	61
C. Identifikasi Variabel	62
D. Definisi Operasional Variabel.....	62
E. Setting penelitian.....	63
F. Metode Pengumpulan Data.....	63
G. Instrumen Penelitian	64

H. Validitas dan Reabilitas.....	66
I. Prosedur Penelitian	72
J. Metode Analisi Data	76
BAB IV	77
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Persiapan Penelitian.....	77
B. Hasil Penelitian.....	78
a. Pelaksanaan penelitian	78
b. Deskripsi Data.....	80
C. Analisis data.....	88
D. Pembahasan	92
BAB V.....	94
KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Pemahaman (Understand)	16
Tabel 2 Perbedaan Langkah-Langkah Model Group Investigation Berbantuan Media Kado Khayangan.....	52
Tabel 3 Rancangan Penelitian Pre-Experimental Designs tipe One group Pretest- Posttest Design	60
Tabel 4 Kisi-Kisi Soal Bahasa Jawa Materi Wayang Pandhawa.....	65
Tabel 5 Hasil Validasi Soal Wayang Pandhawa	67
Tabel 6 Hasil reabilitas soal wayang pandhawa	69
Tabel 7 Tingkat Reabilitas Berdasarkan Nilai Alpa	69
Tabel 8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	70
Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran.....	70
Tabel 10 Klasifikasi Daya Pembeda	71
Tabel 11 Hasil Dari Uji Daya Pembeda.....	71
Tabel 12 Skor Posttest.....	86
Tabel 13 Skor Pretest dan Posttest.....	87
Tabel 14 Hasil Pengujian menggunakan Shapiro-Wilk.....	89
Tabel 15 Hasil Pre-Posttest Dengan Menggunakan Paired T-test	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Yudistrira.....	22
Gambar 2 Werkudara	23
Gambar 3 Arjuna.....	25
Gambar 4 Nakula	26
Gambar 5 Sadewa	28
Gambar 6 Silsilah Wayang Pandhawa	29
Gambar 7 Kerangka berfikir	58
Gambar 8 Hasil <i>Pretest</i> Pemahaman Wayang Pandhawa.....	81
Gambar 9 Grafik Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> yang mengalami peningkatan	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	100
Lampiran 2 RPP, Kisi-Kisi Materi Ajar, dan Materi Ajar	102
Lampiran 3 LKS.....	185
Lampiran 4 Uji Coba Instrumrn.....	238
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli	247
Lampiran 6 Uji Intrumen	269
Lampiran 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	277
Lampiran 8 Uji Prasyarat Penelitian	279
Lampiran 9 Hasil Intrumen	283
Lampiran 10 Dokumentasi	285

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia didasari pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No 20 Tahun 2003). Menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 37 pada kurikulum tingkat pendidikan dasar dan menengah wajib memuat didalamnya yaitu pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, ketrampilan/ kejuruan dan muatan lokal. Muatan lokal dapat berupa seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dan bahasa jawa. Dimana muatan lokal dijadikan sebagai bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Sehingga bertujuan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya; dan melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Permendibud No 79 Tahun 2004).

Bahasa jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang berada di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I. Yogyakarta. Dimana dalam peraturan Gubernur

Daerah Istimewa Jogjakarta tertulis Mata pelajaran Muatan Lokal Wajib (bahasa Jawa) adalah mata pelajaran muatan lokal (bahasa Jawa) yang wajib dilaksanakan oleh semua sekolah/madrasah dan wajib diikuti oleh semua siswa. Namun Bahasa Jawa diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di seluruh sekolah/madrasah. Dalam peraturan Gubernur Daerah Istimewa Jogjakarta juga mengatakan bahwasannya pembelajaran bahasa jawa diberikan seminimal mungkin 2 jam dalam seminggu. Tujuan muatan lokal bahasa jawa tidak hanya di pakai sebagai alat komunikasi namun digunakan sebagai sarana lambang kebanggaan dan identitas daerah, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan, menghargai bahasa dan sastra jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia, dan komunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan tata bahasa yang baik dan benar (Pergub NOMOR 64 TAHUN 2013). Salah satu materi yang diajarkan pada muatan lokal bahasa jawa ialah wayang Pandhawa Lima.

United National Education Scientific and Ailfiral Organization (UNESCO) mengatakan wayang Indonesia termasuk kedalam daftar Representatif Budaya *Takbenda Cultural Heritage of Humanity* merupakan pengakuan Internasional yang mampu meningkatkan citra positif dan martabat bangsa Indonesia serta menumbuhkan kebangga dan kecintaan terhadap Wayang (Keppres Nomor 30 Tahun 2018). Menurut Keppres Nomor 30 tahun 2018 menyatakan wayang Indonesia telah tumbuh dan berkembang menjadi aset budaya nasional yang memiliki nilai sangat berharga dalam pembentukan karakter dan jati diri bangsa

Indonesia. Begitu banyak wayang yang ada di Indonesia, salah satu wayang yang terkenal yaitu Pandhawa.

Pandhawa adalah sebutan bagi kelima orang putra Pandu Dewanata (Senawangi, 2008: 981- 982). Ayah Pandhawa yaikni Pandu Dewanata, Raja dari Negara Astina. Pandu Dewanata mempunyai dua istri yaitu Dewi Madrim dan Dewi Kunti. Putra dari Dewi Kunti dengan Pandu yaitu Yudistira, Werkudara dan Arjuna. Sedangkang putra dari Dewi Madrim dengan Pandu adalah Nakula dan Sadewa. Maka sebutan bagi kelima anak Pandu adalah Pandhawa yang terdiri dari Yudistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Wayang Pandhwa ialah salah satu tokoh wayang yang sangat terkenal di kalangan orang jawa. Namun pada kenyataannya wayang Pandhawa masih terdengar samar-samar di telinga masyarakat khususnya siswa sekolah dasar. Agar materi dapat tersampaikan secara optimal kepada siswa-siswa, perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Rusman (2010) pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran tanpa ada paksaan atau perasaan tertekan sehingga hubungan guru dan siswa terdapat ikatan yang kuat. Oleh karenanya, seorang siswa perlu menggunakan model pembelajran dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan siswa atau materi pembelajaran. Agar dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandhawa tidak monoton dan lebih variasi, maka dapat diterapkan berbagai macam model atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan digunakan model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan adalah bermanfaat untuk memperjelas materi pembelajaran pada

siswa dan untuk dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi yang akan di sampaikan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat menggunakan berbagai model atau metode pembelajaran yang interatif dan dapat membantu siswa dalam penguasaan pemahaman wayang pandhawa, salah satu model pembelajaran yang dapat dilaksanakan dengan Kooperatif tipe *Group Investigation*. Menurut Kurniasih dan Sani (2015) Model Pembelajaran *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari. Informasi tersebut bisa di dapat dari bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran, perpustakaan atau internet dengan referensi yang bisa dipertanggungjawabkan.

Model *Group Investigation* sangat cocok diterapkan karenakan guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan model ini dengan mengembangkan kemampuan berfikir siswa dengan menyajikan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Sehingga siswa itu belajar melalui berbagai sumber referensi misal buku pelajaran atau internet. Sehingga siswa dapat belajar melalui pemecahan masalah dan pembelajaran dirasa lebih bermakna karena siswa sendiri yang mengkaji dan menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan guru. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Huda (2012) yakni *Group Investigation* (GI) merupakan salah satu benyuk model kooperatif yang menenkankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi pembelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Model

pembelajaran *Group Investigation* dikembangkan untuk membangun semua aspek kemampuan siswa baik di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat unsur yang amat penting salah satunya ialah media pembelajaran. Sebagai mana fungsinya media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oleh karena itu media pembelajaran perlu di rancang sesuai kebutuhan belajar dan kemampuan siswa serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan efektif. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2017) mengatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa

Berdasarkan observasi pra-penelitian pada tanggal 22- 25 Maret 2020 yang dilakukan di SD N Kadisobo 3 yang terdapat di Padukuhan Klelen-Tegalsari pada kelas IV yang berjumlah 21 siswa, siswa masih menganggap materi wayang

Pandhawa sulit sehingga hasil belajar menunjukkan 80% belum mencapai nilai ketuntasan minimum dalam materi wayang pandhawa sebanyak 18 siswa dengan rata-rata 60. Observasi juga dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran bahasa jawa di SD N Kadisobo 3 guru sudah menerapkan berbagai metode dalam kegiatan mengajar seperti tanya jawab, ceramah dan penugasan dalam model pembelajaran konvensional. Namun sering kali siswa dibangku belakang tidak memperhatikan guru dan bercanda dengan teman. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa hanya terdiam. Keadaan ini menyebabkan minimnya pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu siswa masih malu ketika guru meminta guru mengajak dalam kegiatan diskusi kelas. Penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal oleh guru. Guru hanya memperlihatkan wayang pandhawa kepada siswa. Namun belum ada keikutsertaan siswa dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh ketika melihat media pembelajaran yang dibawa guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru dengan guru bahasa jawa sekaligus wali kelas IV SD N Kadisobo 3, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal dikarenakan guru mengalami kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik untuk menjangkau pemahaman dan perhatian siswa. Selain itu manajemen waktu yang dilakukan guru belum optimal membuat ketidakhadiran waktu untuk membuat media pembelajaran. Pada saat ini materi wayang pandhawa dirasa sulit dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dikarenakan banyaknya tokoh-tokoh pandhawa yang harus dihafal selain

tokoh-tokoh, aji-aji, pusaka serta ciri-ciri tokoh wayang pandhawa. Hal ini juga dirasa kurang efektif dan komunikatif saat pembelajaran bahasa jawa, apabila hal ini masih berlanjut maka akan berdampak kepada siswa. Siswa cenderung menjadi bosan dan jenuh sehingga ketidakadanya ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, maka perlunya inovasi model dan media dalam pembelajaran bahasa jawa kelas IV di Padukuhan Klelem-Tegalsari. Perlunya dikembangkan model dan media yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Inovasi yang di ciptakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media “Kado Khayangan” (kartu domino kanggo hafal wayang). Aktivitas yang terdapat pada media ini sangatlah cocok digunakan dengan model *Group Investigation* (GI). Pada pembelajaran *Group Investigation* (GI) adanya keterlibatan siswa untuk aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Keterlibatan siswa secara aktif dapat meningkatkan mengurangi kejenuhan sehingga menciptakan kelas yang menyenangkan.

Media “Kado Khayangan” bertujuan memudahkan siswa dalam memahami tokoh wayang pandhwa mengenai aji-aji, pusaka, ciri-ciri serta gambar tokoh pandhawa. Media ini juga membuat siswa tidak merasa bosan dan tegang saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena pada saat kegiatan ini siswa memasang gambar yang sesuai dengan jawabannya. Siswa juga diajak untuk berfikir kreatif dan menemukan informasi sendiri melalui berbagi media yang ada di kelas seperti buku pelajaran, internet ataupun guru sendiri. Sesuai dengan model yang akan di terapkan pada penelitian ini yaitu *Group Investigation*.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media Kado Khayangan Terhadap Pemahaman Wayang Pandhawa Di Kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari ”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka muncul masalah-masalah yang dapat diidentifikasi kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari adalah :

1. Rendahnya nilai bahasa jawa pada materi wayang pandhawa, dikarenakan siswa kurang paham materi wayang Pandhawa. Hal ini dibuktikan dengan hasil oberservasi pra-penelitian pada bulan maret bahwasanya nilai pada materi tersebut masih di bawah KKM.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga materi yang disampaikan belum tentunya membuat kurang pahamnya siswa mengenai materi wayang pandhawa dan hasil belajar rendah.
3. Model pembelajaran *Group Investigation* jarang di terapkan dalam proses pembelajaran
4. Penggunaan media pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal dan belum adanya penciptakan kelas yang menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh.
5. Media pembelajaran Kado Khayangan belum pernah dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar peneliti dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka peneliti dibatasi pada pemahaman konsep wayang rendah dengan presentase 80%, keterbatasan penggunaan media dan penggunaan model yang belum dilakukan secara maksimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gagasan yang dipilih maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah apakah model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan berpengaruh terhadap pemahaman wayang pandhawa di kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan terhadap Pemahaman Wayang Pandhawa di kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan peneliti yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau bahan referensi oleh praktisi pendidikan dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga menciptakan kelas yang menyenangkan bagi siswa dan dapat dipahami oleh siswa

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Wayang Pandhawa

1. Pengertian pemahaman

Sumarno (dalam, Muhsin, dan Nurlaelah 2013) menyatakan bahwa “pemahaman merupakan terjemahan dari *Understanding*, atau dapat diartikan sebagai penyerapan arti dari suatu materi. Untuk memahami suatu objek secara mendalam, seseorang harus mengetahui objek itu sendiri, relasi dengan objek lain yang sejenis, relasinya dengan objek lain yang tidak sejenis, relasi –deual dengan objeklainnya yang sejenis dan relasinya dengan objek dalam teori lain”. Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Menurut Sudirman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Menurut Arikunto pemahaman (*Comprehention*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta. Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan,

memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan. Dengan pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep (Suharsini, 2009:118)

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi pemahaman, artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham) (Depdikbud, 1994: 74).

Menurut Zuchdi Darmiyati (2008) tingkatan-tingkatan pemahaman berdasarkan kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam 3 tingkatan sebagai berikut:

a) Menerjemahkan (*Translation*)

Pengertian menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan bhineka Tunggal Ika menjadi berbeda-beda tetapi tetap satu.

b) Menafsirkan (*Interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Kegiatan pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan saat pembelajaran. Agar penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah (Dimiyati and Mudjiono 2006:21), yaitu :

a) Cognitive Domain (Ranah Kognitif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.

b) Affective Domain (Ranah Afektif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.

c) Psychomotor Domain

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal-hal yang sama dengan ketiga domain tersebut diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa dan karsa. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) dalam Zainal Arifin, 2009:21-23 yaitu Domain Kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan yaitu

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat mengungkannya.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

c) Penerapan (*application*)

Menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

d) Analisis (*analysis*)

Menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.

e) Sintesis (*synthesis*)

Menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

f) Evaluasi (*evaluation*)

Menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting, dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

Domain afektif (*affective domain*) berkenaan mengenai internalisasi sikap yang terdiri dari 4 jenjang kemampuan yaitu kemauan menerima (*receiving*), kemauan menanggapi/ menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*). Sedangkan domain psikomotorik (*psychomotor domain*) berkaitan dengan gerak tubuh yaitu *muscular or motor skill* meliputi mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan. *Manipulations of materials or object* meliputi mereparasi,

menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk. *Neuromuscular coordination* meliputi mengamati, menerpakan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik dan menggunkan.

Menurut Bloom dalam Anderson, et.al (2001) dalam (Sa' idah : 2016) ada 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pem (Khasanah, Sekaringtyas and Soleh 2019) pemahaman (*understand*). Katagori proses kognitif, indikator dan definisinya ditunjukkan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Indikator Pemahaman (*Understand*)

Katagori dan Proses koqnitif (Categories & Cognitive Processes)	Indikator	Definisi (<i>definition</i>)
Pemahaman (<i>Understand</i>)	Membangun makna berdasarkan tujuan pembelajaran, mencakup, komunikasi oral, tulisan dan grafis(<i>Construct meaning from instructional messages, including oral, written, and graphic communication</i>)	
1. Interpretasi (<i>interpreting</i>)	a. Klarifikasi (Clarifying) b. Paraphrasing (Prase) c. Mewakilkkan (Representing) d. Menerjemahkan (Translating)	Mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain (<i>Changing from one form of representation to another</i>)
2. Mencontohkan (<i>exemplifying</i>)	a. Menggambarkan (<i>Illustrating</i>) b. Instantiating	Menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip (<i>Finding a specific example or illustration of a concept or principle</i>)
3. Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	a. Mengkatagorisasikan (<i>Categorizing</i>) b. Subsuming	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori (<i>Determining that</i>

Katagori dan Proses koqnitif (<i>Categories & Cognitive Processes</i>)	Indikator	Definisi (<i>definition</i>)
		<i>something belongs to a category)</i>
4. Menggeneralisasikan (<i>summarizing</i>)	a. Mengabstraksikan (<i>Abstracting</i>) b. Menggeneralisasikan (<i>generalizing</i>)	Pengabstrakan tema-tema umum atau poin-poin utama (<i>Abstracting a general theme or major point(s)</i>)
5. Inferensi (<i>inferring</i>)	a. Menyimpulkan (<i>Concluding</i>) b. Mengekstrapolasikan (<i>Extrapolating</i>) c. Menginterpolasikan (<i>Interpolating</i>) d. Memprediksikan (<i>Predicting</i>)	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan (<i>Drawing a logical conclusion from presented information</i>)
6. Membandingkan (<i>comparing</i>)	a. Mengontraskan (<i>Contrasting</i>) b. Memetakan (<i>Mapping</i>) c. Menjodohkan (<i>Matching</i>)	Mencari hubungan antara dua ide, objek atau hal hal serupa (<i>detecting correspondences between two ideas, objects, and the like</i>)
7. Menjelaskan (<i>explaining</i>)	a. mengkontruksi model (<i>Constructing models</i>)	Mengkontruksi model sebab akibat dari suatu sistem (<i>Constructing a cause and effect model of a system</i>)

Dari indikator pemahaman diatas peneliti mengambil katagori yaitu mencontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), menggeneralisasikan (*summarizing*), inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), menjelaskan (*explaining*). Dimana indikator tersebut dicantumkan kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2. Wayang Pandhawa

a. Pengertian wayang

Menurut Suharyono (2005) Wayang berasal dari kata wewayangan atau wayang yang artinya bayangan. Arti harfiah dari pertunjukan wayang adalah pertunjukan baying-bayangan. Arti filsafat yang lebih dalam adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia masa lalu. Menurut Muchyar Abi Tofani (2013) juga menjelaskan pengertian wayang, wayang adalah istilah bahasa Jawa yang bisa dimaknai “bayangan”, hal ini disebabkan karena penonton juga bisa menonton wayang dari balik kelir atau hanya bayangannya saja.

Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Bayangan itu juga dipahami sebagai gambaran perwatakan dan karakter manusia sebagai gambaran kehidupan berdasarkan isi cerita (Ardian Kresna, 2012:21).

G.A.J Hazeu dalam (Priyanto dan Darmoko, 2012:2) mengatakan bahwa wayang dalam kata/bahasa Jawa berarti : bayangan, dalam bahasa Melayu artinya : *bayang-bayang*, yang artinya, *bayangan*, *samara-samar*, *remang-remang*, *menerawang*, dalam bahasa Aceh, *bayang*, artinya *bayangan*, bahasa Bugis *bayang* atau *wayang*, dalam bahasa Bikol menurut keterangan Profesor Kern, *bayang*, atau barang atau *nerawang*. Semua itu berasal dari akar kata, *yang*, yang berganti-

ganti suara *jung*, *yong*, seperti dalam kata: *layang* (nglayang) = *yang*, *dhoyong* = *yong*, *reyong* = *yong*, *reyong-reyong*, atau *reyang-reyong*, yang berarti selalu berpindah tempat sambil membawa sesuatu, *poyang-payingan* = bingung, ruwet, dari kata asal: *poyang*, akar kata *yang*. Menurut hasil perbandingan dari arti kata yang akar katanya berasal dari *yang* dan sebagainya tadi, maka jelas bahwa arti dari akar kata: *yang*, *jung*, *yong* ialah bergerak berkali-kali, tidak tetap, berubah, melayang, samara-samar. Kata depan *wa* menurut parmasastra jaman sekarang sudah tidak pernah digunakan lagi, dan tidak memberi daya atau wibawa lagi pada akar kata tadi (kata yang didahului). Seperti misalnya dalam kata *wahiri* yang artinya iri, bila diperbandingkan dengan kata *bahiri*.

Melalui jurnal pendidikan karakter Nurgiyantoro (2011) Wayang adalah sebuah wiracarita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Kenyataan bahwa wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia khususnya Jawa. Pada tahun 2003, *UNESCO* mengumumkan bahwa wayang adalah warisan budaya tak benda Indonesia. Hal ini dapat dijadikan alasan kuat sehingga kurikulum muatan local bahasa Jawa DIY memuat cerita wayang.

Pengertian-pengertian wayang diatas lebih berorientasi pada seni pertunjukan yang memperhatikan atau menekankan pada efek yang dihasilkan oleh suatu boneka atau sejenisnya setelah benda tersebut disorot dengan cahaya yang datangnya dari sebuah lampu (blencong), yang kemudian menghasilkan sebuah bayangan. Dari bayangan yang dihasilkan kemudian di tangkap oleh sekat, layer (kelir) yang akhirnya menghasilkan bayangan lagi di bagian belakang layar (dibalik kelir). Bila demikian maka terdapat dua bayangan. Bayangan pertama, bayangan di bagian depan layar dan bayangan yang kedua di balik layar. Bayangan yang terdapat di bagian ddepan layar terjadi apabila boneka tersebut digerakan menjauhi layar dan mendekati blencong. Apabila boneka wayang tersebut didekatkan pada blencong, maka bayangan akan membesar baik di depan atau dibelakang layar (Priyanto dan Darmoko, 2012:4).

b. Pandhawa

Menurut Warih Jatirahayu dan Margono Notopertomo, Muchyar Abi Tofani (2013) serta Ensiklopedia Wayang. Pandhawa adalah sebuah kata dari bahasa Sanskerta *Pandava* yang secara harfiah berarti anak Pandhu. Kisah wayang pandhawa diambil dari sebuah kitab (epos) yang berjudul *Mahabharata* yang berasal dari India. Cerita wayang pandhawa asli mendapat perubahan yang disesuaikan dengan keadaan di Indonesia sehingga agar mudah diterima oleh masyarakat. Pandhawa sendiri ialah sebutan untuk kelima putra Pandhu Dewanata dari kerajaan Hastinapura.

Kelima anak Pandhu tersebut adalah Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa.

Pandhawa berarti para Putra Pandu. Putra Pandu yang berjumlah lima. Yudistira, Bima, Arjuna, serta si kembar Nakula dan Sadewa. Kelahiran mereka begitu istimewa, bahkan beberapa tokoh bangsa dewa pun berkehendak menemani kelahiran mereka (Amrih, 2012:1). Menurut Senawangi (2008) Pandhawa adalah sebutan bagi kelima orang putra Pandu Dewanata Ayah Pandhawa, yakni Pandu Dewanta adalah raja Astina. Akan tetapi, Raja Pandu mati muda saat Pandhawa masih anak-anak sehingga untuk sementara Dresarastra yang juga paman Pandhawa naik takhta. Rencananya kelak, bilamana para Pandhawa telah dewasa, takhta Astina diserahkan kembali pada Pandhawa. Akan tetapi, hal tersebut tidak terjadi karena istri Drestarastra dan anak-anaknya (Kurawa) memiliki sifat dengki sehingga tidak rela jika takhta Astina dikembalikan pada putra Pandu. Peristiwa tersebut pemicu terjadinya perang Baratayuda antara Pandhawa dan Kurawa. Adapun penjelasan tentang tokoh-tokoh wayang pandhawa adalah sebagai berikut :

a) Yudistira



Gambar 1 Yudistrira

Yudistira merupakan anak sulung dari Prabu Dewanata dan Dewi Kunti. Yudistira memiliki nama kecil yaitu Raden Puntadewa, selain itu yudistira memiliki nama lain diantaranya ialah Raden Wijakangka, Puntadewa, Samiaji dan Dharmaputra. Dalam wayang jawa Yudistira atau Puntadewa merupakan titian dari Bathara Darma atau dewa keadilan dan kebijaksanaan. Yudistira memiliki watak sabar, tenang, suka mengalah, jujur, cinta perdamaian dan tidak suka marah meskipun telah disakiti hatinya. Yudistira merupakan raja amarta dengan gelar darma kusuma. Yudistira memiliki ajaran yaitu kitab yang bernama jamus kalimasada, sedangkan pusaka yang dimiliki ialah payung tunggulnaga, kalung robyong mustikawarih dan tombak karawelang.

Ciri-ciri wayang raden yudistira yaitu menggunakan busana yang sederhana yaitu irah-irah gelung, keling, sumping

prabangayun serta memakai kain bokong banyakan, bermata liyepan, berhidung walimiring dengan mulut berbentuk salitan tanpa kumis. Yudistira memakai mahkota yang memiliki gelung keeling dan sumping bernaman sumping prabangayum serta memakai gelang kelat bahu, kalung berwarna enas dab senjata berupa tombak dan payung (Susilamadya 2014:75).

b) Bima



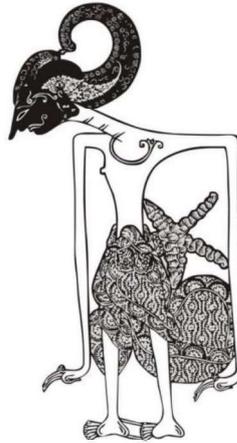
Gambar 2 Werkudara

Bima atau Werkudara adalah anak kedua dari prabu pandu dewanata dan dewi kunti. Bima memiliki nama lain, diantaranya Werkudara, Binasena, Bratasena, Kusuma Dilaga, Jayalaga dan Abilawa. Bima merupakan titisan dari bathara bayu atau dewa angin sehingga memiliki kesaktian untuk menguasai angin serta apabila berlari membawa suara angin. Bima memiliki watak berani, tegas, jujur, lugu, berpendirian kuat, dan teguh iman. Bima juga senang tolong menolong, berbakti, selalu mmenepati janji, cinta pada saudra dan sesama. Kediaman bima berada di

jodipati atau tunggul pamenang. Bima memiliki aji-aji diantaranya bandung bandawasa, ungal bener, blabak pangatol-atol, ketuklindu dan bayu bajra. Pusaka yang dimiliki bima adalah kuku pancanaka, gada ujakpolo, kapak bargawa dan lambitamuka.

Adapun ciri-ciri wayang bima adalah busananya meliputi irah-irahan gelung sapit urang/minangkara, sumping pudhak sinupet/ pandhan binethot, pupuk jaroting asem (terdapat diatas kening), kelat bahu dan gelang tangan candrakirana, tidak menggunakan celana tetapi kain jangkahan koncabayu bermotif poleng bang bintulu aji dan dibagian paha bergambar porong naga karangrang. Arah wajahnya luruh, matanya thelengan, hidungnya benthulan, bentuk wajahnya hitam atau eman, bentuk jarinya kuku pancanaka, posisi kakinya jangkah. Kuku ibu jari tangannya panjang dan tajam yang bernama kuku pancanaka. Sunggingan badannya berwarna emas atau hitam dengan badan yang besar. Suaranya besar/ mantap dan tidak dapat bahasa jawa halus (bahasa krama) (Susilamadya. 2014:68).

c) Arjuna



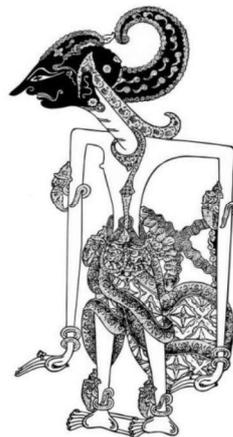
Gambar 3 Arjuna

Arjuna merupakan anak ke tiga dari pasangan prabu pandu dewanata dengan dewi kunti. Nama lain Arjuna adalah Janaka, Permadi, Panduputra, Indratanaya, Kuntadi, Palguna, dan Danajaya. Arjuna merupakan titisan dari batara indra yang merupakan dewa cuaca dan pengusir petir. Arjuna ialah kesatria dari madukara. Arjuna terkenal dengan sosok yang tampan, jantan, berjiwa ksatria, suka menolong, berilmu tinggi tapi sombong. Arjuna juga dapat mengukur kekuatan lawan sehingga di sebut danajaya. Arjuna memiliki banyak sekali pusaka dan ajian. Pusaka-pusaka ajuna diantara lain adalah pana sarotama, panah pasopati, keris pulanggeni, minyak jayangketon, cambuk kyai pamuk. Selain itu aji-aji yang dimiliki oleh Arjuna adalah panglimunan/kemayan sehingga dapat menghilang, aji sepi angin yaitu dapat berjalan tanpa jejak/

berdiri seperti angin. Aji mayabumi ialah dapat melihat jin, serta aji pengasih tunggengmaya, dan asmaragama.

Ciri-ciri wayang arjuna adalah menggunakan busana yang sangat sederhana yaitu irah-irah gelung sapit urung, sumping kudhuputri, serta memakai kain bokongan bunder, arjuna bemata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbrntuk salitan tanpa kumis dengan arah wajah luruh, bentuk jari tangannya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas sedangkan wajahnya berwarna emas atau hitam. Arjuna mempunyai bentu badan kecil, bersuara besar tapi halus, bicaranya pelan tapi halus (Susilamadya, 2014:81).

d) Nakula



Gambar 4 Nakula

Nakula adalah anak keempat dari pasangan prabu pandu dewanata dan dewi madhim. Nama lain nakula ialah pinten dan tripala. Nakula merupakan titisan dari dewa kembar Aswan.

Nakula memiliki perwatakan yang jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu balas budi serta mampu menjaga rahasia. Aji-aji yang dimiliki oleh arjuna 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. Ciri-ciri wayang Arjuna adalah dari busana yang dikenakan yaitu irah-irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngagrangan, gelang tangan calumpringan (ada juga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngagrangan dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tanganya driji jalma, posisi kakinya rapat, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam. Arjuna mempunyai bentuk kecil dan bersuara kecil (Susilamadya, 2014:88).

e) Sadewa

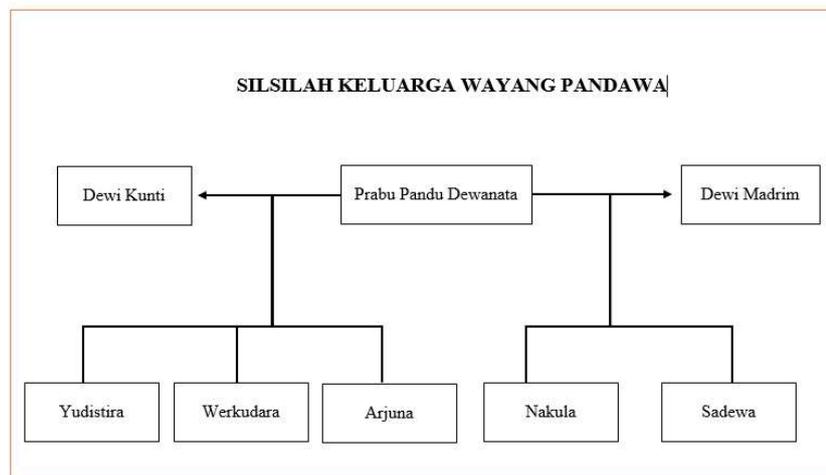


Gambar 5 Sadewa

Sadewa adalah saudara kembar dari nakula. Sadewa merupakan anak bungsu dari Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Madrim. Nama lain dari sadewa adalah tangsen. Sadewa adalah titisan dari Dewa Aswin. Sadewa memiliki perwatakan jujur, setia, patuh pada orang tua dan tahu balas budi serta mampu menjaga rahasia. Sadewa memiliki mantra pangruwatan. Sadewa ahli dalam hal metafisika, menganalisis sesuatu dan dapat mengetahui hal yang baru akan terjadi. Sadewa merupakan kesatria dari bumiretawu. Menurut Susilamadya (2014) menjelaskan ciri-ciri wayang arjuna adalah dari busana yang dikenakan yaitu irah-irahan gelung sapit urang, sumping surengpati, kalung penanggalan, kelat bahu ngagrangan, gelang tangan calumpringan (ada jga yang memakai gelang tangan binggel siji), gelang kaki ngagrangan dan memakai kain bokongan bunder sembulihan, bermata

liyepan, berhidung walimiring, mulut berbentuk salitan tanpa kumis dengan arah wajah lenyap, bentuk jari tangganya driji jalma, posisi kakinya rapet, sunggingan badan berwarna emas, hijau muda atau hitam. Arjuna mempunyai bentuk kecil dan bersuara kecil.

Setelah di jelaskan paparan wayang dari tokoh pandhawa. Berikut adalah sisikah keluarga wayang pandhawa :



Gambar 6 Silsilah Wayang Pandhawa

- c. Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa jawa di kelas IV

Program muatan lokal yang diberikan pada peserta didik SD Negeri Kadiboso 3 yaitu Bahasa Jawa, sesuai dengan Peraturan Gubernur D.I. Yogyakarta No. 64/Kep/2013. Bahasa Jawa dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap minggunya. Tujuan kurikulum bahasa jawa yang tertulis dalam peraturan gubener D.I Yogyakarta No. 64/Kep/2013 mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2)

sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Adapun Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu:

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.1. memahami teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan 3.2. memahami tembang macapat <i>Gambuh</i> dan <i>geguritan</i> 3.3. memahami wayang (silsilah <i>pandhawa lima</i>), <i>jeneng dina lan pasaran</i> , dan makanan tradisional 3.4. memahami <i>unggah-ungguh basa</i> menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain 3.5. memahami kata dan kalimat beraksara jawa <i>nglegena</i> , dan yang menggunakan <i>sandhangan swara</i> , <i>lan penyigeg</i>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.1. menyampaikan teks deskriptif tentang teknologi dan pekerjaan 4.2. melantunkan tembang macapat <i>Gambuh</i> dan <i>geguritan</i> 4.3. menceritakan wayang (silsilah <i>pandhawa lima</i>), menerangkan <i>jeneng dina lan pasaran</i> , dan menjelaskan/membuat makanan tradisional 4.4. menggunakan <i>unggah-ungguh basa</i> menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain 4.5. menulis kata dan kalimat beraksara jawa <i>nglegena</i> , dan yang menggunakan <i>sandhangan swara, lan penyigeg</i>

Ruang lingkup materi bahasa jawa yang akan di jadikan penelitan dimana kompetensi dasar yang digunakan adalah 3.3 memahami wayang (silsilah *pandhawa lima*), *jeneng dina lan pasaran*, dan makanan tradisional dan 4.4 menceritakan wayang (silsilah *pandhawa lima*), menerangkan *jeneng dina lan pasaran*, dan menjelaskan/membuat makanan tradisional.

B. Model Pembelajaran Group Investigastion Berbantuan Media Kado Khayangan

1. Model Pembelajaran *Group Investigation*

Group Investigation adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai akhir pembelajaran (Shoimin 2014:80). Menurut Nadlifa (2016) model pembelajaran *Group Investigation* adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada proses pencarian

pengetahuan dari pada transfer pengetahuan. Narudin (dalam Shoimin 2014:80) mengatakan bahwa “*Group Investigation* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku atau internet”.

Menurut Chandra (2016), *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model *Group Investigation* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran menjadi sebuah kelompok sosial yang lebih efektif.

Miftahul Huda (2015) mengungkapkan bahwa siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas (task oriented groups) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok harusnya heterogen, baik dari sisi jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik. Pada model group investigation siswa dibagi ke dalam

kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Kelompok dapat dibentuk berdasarkan perkawanan atau berdasarkan pada keterkaitan akan sebuah materi tanpa melanggar ciri-ciri pembelajaran kooperatif (Isjoni, 2009 :87).

Menurut Chandra (2016) Model *Group Investigation* paling sedikit memiliki tiga tujuan yang saling terkait, yaitu:

- a) *Group Investigation* membantu siswa untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitik. Hal ini mempunyai implikasi yang positif terhadap pengembangan keterampilan penemuan dan membantu mencapai tujuan.
- b) Pemahaman secara mendalam terhadap suatu topik yang dilakukan melalui investigasi.
- c) *Group Investigation* melatih siswa untuk bekerja secara kooperatif dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dibekali keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan pemaparan tujuan pembelajaran kooperatif model *Group Investigation* di atas, maka dapat dirangkum bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* diharapkan guru dapat mencapai tiga hal, yaitu dapat belajar dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerja sama secara kooperatif.

Setiap jenis model pembelajaran memiliki karakteristik yang masing-masing yang digunakan sebagai pembeda antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. Karakteristik suatu pembelajaran juga dapat dijadikan

ciri khas dari suatu model pembelajaran tersebut. Menurut Chandra (2016:113-115), berikut adalah karakteristik pembelajaran kooperatif model *Group Investigation*, yaitu:

- a) Pembelajaran kooperatif dengan model *Group Investigation* berpusat pada siswa. Di sini guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif. Peran tersebut ditampilkan dalam proses pemecahan masalah, pengelolaan kelas, dan pemaknaan perseorangan. Peranan guru terkait dengan proses pemecahan masalah berkenaan dengan kemampuan meneliti apa hakikat dan fokus masalah. Pengelolaan ditampilkan berkenaan dengan kiat menentukan informasi yang diperlukan dan pengorganisasian kelompok untuk memperoleh informasi tersebut. Pemaknaan perseorangan berkenaan dengan inferensi yang diorganisasi oleh kelompok dan bagaimana membedakan kemampuan perseorangan.
- b) Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling bekerja sama dan berinteraksi antar siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang, setiap siswa dalam kelompok memadukan berbagai ide dan pendapat, saling berdiskusi dan berargumentasi dalam memahami suatu pokok bahasan serta memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok.
- c) Pembelajaran kooperatif dengan model *Group Investigation* siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi, semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari

berbagai topik yang telah dipelajari, semua siswa dalam kelas saling terlihat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.

- d) Adanya motivasi yang mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.
- e) Pembelajaran kooperatif dengan model *Group Investigation* suasana belajar terasa aktif, kerja sama kelompok dalam pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang karakteristik pembelajaran kooperatif model *Group Investigation*, dapat dirangkum bahwa karakteristik model *Group Investigation* adalah pembelajaran ini berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator/konsultan, pembelajaran dilakukan untuk suasana saling bekerja sama antar siswa tanpa memandang latar belakang, melatih kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik, memotivasi siswa agar aktif dalam proses belajar dari tahap awal sampai akhir.

Adapun langkah-langkah model ini menurut Robert E. Slavin (2015) dikemukakan sebagai berikut :

- a) Tahap 1 : Mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompok-kelompok penelitian

Para siswa memilih berbagai subtopik dalam suatu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan lebih dulu oleh guru.

Para siswa selanjutnya diorganisasikan atau dibentuk menjadi kelompok-kelompok yang berorientasikan pada tugas (task orientef groups) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen, baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

b) Tahap 2 : Merencanakan Investigation di dalam kelompok

Setelah mengikuti kelompok-kelompok siswa dan guru mulai merencanakan sub topik yang akan di bahas dan menentukan sumber-sumber mana yang dibutuhkan untuk melakukan investigation tersebut.

c) Tahap 3 : Melaksanakan Inventigasi

Para siswa mengumpulkan informasi dan menganalisis data. Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompoknya. Siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mensistesis semua gagasan.

d) Tahap 4 : Menyiapkan Laporan Akhir

Tahap ini merupakan transisi dari tahap pengumpulan data dan klarifikasi ke tahap di mana kelompok-kelompok yang ada melaporkan hasil investigasi mereka pada seluruh kelas.

e) Tahap 5 : Mempresentasikan Laporan Akhir

Semua kelompok meyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas

saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut. Presentasi kelompok dikoordinasikan oleh guru.

f) Tahap 6 : Evaluasi

Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi tiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup tiap siswa secara individu atau kelompok atau keduanya.

Setelah dipaparkan diatas bahwa langkah model *Group Investigation* terdiri dari 6 fase yaitu seleksi topik, merencanakan kerjasama, implementasi, analisis dan sintesis, penyajian laporan akhir, dan evaluasi. Ketika menggunakan model tersebut tentunya terdapat Kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Sani (2016) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan model *Group Investigation*. Berikut adalah kelebihan jika menggunakan model *Group Investigation* adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa,
- b) Mempunyai pengaruh positif yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa,
- c) Saling bekerjasama dan berinteraksi siswa dalam kelompok tanpa memandang latar belakang,
- d) Melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi,
- e) Mendorong dan memotivasi siswa agar aktif dalam proses belajar.

Sedangkan Kelemahan penerapan model pembelajaran *Group Investigation* menurut Kurniasih & Sani (2016) antara lain:

- a) Merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif,
- b) Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya.

Pendapat lain mengenai kelebihan penerapan model pembelajaran *Group Investigation* menurut Shoimin (2017) antara lain:

- a) Secara Pribadi
 - 1) Memberikan semangat siswa untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif,
 - 2) Mengembangkan antusiasme dan meningkatkan rasa percaya diri siswa,
 - 3) Siswa dapat belajar unuk memecahkan dan menangani suatu masalah.
- b) Secara Sosial
 - 1) Siswa dapat belajar komunikasi yang baik secara sistematis baik dengan
 - 2) teman sendiri maupun guru,
 - 3) Siswa dapat belajar menghargai pendapat orang lain,
 - 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam membuat suatu keputusan.

- c) Secara Akademis
 - 1) Siswa terlatih mempertanggungjawabkan jawaban yang telah diberikan,
 - 2) Bekerja secara sistematis dan melatih ketrampilan fisik dalam berbagai bidang,
 - 3) Mengorganisasikan dan merencanakan pekerjaannya,
 - 4) Mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat dan selalu berfikir tentang strategi yang digunakan sehingga didapat kesimpulan yang berlaku umum.

Kelemahan penerapan model pembelajaran *Group Investigation* menurut Shoimin (2017) antara lain:

- a) Materi yang disampaikan dalam satu kali pertemuan hanya sedikit,
- b) Secara personal sulit memberikan penilaian,
- c) Tidak semua topik pembelajaran cocok dengan model pembelajaran GI,
- d) Diskusi kelompok kadang berjalan kurang efektif.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Group Investigation* yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli dalam penerapannya dapat dijadikan sebagai pedoman.

2. Media Kado kayangan

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Arsad,2017:3). Pendapat

lain juga dikemukakan oleh Azra (2010) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong proses belajar. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987) dalam Arsyad (2017 : 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2010: 3) menyebutkan bahwa media dalam pembelajaran adalah alat-alat grafik, foto, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan memperjelas informasi lisan atau pandangan. Berdasarkan pendapat Gerlach dan Ely tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memperjelas proses informasi yang disampaikan. Gagne dalam bukunya *The Condition of Learning* (1997:7) menggunakan istilah media pembelajaran untuk menunjukkan berbagai komponen lingkungan belajar yang dapat merangsang peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Daryanto (1993) media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih

baik dan lebih sempurna. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan Hamdani (2011:72). Menurut Estiningsih dalam Sukayati (2003: 3) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep, agar peserta didik mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi objek atau alat peraga maka peserta didik mempunyai pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti konsep, sedangkan sarana merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar.

Terdapat empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levi dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2017: 20) yaitu:

- a) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- b) Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif yaitu lambang visual atau gambar akan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Kemp & Dayton (1985) mengelompokan media ke dalam delapan jenis yaitu:

a) Media cetak

Media cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi seperti buku teks atau buku ajar, brosur, newsletter, majalah, dan koran.

b) Media panjang

Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikn pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan megnet, papan kain, papan buletin, dan pameran. Media panjang paling sederhana dan hampir selalu tersedia ada lah papan tulis. Dengan peencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif.

c) *Overhead transparecies*

Overhead transparatiies sering dikenal dengan sebutan proyektor transparasi (OHP). Transparasi yang diproyeksikan dalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungnnya pada lembaran bahn tembus pandang atau plastik yang disiapkan untuk diproyeksi ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. OHP di gunakan

didepan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya.

d) Rekaman audiotape

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Materi rekaman audiotape adalahh cara ekonomi untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Sudjana & Rivai (1991) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek ketrampilan mendengarkan. Ketrampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi: pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian, mengikuti arahan, melatih daya analisis, menentukan arti dari konteks, memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidka relevan, dan merangkum.

e) Seri slide

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparasi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan menggunakan slide projector. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Lama penayangan program sangat bervariasi. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkiraan antraa 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah.

f) Penyajian multi-image

Penyajian multi- image berupa film atau gambar merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memebrikanya daya tarik sendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

g) Rekaman video dan film hidup

Salah satu bentuk rekaman video dan film hidup adalah televisi. Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang.

h) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri dari empat komponen dasar yaitu input (misal *keyboard* dan *writingpad*), prosesor (CPU), penyimpanan data (memori atau RAM) dan output (misal layar, monitor, printer atau plotter). Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering

dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format antara lain drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan *discovery*.

Setelah diuraikan diatas jenis-jenis media, berikut kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2017 : 74-76) :

a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/ dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkat lebih tinggi.

b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.

Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan

sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

c) Praktis, luwes dan bertahan

Jika tersedia waktu, dana, atau sumberdaya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntut para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

d) Guru terampil menggunakannya

Hal ini adalah salah satu kriteria utama, karena apapun itu medianya seorang guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media mat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor tranparasi (OHP), proyektor slide dan film, komputer tidak mempunyai arti apa-apa jika guru belum dpat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar.

e) Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada

media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.

f) Mutu teknis

Perkembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya berupa latar belakang.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di manfaatkan atau digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi kepada siswa di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, yang dapat berupa foto-foto, grafik, gambar sehingga memberikan kontribusi antara lain (1) dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik, (2) memperjelas materi yang akan disampaikan guru, (3) menimbulkan rangsangan aktif dan kreatif, (4) memberikan banyak pengalaman maupun persepsi kepada siswa.

b. Pengertian Kado Khayangan

Menurut Pitadjeng (2006) menjelaskan bahwa permainan Domino merupakan permainan dengan sebuah kartu yang bertulis angka, dilakukan dengan memasang satu-satu pada angka. Domino merupakan salah satu permainan yang berbasis kartu yang dimainkan untuk bersenang-senang (Firoso, 2018:3). Menurut Indriana (2011) selain itu kartu domino adalah salah satu media yang masuk dalam kategori flashcard.

Permainan domino merupakan permainan yang tidak asing bagi orang Indonesia. Dahulu permainan tersebut sering digunakan untuk berjudi, sehingga orang yang melakukan permainan ini diberikan stigma negatif oleh masyarakat. Namun seiring dengan perkembangan jaman, permainan ini sudah banyak digunakan sebagai metode pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran matematika. Secara umum pengertian domino adalah metode permainan dengan menggunakan kartu Domino yang ukurannya seukuran dengan postcard atau 25 x 30 mm (Yogi Hestuaji dkk, 2012: 26). Menurut Rostina Sundayana (2013) mendefinisikan alat peraga kartu domino dilakukan oleh 2-4 orang.

Menurut Steve Springer, Brandy Alexander, dan Kimberly Persiani (2007) *“Dominoes is a game played by two or more people. It requires 28 small rectangular blocks sometimes made of ivory, wood or, plastic, the cards content is pairing number who matched”*. Dalam bahasa Indonesia berarti domino merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan 28 kartu yang terbuat dari gading kertas atau plastik, permainan domino dilakukan dengan memasang angka-angka yang sesuai pada kartu. Kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain yang memiliki, nilai, angka atau jumlah titik yang sama. Maka dari itu, media kartu domino dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemetaan kesempatan yang terjadi di suatu kelompok (Roysid, 2017:28).

Menurut Tony Wagner 7 dalam Steve Mc Crea dan Mario (2012:11) ketrampilan pada permainan kartu domino sebagai berikut :

- a) Kerjasama
- b) Berfikir kritis
- c) Kreativitas dan imajinasi
- d) Kemampuan berkomunikasi
- e) Inisiatif
- f) Adaptasi dan ketangkasan
- g) Mengakses dan menganalisis informasi

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah permainan kartu yang bertuliskan angka dan dapat dimainkan dengan jumlah peserta 2-4 orang dengan cara memasang atau mencocokkan kartu. Perpaduan unsur visual berupa gambar dan tulisan pada kartu domino dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Baihaqi, 2018:56). Menurut Steve Mc Crea dan Mario (2012) permainan kartu domino sangat bagus untuk membantu merangsang aktivitas otak, karena memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi dan strategi. Setiap bermain kartu domino dapat membantu mendorong syaraf untuk terus mengembangkan dan menumbuhkan sel-sel otak baru serta permainan domino juga dapat meningkatkan interaksi sosial satu dengan yang lain.

Kartu domino kanggo hafal wayang atau bisa disebut dengan Kado Khayangan adalah media pembelajaran yang digunakan peneliti untuk

meningkatkan kualitas pemahaman Wayang Pandhawa di kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalasari sehingga dapat meningkatkan nilai bahasa Jawa terutama wayang. Sebenarnya, media tersebut dapat di gunakan untuk mata pelajaran atau materi yang lain, karena pada dasarnya komponen yang terdapat di media tersebut dapat di sesuaikan atau diganti.

Kado Khayangan merupakan salah satu media atau alat bantu mengajar yang dapat digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, maka Kado Khayangan digunakan menggunakan teknik permainan. Desain permainan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Jika tujuannya untuk kemampuan memahami tokoh-tokoh wayang pandhawa mengenai silsilah keluarga pandhawa, aji-aji, pusaka, ciri khas tokoh pandhawa maka desain permainan adalah memasang atau menjodohkan berupa tulisan atau gambar pada bagian yang benar.

Kelebihan dari media Kado Khayangan yaitu : a) dapat merangsang aktivitas otak seperti berfikir kritis, b) mendorong keaktifitas dan konsentrasi siswa, c) menarik perhatian siswa, d) memupuk rasa tanggung jawab dan jujur, e) memperluas pemahaman siswa. Selain kelebihan tersebut, terdapat kekurangan dalam media Kado Khayangan, yaitu: a) sulit memantau siswa saat pembelajaran, b) kemungkinan terjadi gangguan kenakalan, c) siswa mudah bosan dengan media tersebut. Berikut adalah penggunaan media Kado Khayangan:

- (a) Bentuklah kelompok yang terdiri dari 3-5 anak
- (b) Untuk menentukan urutan permainan lakukan hompimpah
- (c) Pemain yang mendapatkan giliran terakhir bertugas untuk mengocok kartu dan dibagikan kepada para pemain
- (d) Kartu harus dibagikan kepada semua pemain, sisakan satu kartu kemudian taruh di tengah-tengah para pemain.
- (e) Pemain pertama mencocokkan atau mencari kartu yang sesuai dengan jawaban yang ada di kartu tengah, namun jika pemain pertama tidak punya maka dilanjutkan pemain kedua begitu seterusnya.
- (f) Disaat ada pemain tidak menemukan jawaban/ menyerah tidak mengisi jawaban maka pemain diberikan tanda berupa stik penanda. Lalu dilanjutkan ke pemain berikutnya
- (g) Pemain berakhir jika kartu sudah habis atau sudah banyak pemain yang kartunya habis.
- (h) Pemain yang kalah yaitu pemain yang banyak mengumpulkan stik penanda
- (i) Bagi siswa yang menang diberikan reward berupa bintang berkelau

Pembelajaran *Group Invenstigation* berbantuan media Kado Khayangan memiliki karakteristik pembelajaran yang akan berlangsung lebih menarik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan seluruh siswa bisa menggunakan media tersebut, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam penggunaan media Kado Khayangan. Langkah-langkah

pembelajaran *Group Investigation* dengan media Kado Khayangan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Perbedaan Langkah-Langkah Model *Group Investigation* Berbantuan Media Kado Khayangan

Tahap	Sintak	Pembelajaran <i>Group Investigation</i>	Pembelajaran <i>Group Investigation</i> dengan media Kado Khayangan
1	Mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompok-kelompok penelitian	Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa ke dalam kelompok	Siswa mengidentifikasi topik yang akan di pelajari. Selanjutnya siswa diorganisasikan menjadi kelompok heterogen yang beranggotakan 2-5 orang
2	Merencanakan investigasi di dalam kelompok	Siswa merencanakan prosedur tugas dan tujuan belajar sesuai dengan topik	Siswa bersama-sama merencanakan mengenai apa yang akan dipelajari
3	Melaksanakan investigasi	Siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat kesimpulan	Siswa bersama kelompok melaksanakan investigasi dengan menggunakan berbagai sumber referensi dan menggunakan media Kado Khayangan sebagai unjuk kerja
4	Menyiapkan laporan akhir	Merencanakan apa yang akan di presentasikan	Siswa menganalisis dan mengevaluasi informasi yang di peroleh setelah menggunakan media Kado Khayangan

Tahap	Sintak	Pembelajaran <i>Group Investigation</i>	Pembelajaran <i>Group Investigation</i> dengan media Kado Khayangan
5	Mempresentasikan laporan akhir	Mempresentasikan hasil kerja ke seluruh kelas	Setiap kelompok mempresentasikan topik-topik yang telah dibahas melalui kegiatan investigasi setelah menggunakan media Kado Khayangan
6	Evaluasi	Siswa dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran	Siswa dan guru mengevaluasi kontribusi masing-masing kelompok dan memberikan reward kepada siswa

C. Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan Media **Kado Khayangan** Terhadap Pemahaman Wayang Pandhawa Di Kelas IV

Pembelajaran *Group Investigation* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa satu dan siswa lain dalam kelompok secara langsung dan aktif sejak perencanaan baik saat menentukan topik maupun dalam investigasi. Sedangkan pemahaman wayang pandhawa merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa kelas IV berupa interpretasi, mencontohkan, mengklasifikasi, menggeneralisasikan, inferensi, membandingkan dan menjelaskan selama berlangsungnya pembelajaran dan setelah mempelajari tentang wayang pandhawa.

Model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media **Kado Khayangan** diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam

pembelajaran bahasa jawa terutama pada materi wayang pandhawa yang terdiri dari silsilah wayang pandhawa, jeneng liyo, satriyo/ Negara, dan pusaka yang dimiliki wayang pandhawa. Sehingga siswa dapat paham dan meningkatkan hasil nilai yang bagus.

Sintak yang terdapat dalam Model *Group Investigation* adalah mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompok-kelompok penelitian, merencanakan investigasi di dalam kelompok, melaksanakan investigasi, menyiapkan laporan akhir. Mempresentasikan laporan akhir dan evaluasi. Langkah pertama dalam model ini adalah menyajikan suatu masalah yang dapat memberikan perhatian siswa. Penyajian masalah dapat berupa verbal maupun pengalaman nyata pada siswa yang terjadi atau dapat menggunakan sebuah media pembelajaran. Jika siswa tertarik akan hal yang dilakukan guru, guru dapat menggiring siswa ke dalam reaksi-reaksi yang dalam menunjukkan reaksi yang dirasakan. Lalu guru dapat melanjutkan ke dalam langkah-langkah selanjutnya. Peran guru dalam investigasi kelompok terkadang menjadi pemberi kritik yang ramah.

Kelebihan yang dimiliki pembelajaran *Group Investigation* sebagai berikut: 1) saling kerjasama dan berinteraksi antar siswa tanpa membedakan latar belakang, 2) memberikan semangat siswa untuk kreatif dan aktif, 3) belajar komunikasi yang baik, 4) meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu pembelajaran *Group Investigation* juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut: 1) membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, 2) diskusi kelompok kadang menjadi kurang efektif, 3) materi yang disampaikan dalam

satu pertemuan hanya sedikit. Meskipun adanya suatu kekurangan dalam pembelajaran *Group Investigation*, peneliti mencoba mengkombinasikan pembelajaran tersebut dengan berbantuan media Kado Khayangan.

Berdasarkan latar belakang masalah pembelajaran bahasa Jawa khususnya wayang pandhawa pada kelas IV SD Kadisobo 3 yang terdapat di Padukuhan Klelen- Tegalsari masih berpusat terhadap guru sehingga siswa kurang aktif, belum adanya penggunaan mode-model yang inovasi sehingga berdampak pada pemahaman anak terhadap wayang pandhawa. Maka dari itu peneliti menemukan inovasi baru yaitu penggunaan pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman wayang pandhawa di Padukuhan Klelen-Tegalsari.

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

- a. Menurut Nurul Khasanah (2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Gi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar “. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Posttest Only Control Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* menunjukkan bahwa skor rata-rata *Posttest* kecerdasan interpersonal dalam pembelajaran IPA siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* sebesar 119,484 dan skor rata-rata *Posttest* kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebesar

111,57. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 2,42 > 1,671 = t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap kecerdasan interpersonal siswa di kelurahan Pulogebang Jakarta Timur.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Brigita Widyasari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Kartu Pintar Karakter Terhadap Minat Belajar Wayang Pandhawa” yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran TAG berbantuan media KAPITER terhadap minat belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis *Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent control group design* dengan subjek penelitian kelas IV di SD N Kleteran 1. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER. Berdasarkan data hasil pengukuran akhir minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian terdahulu, namun terdapat perbedaan pada mata pelajaran dan variabel yang digunakan. Dalam penelitian sebelumnya mata pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan bahasa Jawa (wayang pandhawa). Peneliti mencoba menggunakan

model *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan dan variabel yang digunakan pada penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu adalah pemahaman wayang pandhawa.

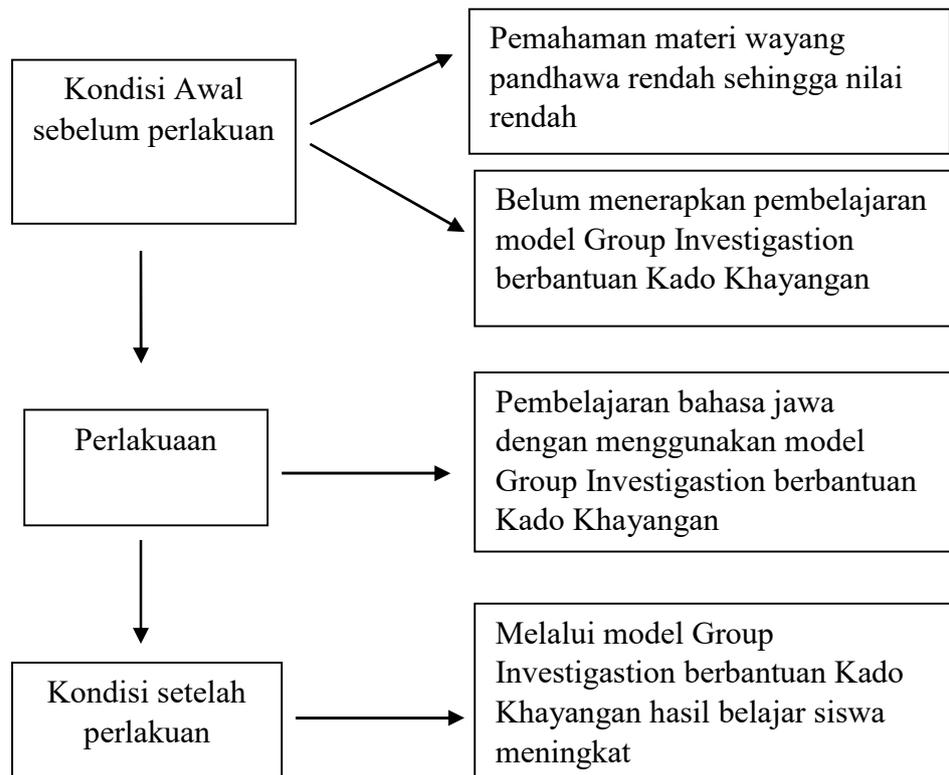
E. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari pemahaman pada materi wayang pandhawa siswa kelas IV rendah sehingga menunjukkan hasil nilai yang rendah. Hal ini diakibatkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dan penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal. Pemecahan permasalahan tersebut melalui penelitian eksperimen dengan menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan dengan harapan dilakukannya perlakuan tersebut dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman wayang pandhawa kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari.

Proses ini membuat Peneliti berusaha memvariasikan model pembelajaran bahasa jawa dengan menghadirkan keterlibatan siswa yang secara aktif dimaksudkan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan pemahaman terhadap siswa. Model *Group Investigation* (GI) berbantuan media Kado Khayangan merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengajak siswa satu dan siswa yang lain saling berinteraksi dan aktif, berdiskusi, mencari materi dari berbagai sumber referensi, belajar sambil bermain. Pada akhirnya dapat menghindarkan siswa dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran bahasa jawa dan meningkatkan pemahaman pada materi wayang pandhawa.

Penerapan pembelajaran Group Investigation berbantuan media Kado Khayangan diharapkan berpengaruh terhadap pemahaman wayang pandhawa.

Alur kerangka berfikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 7 Kerangka berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban atau dugaan sementara yang masih lemah kebenarannya dan perlu diuji secara empiris dengan menggunakan data yang diperoleh selama penelitian. Hipotesis pada penelitian adalah Model Group Investigation berbantuan Kado Khayangan berpengaruh terhadap pemahaman tokoh wayang pandhawa pada kelas IV di Padukuan Klelen Tegalsari, Kelurahan Trimulyo, Kecamatan Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Disain Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menggunakan metode untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu Pre-Experimental Design, Trus Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design. Disain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Designs (*nondesigns*) dengan model *One group Pretest-Posttest Design*. Pada model ini terdapat *Pretest* sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3 Rancangan Penelitian *Pre-Experimental Designs tipe One group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttets</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan/ *treatment*)

O₂ = nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan/ *treatment*)

X = perlakuan dengan penggunaan model *Group Investigation* berbantuan media kado khayangan

B. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (universal) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian Bungin (dalam Siregar, 2017:30). Penelitian ini mengambil kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari Trimulyo Sleman.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015:118). Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas IV di Padukuhan Klelen-Tegalsari yang berjumlah 12 siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Jumlah sampel yang digunakan adalah 12 siswa. Maka jumlah siswa yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan adalah sebanyak 12 siswa.

c. Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah menggunakan *non probability* sampling dengan tipe sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124). Pada penelitian ini menggunakan seluruh populasi yang ada yakni 12 siswa.

C. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:61). Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independen variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *depeden* (terikat). Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel diantaranya:

- a. Variabel bebas (*Independent*) dari penelitian ini *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan.
- b. Variabel terikat (*Dependen Variable*) dalam penelitian ini adalah pemahaman wayang pandhawa pada kelas IV.

D. Definisi Operasional Variabel

- a. Pemahaman wayang pandhawa

Pemahaman wayang pandhawa adalah kemampuan seseorang menggambarkan, mengkatagorikan, mengabstraksikan, menyimpulkan, memetakan dan mongkontruksikan ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep pada materi wayang pandhawa dimana tokoh-tokoh tersebut ialah Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa yang membahas silsilah wayang pandhawa, jeneng liya, satriya, dan pusaka pandhawa.

- b. *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan

Model *Group Investigation* berbantuan Kado Khayangan adalah suatu bentuk model yang melibatkan pada aktivitas atau partisipasi siswa untuk

mencari materi sendiri melalui berbagai sumber salah satunya dengan menggunakan media berupa permainan kartu domino yang dikombinasikan dengan materi wayang pandhawa kemudian digabungkan dengan menggunakan langkah-langkah model *Group Investigation*. Pada tahap pertama siswa diminta untuk membentuk kelompok yang berjumlah 3-5 anak. Tahap kedua siswa merencanakan materi yang akan dibahas kemudian siswa mulai melakukan investigasi melalui berbagai sumber media (buku paket, LKS, pepak basa jawa). Pada tahap ketiga penggunaan media Kado Kahyangan dilaksanakan, Siswa melakukan permainan permainan tersebut untuk lebih mendalam lagi mengenai wayang. Tahap selanjutnya yaitu tahap ke empat siswa mulai merencanakan atau berdiskusi mengenai hasil yang telah didapat, tahap terakhir yaitu siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil yang mereka kerjakan. Tahap ke enam guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran yang telah dibahas dan guru memberikan reward kepada siswa.

E. Setting penelitian

Setting penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di Padukuhan Klelen-Tegalsari. Waktu pelaksanaannya dilakukan disemester 1 tahun ajaran 2020/2021.

F. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode penelitian data yang digunakan yaitu menggunakan tes. Tujuan dari tes ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi wayang pandhawa yang diajarkan

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu. Untuk mengetahui pemahaman siswa, dalam penelitian ini digunakan tes mengenai matari wayang pandhawa setelah diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data dengan memberikan instrumen kepada siswa secara individu. Tes pemahaman wayang pandhawa dalam penelitian ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi wayang pandhawa pada kelas IV semester 1 sekolah dasar dengan butir kognitif soal mencakup pemahaman.

G. Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian ini adalah pengukuran peningkatan pemahaman wayang pandhawa yang digunakan yang disebut instrumen penelitian. Instrumen penelitian ini dibentuk dalam kisi-kisi instrumen sesuai dengan masalah yang diteliti. Kisi-kisi dibentuk untuk mengetahui pengaruh *Group Investigation* dengan berbantuan media Kado Khayangan terhadap pemahaman wayang pandhawa. Instrumen penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes.

Instrumen tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan siswa. Kisi-kisi instrumen diambil dari silabus kelas IV semester 1 mata pelajaran bahasa jawa dengan kompetensi dasar menerapkan kurikulum 2013 sesuai standar operasional prosedur. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa butiran-butiran soal tes pilihan ganda

yang disusun berdasarkan indikator pencapaian yang terdapat pada silabus kelas IV mata pelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan dua macam test yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Soal *pretest* maupun *Posttest* yang diberikan kepada siswa merupakan instrumen penelitian yang telah disusun oleh peneliti. Instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4 Kisi-Kisi Soal Bahasa Jawa Materi Wayang Pandhawa

Kompetensi dasar	Aspek	Indikator	Nomor soal	Jumlah butir soal
3.1. Memahami wayang (anak-anak pandhawa lima) lan etungan	Pemahaman (Kognitif)	Mengabstraksikan tokoh wayang pandhawa	16, 30	2
		Memetakan nama-nama tokoh wayang pandhawa	1, 2, 6,	3
		Menggambarkan silsilah wayang pandhawa	8,10, 12, 17	4
		Mengkontruksikan ciri khas dalam wayang pandhawa	19, 20, 21, 22	4
		Mengatagorikan negara lan jeneng liyo tokoh wayang pandhawa	3, 4, 9, 14, 23, 25, 26, 27, 28	8
		Mengklasifikasikan pusaka wayang pandhawa	7, 11, 15, 16, 24,	5
		Menyimpulkan mengenai tokoh wayang pandhawa	5, 13, 18, 29	4

Bentuk tes menggunakan lembar soal yang berjumlah 30 butir pertanyaan.

Penilaian yang digunakan pada soal test adalah skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Soal-soal tersebut akan dikonsultasikan

dengan dosen yang bersangkutan mengenai materi wayang pandhawa, instrumen yang telah disusun kemudian dilakukan uji coba instrumen sebagai syarat validitas dan realibilitas instrument.

H. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*expert Judgement*) dan validitas test (*validity test*).

a) Validitas ahli (*Expert Judgement*)

Validitas ahli yaitu validitas yang dilakukan dengan bantuan ahli. Hasil dari lembar validitas yang berisikan seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, soal *Pretest* dan *Posttest*. Validator dalam uji validitas isi adalah Dhuta Sukmarani M. Si dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan praktisi sekolah yaitu guru mata pelajaran.

b) Validitas tes

Validitas instrumen yang memiliki validitas tinggi merupakan instrumen yang valid, namun jika instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pengujian validitas instrumen dapat dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 25.0 *for windows*. Teknik korelasi yang digunakan untuk uji validitas menggunakan product moment dengan jumlah item soal pengukuran awal (*Pretest*) dan soal pengukuran akhir (*Posttest*) berupa pilihan ganda berjumlah 30 item yang diuji cobakan di luar sampel penelitian

yaitu pada SD Negeri Panasas Kabupaten Sleman. Hasil dari item soal pilihan ganda yang dinyatakan valid akan digunakan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* dan soal yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan. Kriteria soal valid dikatakan r hitung $>$ dari nilai r tabel pada taraf signifikan 5%. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan *Product Moment* dari Pearson.

Tabel 5 Hasil Validasi Soal Wayang Pandhawa

Nomor soal	Rhitung	Rtabel	Hasil
1	.175	0,433	Tidak Valid
2	.494	0,433	Valid
3	.423	0,433	Tidak Valid
4	.109	0,433	Tidak Valid
5	.358	0,433	Tidak Valid
6	.304	0,433	Tidak Valid
7	.530	0,433	Valid
8	.462	0,433	Valid
9	.396	0,433	Tidak Valid
10	.484	0,433	Valid
11	.662	0,433	Valid
12	.704	0,433	Valid
13	.585	0,433	Valid
14	.473	0,433	Valid
15	-.375	0,433	Tidak Valid
16	.116	0,433	Tidak Valid
17	.300	0,433	Tidak Valid
18	.365	0,433	Tidak Valid
19	.091	0,433	Tidak Valid
20	.526	0,433	Valid
21	.355	0,433	Tidak Valid
22	.571	0,433	Valid
23	.424	0,433	Tidak Valid
24	.467	0,433	Valid
25	.175	0,433	Tidak Valid
26	.264	0,433	Tidak Valid
27	.554	0,433	Valid

Nomor soal	Rhitung	Rtabel	Hasil
28	.591	0,433	Valid
29	.576	0,433	Valid
30	.492	0,433	Valid

Berdasarkan Tabel 1 hasil validasi soal wayang pandhawa dari 30 soal yang diujikan kepada 21 anak dengan r table 0,433 dan taraf signifikan 5% diperoleh 15 butir soal yang valid. Soal yang valid terdapat pada soal nomor 2, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 22, 24, 27, 28, 29, 30. Semua indikator yang dirumuskan telah mewakili dari butir soal-soal yang valid, sehingga soal tersebut dapat digunakan.

2. Reabilitas

Reabilitas dimaksudkan untuk melihat konsistensi atau keajegan, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula. Data dapat dikatakan reabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama waktu kesempatan yang berbeda. Pengukuran reabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 25.0 dengan taraf signifikan 5% dengan membandikan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Kriteria instrumen dikatakan reliabel jika *alpha cronbach* $> 0,6$ (Siregar, 2017:57).

Tabel 6 Hasil Reabilitas Soal Wayang Pandhawa

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
.863	15	Sangat Tinggi

Table 6 menunjukkan bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,863 dengan jumlah soal sebanyak 15 butir soal. Hasil reabilitas tersebut menunjukkan pada kategori reabilitas sangat tinggi. Indeks reabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 7 Tingkat Reabilitas Berdasarkan Nilai Alpa

No	Alpa	Tingkat Kesukaran
1	Antara 0,080 s.d 1.00	Sangat Tinggi
2	Antara 0,060 s.d 0,080	Tinggi
3	Antara 0,040 s.d 0,060	Cukup
4	Antara 0,020 s.d 0,040	Rendah
5	Antara 0,000 s.d 0,020	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2009:75)

Maka pada tabel 6 hasil dari nilai reabilitas nilai alpha tergolong pada katagori sangat tinggi, terlihat bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan sebagai penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk menunjukkan kualitas butir soal dan dikategorikan ke dalam sukar, sedang dan mudah. Menghitung tingkat kesukaran pada 15 butir soal yang sudah dinyatakan valid dengan menggunakan SPSS 25.0 *For windows*. Untuk menguji tingkat kesukaran soal, dapat digunakan interpretasi tingkat kesukaran sebagai berikut ini:

Tabel 8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Harga Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
TK= 0,00	Soal Sangat Sukar
0,00 < TK ≤ 0,030	Soal Sukar
0,30 < TK ≤ 0,070	Soal Sedang
0,70 < TK ≤ 1,00	Soal Mudah
TK = 1,00	Soal Terlalu Mudah

Sumber : Fitri, 2018

Skor tes pemahaman wayang pandhawa kelas IV berbantuan pilihan ganda dengan skor yang terkecil adalah 0 dan skor tertinggi adalah 1. Selanjutnya jika jawaban soal benar dihitung 1 dan jawaban salah diberi nilai 0. Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal menggunakan SPSS 25.0 *for windows* diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran

No. Butir Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Interprestasi
2	0,29	Sukar
7	0,38	Sedang
8	0,43	Sedang
10	0,71	Mudah
11	0,52	Sedang
12	0,62	Sedang
13	0,43	Sedang
14	0,57	Sedang
20	0,52	Sedang
22	0,52	Sedang
24	0,38	Sukar
27	0,43	Sedang
28	0,24	Sukar
29	0,38	Sedang
30	0,48	Sedang

Tabel menunjukkan bahawa terdapat 3 butir soal yang dikategorikan sukar, 11 butir soal yang dikategorikan sedang dan 1 butir soal yang dikategorikan dalam bentuk mudah.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda pada suatu butir soal menunjukkan kemampuan siswa. Daya pembeda yang baik pada butir soal akan mampu membedakan tingkat kemampuan siswa. Untuk melihat apakah daya pembeda jelek, cukup, dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang nilai D	Klasifikasi
$DP < 0,00$	Sangat jelek
$0,00 \leq DP < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik
$0,70 \leq DP < 1,00$	Baik sekali

Menghitung uji daya pembeda dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel 2013, sehingga diperoleh pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel 11 Hasil Dari Uji Daya Pembeda

No. Butir Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
2	0,41	Baik
7	0,42	Baik
8	0,33	Cukup
10	0,55	Baik
11	0,72	Sangat Baik
12	0,54	Baik
13	0,52	Baik
14	0,44	Cukup
20	0,72	Sangat Baik
22	0,53	Baik
24	0,23	Cukup

No. Butir Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
27	0,52	Baik
28	0,31	Cukup
29	0,8	Sangat Baik
30	0,24	Cukup

Berdasarkan hasil uji daya pembeda maka dapat disimpulkan bahwa terdapat butir soal yang diklasifikasi ke dalam cukup sebanyak 5 butir soal yaitu nomor 8, 14, 24, 28, dan 30. Butir soal yang diklasifikasi ke dalam baik berjumlah 7 butir soal yaitu nomor 2, 7, 10, 12, 13, 22, 27. Butir soal yang diklasifikasi ke dalam sangat baik terdapat 3 butir soal yaitu nomor 11, 20, dan 29.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

- 1) Mengumpulkan hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian yang ada di lingkungan sekolah
- 2) Peneliti mengajukan judul penelitian yang diajukan dengan mengajukan proposal.
- 3) Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian yang terdiri RPP, materi ajar, LKS
- 4) Mengajukan kelayakann instrumen penelitian kepada dosen ahli
- 5) Mempersiapkan instrumen penelitian
- 6) Mempersiapkan perangkat pembelajaran untuk mengumpulkan data
 - a) Membuat kisi-kisi soal

- b) Mengadakan *Try Out* diluar sampel penelitian, yaitu uji coba soal sebelum melaksanakan penelitian guna menguji validitas dan reabilitas soal tersebut
- b. Memberi uji instrument soal kepada responden
 - 1) Penarikan uji instrument soal
 - 2) Mengeolah hasil uji instrument soal atau validitas instrumen dengan menggunakan SPSS versi 25.0 *for windows*.

c. Tahap pelaksanaan

1) Tahap *Pretest*

Pada tahap ini, kegiatan awal yang dilakukan yaitu memberikan *Pretest* kepada siswa kelas IV terkait materi Wayang Pandhawa Lima yang bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan siswa awal sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*) pembelajaran dengan model *Group Investigation* berbantuan media KADO KHAYANGAN. *Pretest* ini dilakukan pada hari Selasa, 4 Agustus 2020.

2) Tahap Pelaksanaan *Treatment*

Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen. Perlakuan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai wayang pandhawa lima dengan model *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan. Siswa diharapkan mampu melakukan langkah sesuai dengan model dan media yang digunakan oleh peneliti.

Perlakuan dalam penelitian ini dilakaukan sebanyak empat kali, dimana pada perlakuan ini yang menjadi berbeda terletak pada materinya. Berikut adalah perlakuan yang dilakukan:

- a) Perlakuan (*treatment*) pertama dalam mata pelajaran bahasa jawa yang dilakukan pada Rabu, 5 Agustus 2020. Seluruh siswa kelas ekperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) mempelajari materi tokoh-tokoh Pandhawa dan Silsilah wayang pandhawa. Pembelajaran ini dilakuakan selama 2 x 35 menit. Pada kegiatan ini berjalan lancar dan siswa antusias mengikuti pembelajaran.
- b) Perlakuan (*treatment*) kedua dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dilakukan pada hari Kamis, 6 Agustus 2020. Seluruh siswa kelas ekperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) mempelajari materi ciri khas, Negara dan jeneng liyo. Pembelajaran ini dilakuakan selama 2 x 35 menit. Pada kegiatan ini berjalan lancar dan siswa antusias mengikuti pembelajaran.
- c) Perlakuan (*treatment*) ketiga dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dilakukan pada hari Jumat, 7 Agustus 2020. Seluruh siswa kelas ekperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) mempelajari Pusaka Wayang Pandhawa Lima. Pembelajaran ini dilakuakan selama 2 x 35 menit. Pada kegiatan ini berjalan lancar dan siswa antusias mengikuti pembelajaran.
- d) Perlakuan (*treatment*) keempat dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dilakukan pada hari Sabtu, 8 Agustus 2020. Seluruh siswa kelas

ekperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) mempelajari kesimpulan dari seluruh Wayang Pandhawa Lima. Pembelajaran ini dilakukan selama 2 x 35 menit. Pada kegiatan ini berjalan lancar dan siswa antusias mengikuti pembelajaran.

3) Pemberian *Posttest*

Memberikan test akhir (*Posttest*) kepada kelas ekperimen. Siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil akhir dari perlakuan (*treatment*) dan dapat mengetahui perbandingan pemahaman Wayang Pandhawa Lima pada saat sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Tipe soal yang dilakukan pada *Posttest* ini sama dengan soal yang dijadikan *Prestest*. *Posttest* ini dilakukan pada hari Senin, 11 Agustus 2020.

4) Tahap analisi data

Pada kegiatan ini lakukan pengolahan dan penganalisis hasil *Prestest* dan *Posttest* hasil belajar siswa mengenai materi Wayang Pandhawa Lima.

5) Tahap kesimpulan

Tahap ini akan dibuat kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan hipotesis yang telah dibuat.

J. Metode Analisa Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperoleh suatu informasi mengenai normal atau tidaknya skor tes yang diperoleh siswa. Uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk. Perhitungan normalitas dibantu dengan menggunakan SPSS 25.0 for windows. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- 1) Jika $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $sig < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

b) Uji hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Sample Paired T-Test* dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 30 dan hasil uji normalitas yang di dapat normal (Siregar, 2017:159). Adapun ada ketentuannya sebagai berikut:

- a) Taraf signifikan (α) = 0,05 (5%)
- b) Kriteria yang digunakan dalam uji Paired t-test

Ho diterima jika $sig > ,0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

Ho ditolak apabila $sig < 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$

Namun apabila setelah dilakukan uji normalitas data yang di dapat tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan uji *Wilcoxon*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

Langkah awal penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Persiapan alat, bahan, media dan sumber

Peneliti menyiapkan alat pembelajaran yang digunakan seperti penggaris, pensil, bulpen, kertas dll. Menyiapkan materi ajar dalam pembelajaran bahasa jawa serta menyiapkan media pembelajara yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan.

2. Persiapan materi dan merencanakan penelitian di Padukuhan Klelen-Tegalsari

Peneliti melakukan observasi pada kelas IV di SD N Kadisobo 3 untuk mengetahui seberapa paham siswa mengetahui wayang pandhawa lima. Namun karena adanya covid-19 waktu dan pelaksanaan penelitian pun berubah sehingga lokasi yang dijadikan penelitian berada di lingkungan sekitar peneliti yaitu di Padukuhan Klelen-Tegalsari. Materi yang akan disampaikan pada penelitian ini adalah wayang pandhawa lima pada mata pelajaran bahasa jawa kelas IV semester 1. Materi disusun sesuai dengan silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Model yang digunakan dalam RPP yaitu *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pemahaman wayang pandhawa adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memahamkan materi dengan baik-baik supaya paham pada wayang pandhawa yang tertulis sesuai dengan kompetensi inti. Sedangkan pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas atau partisipasi siswa untuk mencari materi sendiri melalui berbagai sumber (buku, LKS, internet dll) salah satunya dengan melibatkan media Kado Khayangan sehingga membuat siswa tidak merasa bosan atau jenuh. *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan adalah suatu bentuk kegiatan yang menerapkan pembelajaran berbasis menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan berpengaruh terhadap pemahaman wayang pandhawa di kelas IV. Dapat dibuktikan setelah dilakukan analisis dengan menggunakan uji Paired Sampel t-Test dengan bantuan SPSS 25.0 *for windows* dengan kriteria pengambilan yaitu $\text{sig.} < 0,5$ sedangkan data yang diperoleh $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan *Group Investigation* berbantuan media Kado Khayangan sebagai alternative pembelajaran, dimana ketika menggunakan pembelajaran tersebut kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan dikarenakan dalam pembelajaran tersebut siswa diajak dalam berperan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah mampu mendukung dalam penyelenggaraan penerapan model-model inovatif bagi siswa dan mendukung guru-guru dalam menginovasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Peneliti dapat menggunakan model *Group Investigation* untuk materi lain atau mata pelajaran lainnya
- b. Peneliti dapat mempergunakan media Kado Khayangan untuk materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Siti Nur. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Paada Materi Kawruh Baa Arane Anak Kewan Di Sd Negeri 02 Girimoyo*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Aprianingsih, Vina. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakta Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Sma Negeri 5 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ardian , Kresna. 2012. *Dunia Semar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto. 2005. "*Manajemen Penelitian*." Jakarta: Rineka Cipta, hal 51.
- Cahyani, Evi Cik. 2018. *Pengembangan Media Kwarted Card Pada Pembelajaran Bahasa Jawa (Tokoh-Tokoh Wayang Pandawa Dan Kuraw) Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Depdikbud. 1994. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*." Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati, And Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Fajarini, Afri Kartikawati. 2018. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Group Invenstigation Pada Mata Pelajaran Dle Kelas X T Av 1 Di Smk Negeri 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Gubernur Daerah Yogyakarta. 2013. *Pergub Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jaa Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/ Madrasah*. Yogyakarta: Sekretaris Daerah.
- Indonesia, Republik. 2017. *Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Indonesia, Republik. 2010. *Peraturan Pemerintahan Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Perubahan Atas Peraturan . N.D.*

- Kebudayaan, Menteri Pendidikan Dan. 2019. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2019 Tentang Penerimaan. N.D.
- Kharisma, Bobby Zurriya Silva. 2017. *Tokoh Pendawa Sebagai Ide Dasar Penciptaan Karya Seni Lukis Dengan Menggunakan Teknik Digital Imaging*. Yogyakarta: Ubniversitas Negeri Yogyakarta.
- Khasanah, Nurul, Tunjungansari Sekaringtyas, And Dudung Amir Soleh. 2019. *"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Sekolah Dasar."* Dinamika Sekolah Dasar.
- Kristiono, And Andi Suhandi. *"Penyusunan Analisi Tes Pemahaman (Understanding) Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Calon Guru ."* N.D.
- Nasional, Departemen Pendidikan. 2008. *"Kamus Bahasa Indonesia."* Jakarta: Mydyredzone, Hal: 843.
- Nasution, Agung Wardhana Z. 2015. *"Pandawa Lima Game Pewayangan Legenda Maharbarata Untuk Pengenalan Budaya Indonesia."* Universitas Telkom
- Nurajab, Dwandaru Desetya. 2016. *Keefektifan Metode Domino Braille Terhadap Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Tunanetra Kelas 1 Di Slb Yaketunis Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Nurgiyantoro, Burhan. *"Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa."* Jurnal Pendidikan Karakter 1, hal. 18-34.
- Permendiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Priyanto, And Darmoko. 2012. *Buku Ajar Mpk Seni Wayang*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2012.
- Sa' Idah, Hidayatus. 2016. *Peningkatan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Materi Kejadian Luas Biasa Yang Mengiringi Lahirnya Nabi Muhammad*

Saw. *Menggunkan Media Komik Pada Kelas III Mi-Al Muthadin Sendangagung Paciran*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Setiawan, Ari dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Lingkungan Terhadap kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas IV*. Jurnal PGSD Volume 5 No 2. Denpasar : Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar

Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*. Jakarta: Pt Fajar Interpratama Mandiri.

Suharsimi, Arikunto. 2009. *"Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)"*. Jakarta: Bumi Karsa.

Suharyono, Bagyo. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka, 2005.

Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Wirya, Lalu Muh Supriadi, Lanang Agung Perwata, And Kusuma Wijaya. 2017. *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gi Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli."* E-Journal Pjkr, Hal. 2.

Yogyakarta, Gubernur Daerah Istimewa. 2013. *"Pergub Diy Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa."* Yogyakarta: Sekretaris Derah.

Zuchi, Darmiyati. 2008. *"Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca."* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zughoiriyah, Binti, Ni Made Sulastri, And Luh Ayu Tirtayani. 2015. *"Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan."* E Journal Pg Paud (Universitas Pendidikan Ganesha) 3. Hal. 1