

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUTRA
DAYANG UNTUK PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP
WAYANG PANDAWA PADA SISWA KELAS IV SD
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin
Mungkid)**

SKRIPSI



Oleh:

Asfari
15.0305.0135

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

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan salah satu bagian dari kurikulum muatan lokal yang terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis serta apresiasi sastra. Mata pelajaran bahasa Jawa dipelajari pada semua kelas di Sekolah Dasar, termasuk juga di kelas IV. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat beragam materi, salah satunya adalah mengenai tokoh wayang, termasuk juga wayang Pandawa. Materi wayang Pandawa di sekolah dasar disajikan pada pembelajaran dengan cerita-cerita pewayangan dan gambar-gambar.

Wayang Pandawa adalah tokoh wayang lima bersaudara dari Prabu Pandudewanata dan Dewi Kunti, serta Dewi Madrim. Tokoh wayang Pandawa terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Konsep wayang Pandawa yang dipelajari pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV tidak hanya pada sebatas nama-nama dari setiap tokohnya, namun juga terdapat karakteristik dan sesuatu yang berhubungan dengan tokoh wayang Pandawa yang meliputi cerita dan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita wayang Pandawa. Konsep tentang wayang Pandawa diberikan pada pembelajaran bahasa Jawa. Indikator dari keberhasilan pembelajaran materi wayang Pandawa adalah siswa dapat memahami atau menguasai konsep wayang Pandawa.

Pemahaman atau penguasaan konsep tentang wayang Pandawa bisa dilihat dari evaluasi yang diadakan setelah pembelajaran selesai atau saat ujian. Siswa dapat dikatakan menguasai konsep wayang Pandawa jika siswa telah

paham dan mampu menjawab pertanyaan evaluasi yang diadakan oleh guru mengenai wayang pandawa. Begitu sebaliknya, apabila siswa tidak mampu menjawab soal evaluasi dari guru maka siswa belum dikatakan menguasai konsep wayang pandawa.

Kurang maksimalnya siswa dalam memahami konsep wayang pandawa akan berpengaruh pada hasil belajar. Seperti halnya yang dialami oleh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa jawa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid siswa kesulitan dalam memahami materi wayang pandawa, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar bahasa jawa yang rendah dengan nilai bahasa jawa rata-rata 57,6 perkelasnya,. Hal tersebut disebabkan oleh siswa merasa kesulitan dalam memahami materi wayang pandawa. Selain itu siswa kesulitan dalam memahami konsep wayang pandawa disebabkan oleh belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru serta jam pelajaran yang terbatas, yaitu 2 jam pertemuan (90 menit) dalam satu minggu.

SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dipilih sebagai tempat penelitian dengan memperhatikan beberapa aspek diantaranya kondisi geografis, dan prestasi akademik. Berdasarkan letak geografis SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid terletak di Kecamatan Mungkid kompleks Sirojuddin Kabupaten Magelang. Pemilihan sekolah sebagai tempat penelitian karena permasalahan di sekolah tersebut perlu untuk diselesaikan. SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid memiliki 3 kelas IV, yaitu IV A, IV B,

dan IV C. disetiap kelasnya memiliki kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dapat memperlancar proses penelitian dan pengembangan media pembelajarannya.

Selama ini media yang tersedia hanya gambar pada buku paket. Upaya yang pernah dilakukan oleh sekolah dan guru adalah dengan menyediakan media pembelajaran berupa gambar dalam wujud poster, selain itu upaya yang pernah dilakukan pihak sekolah dan guru mata pelajaran bahasa jawa adalah dengan mengadakan wayang pandawa yang terbuat dari kulit. Namun usaha yang pernah dilakukan oleh pihak sekolah dan guru mata pelajaran belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar yang masih rendah. Maka dari itu perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran wayang pandawa, agar media menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran berkualitas dan tercapai tujuan pembelajarannya. Pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika semua siswa dapat memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Semua ini tidak terlepas dari pendukung pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat memicu siswa agar siswa dapat menemukan cara memahami materi dengan cara yang berbeda. Menurut Arsyad (2014: 7) bahwa, hubungan komunikasi akan berjalan dengan lancar dengan menggunakan alat bantu. Begitu juga dengan pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran, kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penentuan media pembelajaran yang tepat adalah menentukan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan perkembangan peserta didik, karakteristik dari siswa SD adalah senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung (Sumantri & Syaodih, 2007: 23). Dengan adanya pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dapat memberikan dampak kebutuhan dari peserta didik dapat terpenuhi dan pembelajaranpun bisa berjalan dengan baik.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan mengadakan pengembangan media pembelajaran PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisional Damdaman Wayang). PUTRA DAYANG adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara kolaborasi dari dua permainan yaitu damdaman dan *puzzle* yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep tokoh wayang dengan cara yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ini perlu untuk dikembangkan untuk menunjang belajar siswa agar sesuai dengan karakteristik perkembangannya dan kebutuhan siswa dan guru. Keutamaan dari *research and development* media pembelajaran ini selain untuk mengentaskan masalah yang dialami saat pembelajaran bahasa jawa, namun juga sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional berupa damdaman yang mulai sudah terlupakan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Putra Dayang untuk peningkatan Konsep Wayang Pandawa pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid). Dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan yang dimainkan oleh dua siswa, maka untuk menguji media pembelajaran yang dihasilkan adalah dengan dipadukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum terdapat media pembelajaran bahasa jawa pada materi wayang Pandawa yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas IV, sehingga siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid merasakan kesulitan memahami materi dan jenuh.
2. Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid mengalami kesulitan dalam memahami materi wayang Pandawa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa siswa yang rendah.
3. Jam pertemuan pembelajaran yang masih rendah yaitu 90 menit dalam satu minggu.
4. Guru mata pelajaran bahasa jawa belum menemukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran bahasa jawa khususnya materi wayang Pandawa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi pada masalah belum terdapat media pembelajaran bahasa Jawa pada materi wayang Pandawa yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas IV, sehingga siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid merasakan kesulitan memahami materi dan jenuh yang kemudian berdampak pada hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
2. Bagaimana karakteristik media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran PUTRA DAYANG yang dipadukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam Kreativitas Mahasiswa-Penelitian adalah:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid;
2. Mengetahui karakteristik media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid;
3. Mengetahui Keefektifan media pembelajaran PUTRA DAYANG yang dipadukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) terhadap penguasaan konsep wayang phandawa pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran bahasa jawa pada materi wayang Pandawa yang telah dikembangkan. Selain itu juga dapat sebagai bahan diskusi untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini juga sebagai referenrensi penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai subyek utama dalam melakukan penelitian dan pengembangan sehingga menambah wawasan dan pengalaman secara langsung dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran PUTRA DAYANG dalam mata pelajaran bahasa jawa materi wayang Pandawa pada siswa kelas IV
- b. Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran yang sudah dikembangkan, sehingga mempermudah siswa dalam mempelajari wayang Pandawa pada mata pelajaran bahasa jawa.
- c. Bagi guru, sebagai masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat memicu kreativitas guru untuk menerapkan media pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai dengan karakternya sendiri.
- d. Bagi sekolah, yaitu hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan masukan dan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran bahasa jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid, khususnya kelas IV.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran PUTRA DAYANG

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediö* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Hasnida (2015: 35) media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan atau wahana dari pesan yang mengundang minat anak untuk belajar yang berasal dari sumber pesan (guru) dan diteruskan kepada penerima pesan (siswa) supaya komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai. Suatu benda sudah dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika terdapat unsur alat atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawa.

Pendapat yang lain mengenai media pembelajaran berasal dari Anitah (2012: 6) yang mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang menginginkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan menurut Daryanto (2013: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai

proses komunikasi juga tidak bisa berlangsung secara maksimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi atau pesan dari pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan motivasi belajar. Posisi dari media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dalam suatu pembelajaran. Pesan disini adalah materi dari pelajaran, dimana keberadaan dari media dimaksudkan agar siswa mudah memahaminya. Sehingga media pembelajaran sangat penting keberadaannya dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran suasana pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis, Anitah (2012: 12) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis, meliputi:

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pesan pembelajaran yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatan manusia tanpa proyeksi (gambar, ilustrasi, bagan, diagram, karikatur, dan lain-lain)
- b. Media visual yang diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pesan pembelajaran yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatan manusia melalui proyeksi (OHP dan LCD Projector)

- c. Media audio merupakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui suara (recorder, tape, dan lain-lain)
- d. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui gambar dan suara (televisi, video, slide suara, dan lain-lain)
- e. Media asli merupakan media pembelajaran yang berasal dari benda yang sebenarnya (tanaman, museum, dan lain-lain)

Berdasarkan paparan di atas mengenai klasifikasi media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi lima jenis yaitu, media visual tanpa proyeksi, media visual dengan proyeksi, media audio, media audio visual, dan media asli. Media visual tanpa proyeksi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran yang dapat ditangkap oleh pengelihat.

Media visual dengan proyeksi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui proyeksi yang dapat ditangkap oleh pengelihat. Media audio adalah media pembelajaran berupa audio atau suara. Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan isi pembelajaran melalui suara dan gambar. Media asli adalah media pembelajaran yang diambil dari benda yang sebenarnya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 5-6) manfaat dari media pembelajaran:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, pemaparan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas isi dari materi atau pesan dari materi yang disampaikan oleh guru, serta memperkecil timbulnya verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dan guru melakukan pembelajaran tanpa harus melihat benda yang dipelajari secara langsung.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat memicu semangat siswa untuk belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama. Adanya media pembelajaran dalam pembelajaran akan menimbulkan rangsangan yang sama dari media yang disediakan guru.

Pendapat yang lain berasal Arsyad (2014: 29) yang berpendapat mengenai manfaat dari media pembelajaran, berikut adalah manfaat dari media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan paparan di atas tentang manfaat media pembelajaran dari beberapa tokoh, maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan solusi dari permasalahan keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Guru dapat memberikan pesan atau isi dari pembelajaran tentang sesuatu tanpa harus menyediakan atau menghadirkan situasi atau benda aslinya. Sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan target waktu tertentu menjadi lebih besar kemungkinannya untuk dicapai dengan tepat waktu.
- b. Memberikan dampak yang positif yaitu mengarahkan perhatian siswa dan meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat menerima pengalaman yang berbeda dengan pertemuan yang sebelumnya, sehingga hal tersebut memberikan dapat

meningkatkan motivasi belajar dan perhatian siswa kepada guru, serta dapat memicu siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

- c. Memperjelas sajian materi dan meminimalisir verbalisme, dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat meminimalisir terjadinya siswa menghafal materi.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman terhadap siswa terhadap sesuatu yang diajarkan guru mengenai ilmu pengetahuan dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar siswa. Media pembelajaran dapat meminimalisir terjadinya multi tafsir siswa terhadap sesuatu yang sedang dipelajari karena siswa disajikan media yang dapat menyamakan pemahaman.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Levied and Lentz mengemukakan dalam (Arsyad, 2014: 20) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau saat mengikuti pembelajaran. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau person yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa dan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk (1) menarik perhatian siswa kepada guru saat pembelajaran berlangsung, sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. (2) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan suasana yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. (3) Dapat memperlancar masuknya materi ke siswa, dengan demikian kompetensi dapat dengan mudah untuk dicapai. (4) Mempermudah untuk dipahami materi yang disampaikan guru. Kehadiran media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, karena penjelasan lisan dan penjelasan buku belum tentu bisa dipahami oleh siswa.

5. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang penting, karena dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Anitah (2012: 76) prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa akan merasa jenuh jika merasakan suasana pembelajaran yang sama pada setiap harinya, media pembelajaran hadir sebagai pembeda kegiatan pembelajaran disetiap harinya.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber dana. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan biaya atau kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan suatu pembelajaran.
- c. Guru hendaknya memahami tingkat heirarki (sequence) dari jenis alat dan kegunaannya. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat digunakan sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Media pembelajaran hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama, dan sesudah pemakaiannya. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat digunakan secara berkelanjutan, tidak hanya pada satu pembelajaran namun dapat digunakan pada pembelajaran yang selanjutnya.

- e. Penggunaan multi media akan sangat menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat variatif tidak akan menimbulkan kejenuhan pada siswa, serta pengetahuan siswa menjadi bertambah melalui media pembelajaran tersebut, sehingga mempermudah tujuan pembelajaran untuk dicapai.

Pendapat yang lain berasal dari Sujdana dan Rifai (2007: 4-5) mengenai prinsip dalam menggunakan media pembelajaran. Berikut adalah kriteria pemilihan media pembelajaran:

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya adalah media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis lebih memungkinkan digunakan media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, maksudnya adalah bahan yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk memahaminya.
- c. Kemudahan memperoleh media pembelajaran, media pembelajaran yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media pembelajaran yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang

diharapkan bukan hanya pada media pembelajaran, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadi interaksi belajar dengan siswa dan lingkungannya.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, penggunaan media pembelajaran diharapkan tidak menyita waktu yang banyak saat pembelajaran berlangsung, namun waktu waktu yang sesuai dengan kebutuhan. Hal tersebut dapat terciptanya pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang seimbang.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media pembelajaran untuk digunakan saat pembelajaran berlangsung harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan taraf berpikir siswa dapat berdampak kesulitannya siswa dalam memahami makna dari media pembelajaran dan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Penyesuaian penggunaan media pembelajaran dengan tujuan dan materi pembelajaran menjadi hal yang penting, karena tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran menjadi penentu arah jalannya pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

- b. Guru menguasai penggunaan media pembelajaran dan dapat mengajarkannya terhadap siswa. Jika media pembelajaran telah tersedia dan sudah siap, maka guru harus bisa menggunakannya, sehingga pesan dari pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.
- c. Penggunaan media pembelajaran dengan waktu yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran yang proporsional atau sesuai dengan kebutuhan akan berdampak positif bagi pesan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
- d. Media pembelajaran hendaknya dapat digunakan tidak hanya satu kali, namun berkesinambungan. Hal tersebut dapat menghemat tenaga untuk mengadakan media pembelajaran dan juga menghemat biayanya.
- e. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan taraf berpikir siswa. Perkembangan siswa dan taraf berpikir siswa menjadi pertimbangan yang penting dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa dan taraf berpikir siswa tidak akan memberatkan siswa dalam menerima materi, begitu sebaliknya.

6. Faktor-faktor Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran memerlukan pertimbangan untuk mewujudkannya. Hasnida (2015: 41-42) berpendapat tujuh kriteria dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, berikut adalah kriteriannya:

- a. Relevan dengan kondisi anak, media yang dikembangkan hendaknya mempertimbangkan kondisi atau perkembangan dari siswa. Media

pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi anak maka anak akan susah untuk beradaptasi dengan media pembelajaran, kemudian akan berpengaruh pada pemahaman siswa. dan akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

- b. Berwarna dan atraktif, media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat menarik perhatian dari siswa. penampilan yang bagus dari media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga hal tersebut akan berpengaruh positif pada pembelajaran.
- c. Sederhana dan konkret, media pembelajaran yang sederhana tidak akan membuat siswa berpikir keras untuk memahami media, oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran hendaknya sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa.
- d. Eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu, atensi dari media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran hendaknya juga memperhatikan hal tersebut.
- e. Terkait dengan aktivitas keseharian anak, hasil pengembangan media pembelajaran hendaknya tidak asing di mata siswa, sehingga siswa mudah untuk memahami pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran.
- f. Aman dan tidak membahayakan, pertimbangan tersebut penting untuk diperhatikan, karena pengguna dari media pembelajaran salah satunya adalah anak-anak atau siswa.

- g. Bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan, media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya bersifat edukatif sehingga media tersebut dapat memberikan manfaat bagi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria atau pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah hal yang penting. Kriteria yang harus dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran meliputi, media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik, sederhana atau mudah dimengerti oleh peserta didik, eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu, kontekstual, aman untuk digunakan, dan yang terakhir adalah media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya memiliki manfaat serta bersifat edukatif.

7. Media Pembelajaran Putra Dayang

a. Pengertian Media Pembelajaran Putra Dayang

Media pembelajaran Putra Dayang adalah media pembelajaran hasil pengembangan dari media pembelajaran yang berbahan materi tentang wayang Pandawa yang dipadukasikan dengan permainan. Putra Dayang merupakan kependekan dari *Puzzle* Tradisional Damdaman Wayang. Media pembelajaran ini menggunakan dua permainan yaitu *puzzle* dan permainan tradisional damdaman. Media pembelajaran ini dikembangkan pada siswa kelas Sekolah Dasar kelas empat.

Puzzle merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak-anak. Mereka menghibur diri dengan menggunakan

permainan. *Puzzle* atau yang sering disebut dengan tebak-tebakan. Sedangkan menurut (Andang Ismail, 2006) *puzzle* merupakan permainan yang menyusun suatu gambar atau yang telah dipecah dengan beberapa bagian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan sebuah permainan edukatif yang berupa teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian objek yang telah diacak. Permainan ini melibatkan koordinasi aktivitas dari mata dan tangan.

Permainan damdaman merupakan permainan papan tradisional jawa. Cara memainkannya adalah seperti permainan tic tac toe, yaitu dimainkan dengan 2 pemain dan mempunyai jenis tanda. Papan dari pemain berupa garis horizontal, vertical, dan miring. Dam daman juga biasa disebut sebagai permainan catur jawa yang dimana menggunakan batu pada permainannya (Prastika, Purnama, & Sukadi, 2013). Permainan ini sudah jarang dimainakakn oleh siswa.

PUTRA DAYANG adalah perpaduan permainan antara puzzle dan damdaman. Biasanya damdaman menggunakan papan yang terbuat dari lantai dengan garisnya menggunakan kapur sebagai garisnya. Namun pada puzzle damdaman pandawa ini pappannya menggunakan papan yang bergambarkan salah satu tokoh wayang serta papan itu bisa dibuat menjadi puzzle. Selain itu yang biasanya menggunakan batu dalam permainannya, sekarang menggunakan orang-orang wayang yang berukuran kecil. PUTRA DAYANG memiliki papan puzzle yang bergambarkan salah satu tokoh wayang Pandawa.

b. Penggunaan Media Pembelajaran Putra Dayang

1) Cara Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Putra Dayang

Media pembelajaran Putra Dayang adalah media pembelajaran yang berasal dari dua permainan yaitu *puzzle* dan damdaman, cara menggunakan media pembelajaran ini sama dengan cara memainkan *puzzle* dan damdaman, namun terdapat beberapa modifikasi langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. berikut adalah cara siswa menggunakan media pembelajaran Putra Dayang:

- a) Siswa berkelompok secara berpasangan.
- b) Siswa membuka media pembelajaran Putra Dayang.
- c) Siswa secara berpasangan menggunakan media pembelajaran pada bagian *puzzle*, siswa merangkai *puzzle* yang bergambar tokoh wayang.
- d) Apabila ada siswa yang merasa kesulitan maka guru melakukan pendampingan untuk membimbingnya.
- e) Setelah semua selesai merangkai *puzzle* tokoh wayang, masing-masing kelompok memaparkan hasil rangkaiannya dan membacakan karakteristik tokoh wayang yang tergambar pada *puzzle*.
- f) Setelah itu adalah pada bagian damdaman. Siswa masih menggunakan media pembelajaran ini dalam pasangan masing-masing.

- g) Setiap siswa menggerakkan pion melalui garis yang sudah ditentukan secara bergantian, dengan tujuan untuk memakan pion lawan.
 - h) Cara memakan pionnya adalah dengan melompati pion yang ada didepannya dengan syarat tidak ada pion dibelakang pion yang menjadi target untuk dimakan.
 - i) Lawan boleh memakan dan mengambil pionnya jika lawan bisa menyebutkan nama tokoh yang sesuai dengan gambar pada pion yang di makannya.
 - j) Siswa yang paling banyak memakan pionnya berarti dia yang memenangkan permainan yang terdapat pada media pembelajaran Putra Dayang.
 - k) Jika siswa merasa belum paham dengan cara menggunakannya, maka guru mendampingi dan memberikan bimbingan.
- 2) Cara Menggunakan Media Pembelajaran Putra Dayang pada Kegiatan Pembelajaran.

Media pembelajaran Putra Dayang digunakan oleh siswa secara berpasangan, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran ini diterapkan dengan model pembelajaran TPS atau *Think Pair and Share*. Model pembelajaran tersebut didalamnya terdapat langkah pembelajaran yang membuat siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. sesuai dengan makna kata dari *Think Pair and Share*

maka didalam model ini terdapat aktivitas belajar secara berpasangan, diskusi, dan presentasi.

Menurut Huda (2013: 206-207) manfaat dari model pembelajaran TPS adalah memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. keahlian yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini adalah berbagi informasi, bertanya meringkas gagasan orang lain, *paraphrasing*.

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Putra Dayang dipadukasikan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*). Gambaran dari aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Langkah pembelajaran TPS dengan media pembelajaran
PUTRA DAYANG

Fase	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
Think	a. Menjelaskan apersepsi b. Mengadakan tanya jawab dengan siswa	a. Apersepsi tentang tokoh wayang Pandawa. b. Tanya jawab mengenai tokoh wayang Pandawa.
Pair	a. Membimbing siswa untuk berpasangan b. Memberikan media pembelajaran Putra Dayang c. Memberikan arahan d. Mengawasi dan membimbing siswa yang masih kesulitan e. Membimbing untuk tanya jawab dan meresum f. Mengawasi dan memberikan bimbingan kepada siswa	a. Siswa diminta untuk berpasang-pasangan b. Siswa diberikan media pembelajaran PUTRA DAYANG c. Siswa diberikan arahan atau aturan main dari media pembelajaran PUTRA DAYANG d. Siswa merangkai papan PUTRA DAYANG secara berpasangan e. Siswa dan penulis mengadakan tanya jawab terkait tokoh yang telah dirangkai. f. Siswa memainkan PUTRA DAYANG secara berpasangan g. Siswa yang memenangkan permainan diberikan apresiasi
Share	Memberikan bimbingan tanya jawab dan penarikan kesimpulan	a. Siswa dan penulis mengadakan tanya jawab terkait tokoh wayang Pandawa. b. Dengan bimbingan penulis, siswa menyimpulkan tentang tokoh wayang beserta karakternya.

c. Keunggulan Media Pembelajaran Putra Dayang

Media pembelajaran Putra Dayang memiliki beberapa keunggulan dalam penggunaan pada pembelajaran Bahasa Jawa pada materi wayang Pandawa. Berikut adalah keunggulan dari media pembelajaran Putra Dayang:

- 1) Mudah digunakan, media pembelajaran Putra Dayang mudah untuk digunakan oleh siswa, karena terdiri dari dua permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak.
- 2) Menarik, penampilan dari media pembelajaran Putra Dayang menarik perhatian siswa selain itu media pembelajaran ini berbasis permainan edukatif, sehingga media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Sederhana dan luwes, desain dari media pembelajaran sederhana dan tidak rumit serta memiliki penampilan yang luwes.
- 4) Aman, media pembelajaran Putra Dayang terbuat dari bahan-bahan yang ramah lingkungan, seperti kayu, tripleks, dan stiker, sehingga media ini tidak berbahaya untuk digunakan.
- 5) Bahan mudah didapatkan, media pembelajaran Putra Dayang dibuat dengan bahan kayu, tripleks, dan stiker. Bahan-bahan tersebut mudah untuk didapatkan.

d. Manfaat Media Pembelajaran Putra Dayang

Media pembelajaran Putra Dayang memiliki beberapa manfaat bagi siswa, guru, dan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berikut adalah manfaat dari media pembelajaran Putra Dayang:

- 1) Pembelajaran lebih menarik, penggunaan media pembelajaran Putra Dayang dapat menarik perhatian siswa dan motivasi serta minat belajar siswa, hal ini dikarenakan media pembelajaran Putra Dayang adalah media pembelajaran yang bersifat permainan edukatif. Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yaitu senang bermain-main. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Memperjelas pesan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran Putra Dayang dapat memperjelas isi dan pesan pembelajaran tentang wayang Pandawa, hal ini dikarenakan didalam media tersebut terdapat gambar wayang Pandawa serta penjelasan mengenai karakteristik dari setiap tokoh wayang Pandawa. Sehingga dengan hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang wayang Pandawa menjadi lebih mudah.
- 3) Adanya umpan balik, dengan adanya media pembelajaran Putra Dayang guru dapat mengecek seberapa jauh pemahaman siswa mengenai tokoh wayang Pandawa secara langsung.
- 4) Siswa berperan aktif dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran Putra Dayang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif

dalam pembelajaran, siswa memainkan media pembelajaran secara berkelompok.

B. Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

1. Pengertian Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep berasal dari dua kata yaitu penguasaan dan konsep. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 284) penguasaan adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian dan sebagainya. Sedangkan konsep merupakan ide atau pengertian umum yang disusun dengan kata, simbol, dan tanda (Thobroni, 2016: 23). Pendapat yang lain berasal dari Dahar (2016: 62) konsep merupakan sesuatu yang diterima dalam pikiran atau suatu ide yang umum dan abstrak. Konsep juga dapat diartikan suatu abstraksi mental yang mewakili satu kelas stimulus.

Pendapat yang lain berasal dari Sagala (2014: 71) yang menyatakan bahwa konsep merupakan pemikiran seseorang atau kelompok yang dinyatakan dalam definisi sehingga menjadi produk pengetahuan yang meliputi prinsip-prinsip, hukum, dan teori. Dengan demikian konsep dapat diartikan sebagai ide atau pengertian yang berasal dari pemikiran seseorang atau kelompok yang diabstrakkan dari satu kelas objek atau peristiwa konkret.

Berdasarkan dua pengertian mengenai penguasaan dan konsep, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penguasaan konsep merupakan pemahaman terhadap abstraksi yang memiliki satu kelas objek, kejadian, dan kegiatan

yang memiliki atribut yang sama. Pengukuran penguasaan konsep bisa dilakukan dengan cara memberikan soal evaluasi ataupun dengan melihat hasil belajar siswa. Fungsi dari evaluasi pembelajaran salah satunya adalah untuk mendiagnosis pengetahuan penguasaan konsep yang telah didapat oleh siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 200). Pendapat serupa juga berasal dari Arikunto (2015: 19) yang berpendapat bahwa fungsi dari penilaian pembelajaran salah satunya adalah untuk mendiagnosis kemampuan siswa atau penguasaan konsep setelah mendapatkan pembelajaran. Hal ini akan mempermudah guru untuk melanjutkan materi pembelajaran atau mengulang materi pembelajaran.

2. Perolehan Konsep

Menurut Dahar (2016: 64-65) perolehan konsep dibagi menjadi dua cara. Berikut adalah cara perolehan konsep:

- a. Formasi Konsep, perolehan konsep ini di dapat sebelum anak masuk sekolah atau belajar konkret karena pengalaman. Pengalaman konsep terjadi dengan proses induktif, belajar penemuan, dan mengikuti pola contoh.
- b. Asimilasi Konsep, perolehan konsep ini saat siswa sudah memasuki bangku sekolah, umumnya belajar abstrak. Perolehan konsep terjadi dengan proses deduktif, belajar sajian, dan belajar konsep sebagai aturan atau contoh.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua cara perolehan konsep pada diri anak, yaitu formasi konsep dan asimilasi konsep. Formasi konsep diperoleh saat anak belum memasuki bangku sekolah, konsep diperoleh dengan cara mengamati benda secara konkret di kehidupan sehari-hari. Asimilasi konsep diperoleh anak setelah memasuki sekolah, melalui pembelajaran, konsep bisa diperoleh siswa secara abstrak.

3. Tingkatan Penguasaan Konsep

Berdasarkan (Dahar, 2016: 70-71) tingkat penguasaan konsep dibagi menjadi empat. Berikut adalah tingkatan penguasaan konsep:

- a. Tingkat Konkret, tingkat penguasaan konsep ini sebatas anak mengenal benda secara konkret dan dapat membedakan dengan benda lain jika dihadapkan pada anak.
- b. Tingkat Identitas, pada tingkat ini anak akan mengenal suatu objek sesudah selang suatu waktu, anak dapat mengenali benda apabila berada di tempat yang berbeda dari sebelumnya ia lihat, anak dapat mengenali benda dengan indera yang berbeda.
- c. Tingkat Klasifikasi, pada tingkat ini siswa mengenal persamaan dari dua benda atau lebih yang berasal dari kelas yang sama. Anak dapat mengklasifikasikan contoh dan noncontoh konsep, sekalipun contoh dan noncontoh memiliki atribut yang mirip.
- d. Tingkat Formal, untuk pencapaian pada tingkat ini, anak harus bisa menentukan atribut-atribut yang membatasi konsep. Seseorang dapat

dikatakan mencapai tingkat ini apabila ia dapat memberi nama konsep itu, mendefinisikan konsep itu dalam atribut-atribut kriterianya. Selain itu ia dapat mendeskriminasi dan memberi nama yang membatasi dan mengevaluasi serta memberikan contoh dan noncontoh.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan konsep dibagi menjadi empat, yaitu tingkat konkret, tingkat klasifikasi, tingkat identitas, dan tingkat formal. Anak dapat dikatakan memiliki penguasaan konsep tingkat konkret apabila ia dapat mengenali benda dan dapat membedakan dengan benda lain. Anak dapat dikatakan memiliki penguasaan konsep identitas apabila anak dapat mengenali benda dengan sesudah selang waktu, ditempat yang berbeda serta dapat mengenali dengan indera yang berbeda. Tingkat klasifikasi, pada tingkat ini anak bisa mengenal persamaan benda, dan yang terakhir adalah tingkat formal, anak bisa dikatakan mencapai hal itu apabila anak mampu memberikan definisi, hal-hal yang berhubungan, hal-hal yang membatasi dan contoh dari konsep.

4. Faktor Pengaruh Penguasaan Konsep

Tinggi dan rendahnya penguasaan konsep dipengaruhi oleh sesuatu. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep pada siswa menurut Arikunto (2015: 9-12):

- a. *Raw input*, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa berupa karakteristik siswa, yaitu fisiologis dan psikologis. Keadaan fisiologis meliputi, panca indera dan kondisi fisik lainnya. Sedangkan psikologis meliputi motivasi, minat, bakat, tingkat kecerdasan, kemampuan kognitif.

Keadaan fisiologis dan psikologis dapat berpengaruh besar kepada tingkat penguasaan konsep siswa.

- b. *Environmental input*, merupakan faktor yang berasal dari luar, yaitu lingkungan sosial siswa. Pergaulan siswa memberikan dampak bagi tingkat penguasaan konsep siswa. Kondisi lingkungan yang baik dapat mendukung dan memberikan kontribusi bagi perkembangan kognitif dan non-kognitif siswa dengan baik. Begitu sebaliknya kondisi lingkungan yang kurang baik juga akan berdampak negatif bagi siswa.
- c. *Instrumental input*, merupakan faktor yang disengaja dirancang dan dimanipulasi untuk meningkatkan penguasaan konsep. Faktor ini meliputi kurikulum sekolah, bahan pelajaran, guru yang memberikan pembelajaran ke siswa, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku disekolah. Faktor *environmental input* memberikan dampak yang besar bagi kualitas pencapaian output atau hasil, dikarenakan faktor ini yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar yang terdapat pada sekolah.

Pendapat yang lain mengenai faktor-faktor penguasaan konsep berasal dari Purwanto (2011: 107) berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep:

- a. Faktor Eksternal, faktor ini merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran berasal dari luar siswa. Faktor eksternal meliputi, lingkungan dan instrumental. Kondisi lingkungan siswa bisa memberikan dampak bagi penguasaan konsep terhadap sesuatu pada diri siswa.

Lingkungan yang dapat memberikan pengaruh besar pada penguasaan konsep adalah lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan instrumental adalah faktor yang berasal dari sekolah yang meliputi kurikulum atau bahan ajar, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, serta administrasi sekolah atau manajemen sekolah.

- b. Faktor Internal, faktor ini berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis merupakan faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep siswa yang berasal dari kondisi fisik dan kondisi panca indera siswa. Sedangkan faktor psikologis adalah faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep yang berasal dari kondisi psikologis siswa berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan jurnal (Wangid, 2018: 159-161), faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Pendidik mampu mengidentifikasi peserta didik yang mengalami hambatan dalam belajar serta memberikan perlakuan yang sesuai maka akan dapat mempengaruhi hasil belajar.
- b. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media belajar sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.
- c. Kompetensi guru dalam mengelola kelas dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan mengenai faktor-faktor penguasaan konsep, maka dapat disimpulkan faktor-faktor penguasaan konsep sebagai berikut:

- a. Faktor dalam diri siswa, faktor ini terdiri dari dua faktor yaitu psikologi dan fisiologis. Faktor psikologis terdiri dari minat belajar, motivasi, bakat, kecerdasan dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kemampuan fisik siswa. Kedua faktor tersebut sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam penguasaan konsep seseorang terhadap suatu materi.
- b. Faktor lingkungan keluarga dan masyarakat, faktor ini sering disebut sebagai faktor eksternal. Faktor ini berasal dari luar diri siswa yang meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat memberikan pengaruh yang besar terhadap penguasaan konsep seseorang. Seseorang yang memiliki bakat dan potensi akan berkembang jika berada di lingkungan yang mendukung, begitu sebaliknya.
- c. Faktor lingkungan sekolah, faktor ini memiliki pengaruh yang besar terhadap penguasaan konsep seorang siswa terhadap suatu materi, dikarenakan penguasaan konsep sebagian besar diperoleh di sekolah melalui pembelajaran. Faktor ini meliputi, kurikulum sekolah, bahan ajar, guru, fasilitas sekolah, dan manajemen sekolah. Oleh karena itu menciptakan kondisi sekolah yang sesuai dengan perkembangan peserta didik akan memberikan pengaruh yang baik bagi siswa.
- d. Faktor kompetensi guru, kemampuan / kompetensi guru juga dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap penguasaan konsep pada siswa. Kemampuan guru yang dapat mempengaruhi penguasaan konsep

siswa terdiri dari, kemampuan guru mengidentifikasi kesulitan belajar siswa, kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas.

5. Pengertian Wayang Pandawa

Wayang Pandawa adalah tokoh dalam pewayangan yang terdiri dari 5 tokoh. Berdasarkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 964) Pandawa adalah sebutan bagi kelima saudara keturunan Pandu Dewanata, Raja negara astina (dalam cerita wayang yaitu, Yudhistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa). Hal serupa juga dikemukakan oleh Lisbidjanto (2013: 32) Wayang Pandawa merupakan tokoh yang penting dalam cerita pewayangan. Pandawa disimbolkan sebagai sosok yang mengemban kebenaran dan kebijakan mereka terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Yudhistira, Bima merupakan putra kandung Dewi Kunthi, sedangkan Nakula dan Sadewa merupakan putra kandung Dewi Madrim.

Berdasarkan pengertian diatas mengenai pandawa, maka dapat disimpulkan bahwa pandawa merupakan tokoh lima bersaudara keturunan dari Pandudewanata dalam pewayangan. Berikut adalah lima tokoh Pandawa:

a. Yudhistira

Yudhistira merupakan Pandawa yang paling tua. Ia memiliki sifat yang santa bijaksana, tidak mempunyai musuh, tidak pernah berdusta seumur hidup. Ia memiliki moral yang sangat tinggi, suka memaafkan dan mengaampuni musuh-musuh yang sudah menyerah dalam peperangan.

Yudhistira memiliki nama lain, yaitu Dharmawangsa. Ia bergelar prabu, memiliki julukan Puntadewa. Nama kerajaannya adalah Amarta. Nama yudhistira mempunyai arti tangguh dan kokoh dalam peperangan. Yudhistira memiliki sifat adil, jujur, sabar, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi. Senjatanya adalah berupa tombak. Yudhistira juga mempunyai juga mempunyai pusaka yang bernama jamus kalimasada, robyong mustika warih, dan tunggul naga. Berikut adalah gambar dari Yudhistira.



Gambar 1
Yudhistira

b. Bima

Bima adalah putra kedua dari Kunti dengan Pandu. Bima merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu sehingga dijuluki Bayusutha. Nama lainnya adalah Bimasena yang berarti panglima perang. Bima memiliki badan yang besar, kuat, lengannya panjang, dan berwajah seram. Kendati demikian Bima memiliki sifat baik. Ia adalah tokoh yang tidak suka basa-basi dan tidak pernah menjilat ludahnya sendiri. Bima adalah

tokoh yang mahir dalam berperang. Senjatanya bernama gada rujakpala. Bima jua dijuluki sebagai Werkudara. Bima memiliki beberapa isteri, yaitu Dewi Nagani, Dewi Arimbi, dan Dewi Urangayu. Bima tinggal di kedipaten Jodipati yang masuk wilayah Indraprasta. Berikut adalah gambar dari Bima.



Gambar 2
Bima

c. Arjuna

Arjuna adalah anak ketiga dari Pandu dengan Kunthi. Nama Arjuna memiliki arti bersinar, jujur di dalam wajah dan pikiran. Arjuna merupakan penjelmaan Dewa Indra, Dewa Perang. Dia merupakan sosok yang tampan, gagah, mempunyai kemampuan untuk berperang. Senjata dari Arjuna adalah panah pasopati. Arjuna seorang satria yang gemar berkelana, bertapa dan berguru menuntut ilmu. Selain menjadi murid Resi Drona di Padepokan Sukalima, ia juga menjadi murid Resi Padmanaba dari Pertapaan Untarayana. Arjuna pernah menjadi Pandita di Goa Mintaraga, bergelar Bagawan Ciptaning. Ia dijadikan jago kadewatan

membinasakan Prabu Niwatakawaca, raja raksasa dari negara Manimantaka. Berikut adalah gambar dari tokoh wayang Arjuna.



Gambar 3
Arjuna

d. Nakula

Nakula merupakan putera kembar dari pasangan Pandu dan Madrim. Nakula merupakan penjelmaan dari dewa kembar bernama Aswin, yaitu dewa pengobatan. Saudara kembarnya diberi nama Sadewa. Karena kedua orang tuanya meninggal, maka Nakula diasuh oleh Dewi Kunti. Nakula disebut pula dengan nama *Pinten*, yaitu nama tumbuhan yang daunnya dapat digunakan sebagai obat. Nakula juga mahir dalam menunggang kuda, dan piawai dalam memainkan pedang dan lembing. Nakula memiliki kelebihan tidak akan bisa melupakan apa yang ia lihat (kelebihan ini disebut Aji Pranawijati). Nakula tinggal di Kesatrian Sawojajar, wilayah Amarta. Ia memiliki watak jujur, setia, taat, belas kasih, tahu membalas guna, dan dapat menyimpan rahasia. Berikut adalah gambar dari wayang Nakula. Berikut adalah gambar dari tokoh wayang pandawa Nakula.



Gambar 4
Nakula

e. Sadewa

Sadewa merupakan saudara kembar dari Nakula, putra pasangan dewi Madrim dengan Pandu, ia juga penjemaan dea Aswin. Sadewa ahli dalam ilmu astronomi. Ia merupakan pria yang bijaksana. Sifat dari Sadea adalah selalu giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Sadewa merupakan Pandawa yang paling muda, namun dianggap yang paling bijaksana. Kelebihannya adalah bisa mengetahui hal yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Berikut adalah gambar dari tokoh wayang pandawa Sadewa.



Gambar 5
Sadewa

6. Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Berdasarkan pengertian di atas mengenai penguasaan konsep dan wayang pandawa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penguasaan konsep wayang pandawa adalah pemahaman terhadap tokoh wayang pandawa dan sesuatu yang berhubungan yang meliputi karakteristiknya, sifat-sifatnya, asal-usulnya, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam kisahnya. Pedoman penguasaan konsep wayang pada kelas IV SD terdapat pada silabus. Pada silabus terdapat SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang harus di kuasai. Berikut adalah silabus mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

Tabel 2
Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Wayang Pandawa

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira	Kognitif 3.2.1 Menjawab pertanyaan tentang pokok-pokok isi teks 3.2.2 Mengungkapkkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Yudhistira secara lisan dalam ragam <i>krama</i> 3.2.3 Mampu menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh pada cerita tentang yudhistira Afektif 3.2.4 Mampu menampilkan sikap jujur dan sabar dalam mengikuti pembelajaran Psikomotorik 3.2.5 Menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>karma</i>

Berdasarkan silabus di atas maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep wayang pandawa pada siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah siswa mampu memahami karakteristik dari setiap wayang pandawa dan dapat membedakannya serta dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita wayang pandawa.

C. Pengembangan Media Pembelajaran PUTRA DAYANG untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Wayang Pandawa

Keberhasilan dari pembelajaran adalah berupa kephahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Upaya menunjang keberhasilan dalam pembelajaran tentu diperlukan suatu perangkat pendukung, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran serta dalam hasil pembelajaran atau pemahaman siswa terhadap

materi yang disampaikan. Sehingga media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam suatu pembelajaran.

Pengadaan media pembelajaran adalah hal yang penting untuk mendukung kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang positif terhadap penguasaan konsep siswa terhadap suatu materi. Diperlukan proses pengadaan atau pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa suasana pembelajaran dan pemahaman siswa menjadi maksimal.

Media pembelajaran Putra Dayang adalah media pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran untuk mata pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Sekolah Dasar. Adanya media pembelajaran tersebut dapat memberikan memberikan pengaruh yang baik untuk pembelajaran dan pemahaman siswa atau penguasaan konsep, sehingga media pembelajaran Putra Dayang efektif untuk digunakan pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Iswanti Hasani (2013) dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Sekolah Dasar. Penelitian tersebut dilakukan di SD Islam Al Azhar

31 Yogyakarta. Kualitas dari multimedia pembelajaran sangat baik dengan skor rerata 4,34 dari ahli materi, 4,23 dari ahli media, dan 4,7 dari siswa. Selain itu nilai rerata pretest sebesar 48,1667, sedangkan nilai rerata posttest sebesar 90,5000. Dari selisih rerata tersebut dapat diketahui kenaikan presentase sebesar 46,7%. Berdasarkan nilai rerata validasi dan selisih posttest dan pretest maka multimedia pembelajaran tersebut valid dan efektif untuk digunakan.

Penelitian relevan serupa juga dilakukan oleh Novianti (2010) dengan judul Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. Hasil dari penelitian tersebut adalah media komik matematika dapat meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. Pada uji coba perorangan memiliki aspek daya tarik sebesar 91,6%, materi 93,7%, dan cerita 95,8%. Pada uji coba kelompok kecil memiliki aspek daya tarik dengan persentase 86,2%, materi 85,4%, dan cerita 86,1%. Pada uji coba kelompok besar memiliki aspek daya tarik 96,5%, materi 96,85%, dan cerita 96,8%. Serta Berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan 5 %, $db = 23 - 1 = 22$ sehingga diperoleh $t_{table} 2, 04$ ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{table} yaitu $5,56 > 2, 04$. hal ini menunjukkan bahwa hasil pemahaman siswa kelas V SDN Ngembung, Cerme-Gresik terhadap soal cerita pada Bab Pecahan telah mengalami peningkatan setelah memanfaatkan Media Komik Pembelajaran Matematika.

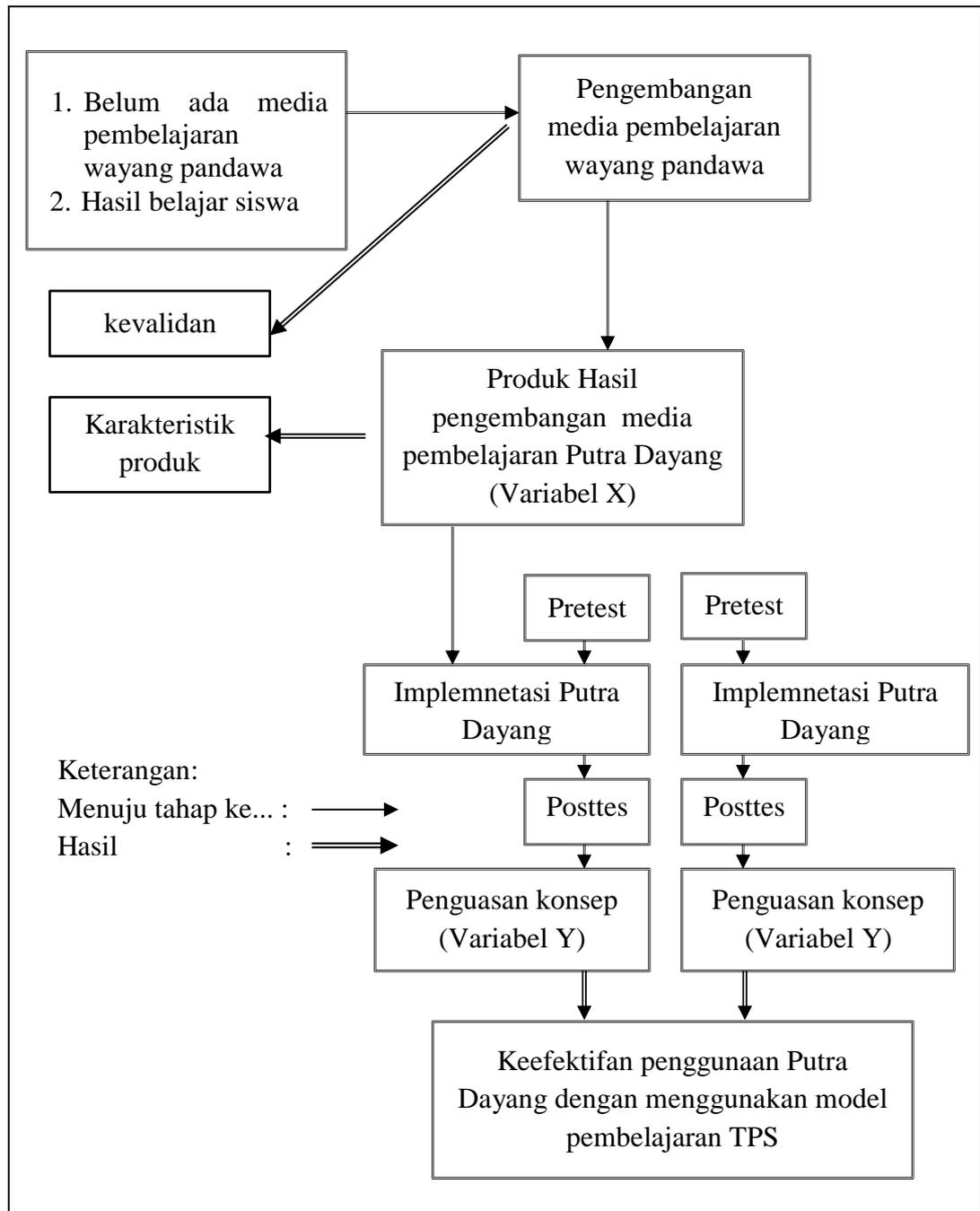
Kedua penelitian di atas memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Penellitian tersebut dilakukan di sekolah dasar serta mengembangkan media

pembelajaran. Namun terdapat beberapa perbedaan, perbedaan dengan kedua penelitian di atas terletak pada beberapa hal, diantaranya variabel penelitian dan populasi penelitian. Variabel ini terdiri dari variabel X (media pembelajaran Putra Dayang) dan variabel Y (Penguasaan konsep wayang pandawa). Sedangkan penelitian yang pertama variabel X (Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima) dan variabel Y (Pemahaman wayang pandawa). Pada penelitian yang kedua variabel X (Media komik pembelajaran matematika) dan variabel Y (Pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan). Kemudian perbedaan pada populasi penelitian, populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Sedangkan populasi pada penelitian pertama di atas adalah siswa kelas III SD Islam Al Azhar 31 Yogyakarta dan populasi pada penelitian pertama di atas adalah siswa kelas V SDN Ngembung.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini terdapat dua variabel, sesuai dengan masalah dan judul penelitian. Variabel tersebut adalah media pembelajaran Putra Dayang {(X) variabel bebas} dan penguasaan konsep wayang pandawa {(Y) variabel terikat}. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran atau R n D level 4 yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Penelitian ini berangkat dari tidak terdapatnya media pembelajaran bahasa jawa pada materi wayang pandawa. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui kevalidan, karakteristik, dan efektifitas dari penggunaan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran Putra Dayang untuk pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV. Berikut adalah kerangka berpikir dari penelitian ini:



Gambar 6
Kerangka berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2015: 93) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Hipotesis merupakan jawaban karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada data-data empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas dari produk hasil pengembangan Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran PUTRA DAYANG valid untuk meningkatkan penguasaan konsep wayang pandawa pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
2. Karakteristik media pembelajaran PUTRA DAYANG yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran PUTRA DAYANG untuk meningkatkan penguasaan konsep wayang pandawa pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran PUTRA DAYANG yang dipadukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep wayang pandawa pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian (Nazir, 2005: 84). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa materi wayang Pandawa pada kelas IV Sekolah Dasar, kemudian menguji kevalidan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Oleh karena itu desain penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2017: 28) *Research and Development* adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* level 4, dimana pada penelitian ini kegiatan intinya adalah meneliti, menguji dalam menciptakan produk baru berupa media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa materi wayang Pandawa kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Sugiyono (2017: 133) yang menyatakan bahwa, *Research and Development* level 4 merupakan kegiatan meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru.

Pengembangan dilakukan secara simultan, artinya jika dalam pengembangan terdapat aspek yang direvisi, maka secara serentak dilakukan pula revisi terhadap aspek-aspek yang bersesuaian pada perangkat pembelajaran dan instrument. Aktivitas uji coba, analisis dan revisi dapat dilakukan lebih dari satu kali sampai menghasilkan *prototype final* dari media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan dan keefektifan.

Pada tahap pengujian, penelitian ini menggunakan desain penelitian *non-equivalent control control group desingn*, dimana subjek ada yang diberi perlakuan dan ada yang tidak, tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV.

Tabel 3
Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Desingn*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2		O4

Keterangan:

O1 = Pretest kelas eksperimen

O4 = Posttest kelas control

O2 = Pretest kelas control

X = Media pembelajaran Puzzle

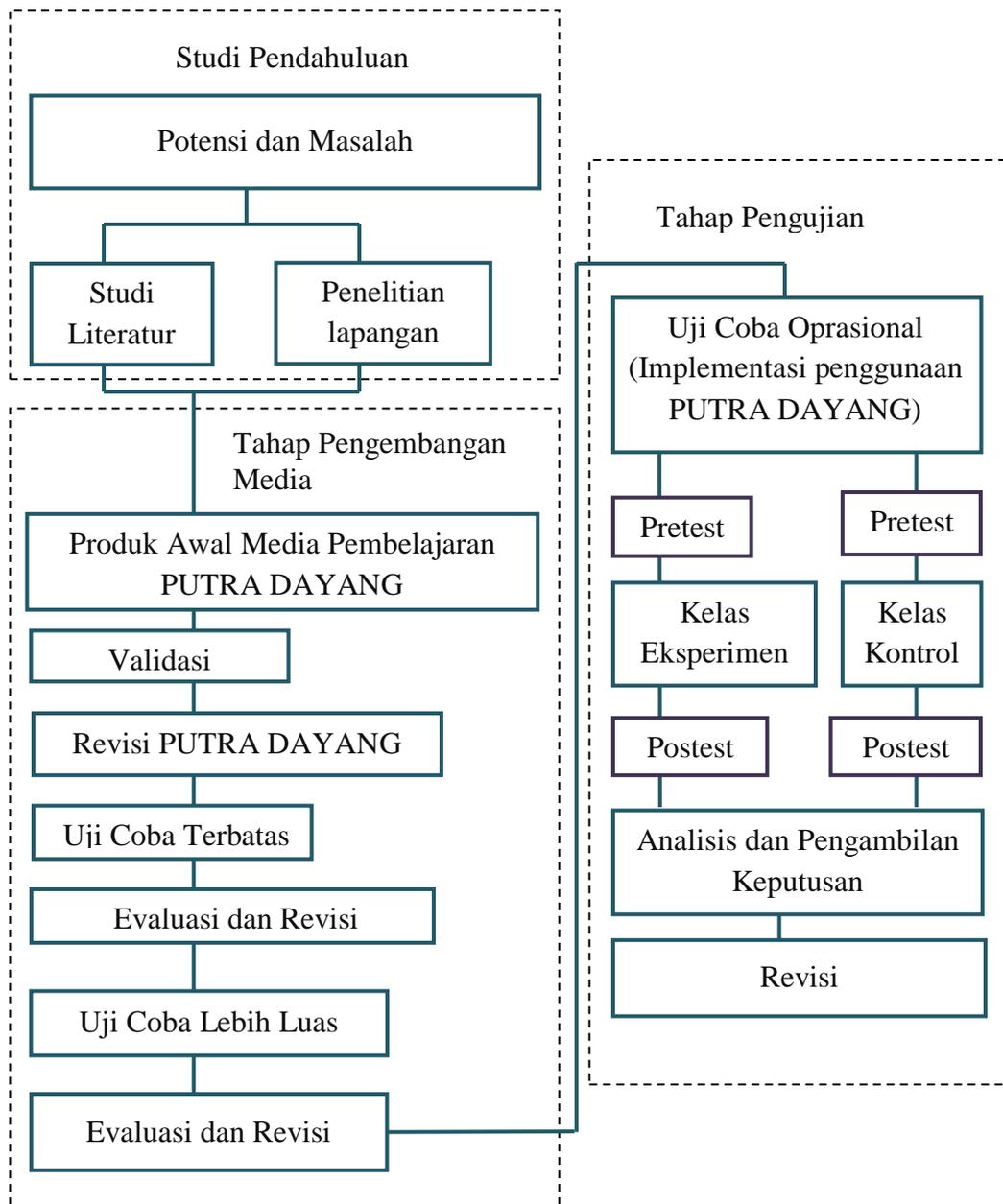
O3 = Posttest kelas eksperimen

Damdaman Pandawa

B. Prosedur Penelitian

Pengembangan ini terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) *Research and information collecting*; (2) *Planing*; (3) *Develop preliminary from product*; (4) *Preliminary field testing*; (5) *Main revision product*; (6) *main field testing*; (7) *operasional product revision*, (8) *operational field testing*; (9) *final revision product*; dan (10) *desimination and implementation*. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka prosedur pengembangan dibatasi dan tidak dilakukan semuanya. Pembatasan dilakukan atas dasar pernyataan dari Borg and Gall (Emzir, 2010: 271) yaitu dalam penelitian tesis dan disertasi diperbolehkan untuk membatasi langkah-langkah pengembangan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam penelitian yang harus ditempuh oleh peneliti. Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah R n D level 4 (Sugiyono, 2017: 134), berikut adalah bagan prosedur dari penelitian dan pengembangan ini:



Gambar 7
Prosedur Penelitian R n D level 4

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat diuraikan prosedur penelitian dan pengembangan ini. Berikut adalah prosedur dari penelitian dan pengembangan:

1. Tahap Pendahuluan

Langkah yang pertama sebelum melakukan pengembangan adalah menganalisis media pembelajaran yang sudah ada atau tersedia. Setelah itu adalah studi literatur kemudian penelitian lapangan atau analisis kebutuhan.

Berikut adalah tahap pendahuluan dari penelitian ini:

a. Potensi dan masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan masalah dan analisis masalah terkait dengan pembelajaran bahasa jawa, khususnya pada materi wayang pandawa. Tahap ini menentukan apakah perlu adanya pengembangan media pembelajaran atau tidak.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti mengkaji beberapa literatur yang terkait dengan penelitian dari buku, jurnal ilmiah dan hasil penelitian yang terkait dengan pembelajaran bahasa jawa, khususnya pada materi wayang pandawa yang relevan. Tujuan dari studi literature ini adalah untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam mengambil langkah dalam penelitian ini.

c. Pengumpulan Informasi

Pada tahap studi lapangan peneliti mengumpulkan data dari subjek penelitian dan menganalisisnya. Data yang dikumpulkan mengenai permasalahan dan tingkat kebutuhan dari adanya pengembangan media pembelajaran, yang kemudian akan dianalisis (analisis kebutuhan). Pengambilan data pada tahap ini berupa angket analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran dari guru dan siswa. Analisis kebutuhan menentukan siswa dan guru sebenarnya membutuhkan adanya pengembangan atau tidak.

d. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun instrumen penelitian. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun instrumen penelitian. Setiap instrumen yang disusun akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator. Setiap instrumen terdiri dari dua bagian yaitu petunjuk penskoran dan lembar penskoran. Penskoran menggunakan skala likert dengan 4 rentan. Berikut adalah instrumen penelitian yang akan digunakan:

Tabel 4
Instrumen Penelitian

Kualitas	Instrumen yang digunakan	Perangkat pendukung pelaksanaan
Kevalidan	1. Instrumen penilaian validasi media pembelajaran	1. Instrumen penilaian LKS
	2. Instrumen penilaian RPP	2. Instrumen penilaian materi ajar 3. Instrumen penilaian THB

2. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan, dengan tahap yang pertama penyusunan rancangan media pembelajaran, validasi, revisi, sampai dengan uji coba. Berikut adalah rincian dari tahap pengembangan media pembelajaran:

a. Produk Awal Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti akan mendesain atau menyusun media pembelajaran dan perangkat pembelajaran. perangkat pembelajaran yang dibuat meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kegiatan Siswa), materi ajar, penilaian LKS, dan tes hasil belajar.

b. Validasi

Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang telah selesai disusun akan divalidasi. Penelitian ini menggunakan validator ahli 2 dosen dan 1 guru bahasa jawa. Peran dari validator adalah memberikan penilaian dan masukan kepada peneliti terhadap media pembelajaran dan perangkat pembelajaran. Tahap validasi bertujuan untuk mengetahui

apakah *prototype* produk yang dihasilkan layak, dan tepat untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa.

c. Revisi I

Produk yang telah divalidasi akan mendapatkan penilaian dan masukan. Penilaian dan masukan tersebut akan dijadikan bahan untuk merevisi produk. Sehingga akan produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.

d. Uji coba terbatas

Langkah ini dilakukan dengan menguji cobakan produk awal yang telah dikembangkan. Pada saat uji terbatas dilakukan terhadap empat guru bahasa jawa sekolah dasar. Guru diminta menggunakan media pembelajaran Putra Dayang dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan evaluasi secara kualitatif terhadap produk yang awal yang telah dikembangkan.

e. Revisi II

Penilaian dan evaluasi secara kualitatif berupa temuan-temuan dan masukan saat uji terbatas yang telah didapat akan dijadikan dasar untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.

f. Uji Coba Lebih Luas

Uji coba lebih luas dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan yang telah direvisi. Media pembelajaran yang telah direvisi kemudian diuji pemakaiannya dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Uji coba ini dilakukan oleh 12 siswa. Pada uji coba ini

siswa diberiakan arahan dalam penggunaan media pembelajaran Putra Dayang. Setelah itu siswa diminta memberikan komnetar, masukan, dan penilaian melauai angket.

g. Revisi III

Produk yang telah diuji cobakan akan mendapatkan komentar, saran, masukan, dan penilaian secara kualitatif. Dari penilaian tersebut produk akan direvisi. Tujuan dari revisi ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan penilaian siswa.

3. Tahap Pengujian

Tahap yang terakhir adalah pengujian produk media pembelajaran Putra Dayang. Pada tahap ini media pembelajaran Putra Dayang diujikan dengan menggunakan *experimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran Putra Dayang. Eksperimen pada pembelajaran dengan media pembelajaran Putra Dayang yang dilakukan di dua kelas yaitu kelas 4 C (sebagai kelas eksperimen) dengan jumlah 20 siswa dan kelas 4 A (sebagai kelas kontrol) dengan jumlah 20 siswa. Pada tahap ini siswa diberikan pretest dan posttest yang akan digunakan dalam mengukur keefektifan dari media pembelajaran Putra Dayang.

C. Subjek Penelitian

Upaya dalam menetapkan subjek penelitian pada masing-masing tahap, penulis mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan, sehingga subjek ditetapkan sesuai dengan kebutuhan pada masing-masing tahapan penelitian. Subjek penelitian ini dibagi menjadi 6, yaitu:

1. Subjek yang digunakan dalam analisis kebutuhan adalah siswa kelas 4 C SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 24 siswa dan 1 guru mata pelajaran bahasa jawa.
2. Subjek validasi ahli adalah subjek validasi ahli (*expert judgement*) ditetapkan dengan ahli materi dan ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan tingkat strata 2 (S2) dan 2 guru bahasa jawa.
3. Subjek uji coba terbatas adalah tiga guru mata pelajaran bahasa jawa. Ditetapkan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017: 144).
4. Subjek uji coba luas adalah siswa kelas 4 C SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 12 siswa. Ditetapkan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017: 144).
5. Subjek kelas eksperimen adalah siswa kelas 4 C SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 24 siswa. Ditetapkan dengan teknik *sampling jenuh*. Teknik *sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan

sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017: 143).

6. Subjek kelas kontrol adalah siswa kelas 4 C SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 19 siswa. Ditetapkan dengan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017: 143).

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2017: 156).

Tabel 5
Instrumen Teknik Pengambilan Data

No	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Pendahuluan	Analisis kebutuhan siswa dan guru	Angket	Lembar angket
2	Pengembangan Produk	Validasi media Putra Dayang	Angket validasi	Lembar validasi
		Validasi perangkat pembelajaran	Angket validasi	Lembar validasi
3	Uji Coba	Penggunaan media Putra Dayang	Observasi	Lembar pengamatan
		Tanggapan siswa terhadap produk	Angket	Lembar angket
		Hasil belajar pembelajaran dengan media Putra Dayang	Tes	Lembar soal tes

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dari pengembangan media pembelajaran Putra Dayang terdiri dari lembar angket, lembar validasi, dan soal tes. Berikut adalah uraian dari instrumen pengumpulan data.

a. Lembar Angket

Lembar angket yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket kebutuhan siswa dan guru. Lembar angket tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran sekaligus berfungsi untuk mengetahui penelitian dan pengembangan ini perlu dilaksanakan atau tidak. Selain itu juga terdapat angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Putra Dayang yang akan dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan. Penskoran dari lembar angket

kebutuhan dan angket tanggapan siswa menggunakan skala likert dengan 4 rentan. Berikut adalah kisi-kisi dari instrumen pengumpulan data:

1) Angket Kebutuhan Guru

Terdapat dua aspek yang dinilai pada angket kebutuhan guru terhadap media media pembelajaran, yaitu pembelajaran bahasa jawa dan keberadaan media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket kebutuhan guru:

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pembelajaran bahasa jawa	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Keberadaan media pembelajaran	18	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27

2) Angket Kebutuhan Siswa

Terdapat tiga aspek yang dinilai pada angket kebutuhan siswa terhadap media media pembelajaran, yaitu pemahaman terhadap wayang pandawa, pembelajaran bahasa jawa, dan keberadaan media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket kebutuhan guru. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket kebutuhan siswa:

Tabel 7
Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pemahaman terhadap wayang pandawa	5	1, 2, 3, 4, 5
Pembelajaran bahasa jawa	3	6, 7, 8
keberadaan media pembelajaran	18	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26

3) Angket Uji Coba Terbatas oleh Guru

Terdapat tiga aspek yang dinilai pada angket uji coba terbatas oleh guru, yaitu tampilan media pembelajaran, kesesuaian media dengan kompetensi, dan kualitas fisik dari media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket uji coba terbatas oleh guru dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket uji coba terbatas oleh guru:

Tabel 8
Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Terbatas oleh Guru

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Tampilan media pembelajaran	3	1, 2, 3, 4
Kesesuaian media dengan kompetensi	3	5, 6, 7
Kualitas Fisik dan aksesibilitas	2	8, 9, 10

4) Angket Penilaian Siswa

Terdapat tiga aspek yang dinilai pada angket penilaian produk oleh siswa, yaitu tampilan media pembelajaran, materi, dan kualitas fisik dari media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket uji coba

terbatas oleh guru dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket tanggapan siswa:

Tabel 9
Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Siswa terhadap Media

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Tampilan Media pembelajaran	4	1, 2, 3, 4
Materi	5	5, 6, 7
Kualitas fisik dan aksesibilitas	6	8, 9, 10

b. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui media pembelajaran Putra Dayang dan perangkat pembelajaran yang dirancang valid untuk digunakan atau tidak. Selain itu lembar validasi berfungsi untuk mengetahui masukan mengenai dari validator. Lembar validasi terdiri dari beberapa unsur-unsur penilaian media pembelajaran Pitra Dayang dan perangkat pembelajaran.

1) Lembar Validasi Media Pembelajaran Putra Dayang

Terdapat empat aspek yang dinilai pada validasi media pembelajaran, yaitu penyusunan media pembelajaran, materi, ilustrasi, kualitas tampilan media, dan daya tarik media pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi Validasi media pembelajaran

Tabel 10
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Penyusunan media pembelajaran	8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Materi	3	9, 10, 11
Ilustrasi	2	12, 13
Kualitas dan tampilan media	2	14, 15
Daya Tarik	2	16, 17

2) Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Terdapat empat aspek yang dinilai pada validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, yaitu kejelasan dan kesesuaian isi RPP, sistematika penulisan RPP, bahasa yang digunakan dalam penyusunan RPP, dan waktu. Adapun kisi-kisi instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi RPP:

Tabel 11
Kisi-kisi Instrumen Validasi RPP

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kejelasan dan kesesuaian isi RPP	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Sistematika	1	10
Bahasa	3	11, 12, 13
Waktu	2	14, 15

3) Lembar Validasi Lembar Kegiatan Siswa

Terdapat lima aspek yang dinilai pada validasi lembar kegiatan siswa, yaitu sistematika LKS, isi LKS, kesesuaian LKS dengan langkah pembelajaran, tampilan LKS, dan penggunaan bahasa dalam penyusunan LKS. Adapun kisi-kisi instrumen validasi LKS dapat

dilihat pada tabel 12 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi LKS:

Tabel 12
Kisi-kisi Instrumen Validasi LKS

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Sistematika LKS	1	1
Isi LKS	2	2, 3
Kesesuaian LKS dengan langkah pembelajaran	1	4
Tampilan LKS	2	5, 6
Bahasa	5	7, 8, 9, 10, 11

4) Lembar Validasi Materi Ajar

Terdapat empat aspek yang dinilai pada validasi materi ajar, yaitu kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, dan kemutahiran materi. Adapun kisi-kisi instrumen validasi materi ajar dapat dilihat pada tabel 13 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi validasi materi ajar:

Tabel 13
Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi Ajar

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3	1, 2, 3
Keakuratan materi	4	4, 5, 6, 7
Pendukung materi pembelajaran	6	8, 9, 10, 11, 12, 13
Kemutahiran materi	3	14, 15, 16

5) Lembar Validasi Penilaian LKS

Terdapat tiga aspek yang dinilai pada validasi penilaian LKS, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun kisi-kisi instrumen

validasi penilaian LKS dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi validasi penilaian LKS:

Tabel 14
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Penilaian LKS

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kognitif	3	1, 2, 3
Afektif	3	4, 5, 6
Psikomotorik	3	7, 8, 9

6) Lembar Validasi Tes Hasil Belajar

Terdapat tiga aspek yang dinilai pada validasi tes hasil belajar, yaitu syarat substansi, syarat konstruksi, dan syarat bahas. Adapun kisi-kisi instrumen validasi tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini. Berikut adalah kisi-kisi validasi tes hasil belajar:

Tabel 15
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi THB

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Syarat substansi	2	1, 2
Syarat konstruksi	11	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
Syarat bahasa	4	14, 15, 16, 17

c. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut berfungsi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Putra Dayang. Melalui hasil belajar tersebut dapat diketahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang. Berikut adalah instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 16
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Aspek	Jumlah Butir	Nomor Butir
Siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar (C2)	7	5, 6, 9, 11, 12, 13, 15
Siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira dengan benar (C2)	5	2, 3, 7, 8, 18
Siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat (C4)	6	1, 4, 10, 14, 16, 17

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, angket validasi, dan tes. Berikut adalah rincian dari teknik pengumpulan data:

a. Metode Angket

Metode ini digunakan untuk mengambil data kebutuhan guru, kebutuhan siswa akan pengembangan media pembelajaran. Selain itu juga digunakan untuk mengambil data uji coba terbatas oleh guru dan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran.

b. Metode Angket Validasi

Metode ini digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran dan perangkat pendukungnya melalui lembar validasi. Lembar validasi berisi tentang aspek-aspek media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang harus diisi oleh validator dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai.

c. Metode Tes

Metode ini digunakan untuk mengambil data berupa hasil belajar siswa mengenai penguasaan konsep wayang pandawa. Dari data tersebut bisa diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Putra Dayang.

E. Metode Analisis Data

Kebenaran dari hipotesis dalam penelitian, diperlukan analisis data menggunakan teknik-teknik tertentu. Sesuai dengan tujuan utama dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran Putra Dayang yang valid dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa pada kelas IV sekolah dasar, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran menjadi draf final. Metode analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan guru, analisis validasi, analisis prasyarat analisis data, analisis keefektifan

1. Analisis kebutuhan

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data angket kebutuhan adalah menggunakan teknik kuantitatif. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui siswa dan guru membutuhkan atau tidaknya pengembangan media pembelajaran. Data analisis ini diambil dari angket kebutuhan siswa dan guru, kemudian dihitung skornya dan diklasifikasikan kedalam tingkat kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran. Klasifikasi kebutuhan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 17 dibawah ini.

Tabel 17
Klasifikasi Kebutuhan Guru Dan Siswa

Tingkat Kebutuhan	Skor	
	Guru	siswa
Sangat membutuhkan	89-108	86-104
Membutuhkan	69-88	66-85
Kurang membutuhkan	48-68	46-65
Tidak membutuhkan	27-47	26-45

2. Analisis Kevalidan

Data yang dianalisis kevalidannya adalah media pembelajaran dan perangkat pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan pada analisis data hasil validasi tersebut adalah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran dinilai oleh validator dengan menggunakan skala empat sesuai dengan rubrik yang telah dibuat oleh peneliti. Cara mengetahui validitas atau kelayakan dari media pembelajaran dan perangkat pembelajaran adalah dengan membagi antara frekuensi rata-rata aspek penilaian dengan jumlah skor maksimal aspek penilaian kemudian dikali 100%. Berikut adalah rincian cara untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan.

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

Keterangan:

P : Kelayakan atau validitas

f : Frekuensi rata-rata aspek penilaian

N : Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Berikut adalah klasifikasi tingkat kelayakan atau kevalidan:

Tabel 18
Tingkat Rating Kevalidan

Kriteria	Persentasi
Tidak baik, media pembelajaran atau perangkat pembelajaran belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi	$25\% \leq x < 43\%$
Kurang baik, media pembelajaran atau perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi	$43\% \leq x < 62\%$
Baik, media pembelajaran atau perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan beberapa revisi	$62\% \leq x < 81\%$
Sangat baik, media pembelajaran atau perangkat pembelajaran dapat digunakan	$81\% \leq x < 100\%$

3. Analisis Hasil Uji Coba

Analisis uji coba terbagi menjadi dua yaitu, coba terbatas dan analisis uji coba luas. Berikut adalah rincian dari kedua analisis uji coba:

a. Analisis Hasil Uji Coba Terbatas

Teknik analisis yang digunakan pada analisis data hasil uji coba terbatas adalah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari uji tersebut adalah data hasil angket tanggapan mengenai produk dan komentar.

Tabel 19
Kriteria Penilaian Produk Uji Coba Terbatas

Nilai	Kriteria
32 – 40	Sangat baik
26 – 31	Baik
18 – 25	Cukup
10 -17	Tidak baik

b. Analisis Hasil Uji Coba Luas

Teknik analisis yang digunakan pada analisis data hasil uji coba luas adalah menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari uji tersebut adalah data hasil angket tanggapan mengenai produk dan analisis data uji coba soal tes. Berikut adalah rincian dari kedua analisis tersebut:

Tabel 20
Kriteria Penilaian Produk Uji Coba Lebih Luas

Nilai	Kriteria
32 – 40	Sangat baik
26 – 31	Baik
18 – 25	Cukup
10 -17	Tidak baik

1) Analisis hasil uji coba tes

- a) Validitas soal, analisis ini digunakan untuk mengetahui soal yang mau diujikan valid atau tidak dengan menggunakan teknik korelasi biserial (Arikunto, 2015, hal. 99)

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : koefisien korelasi poin biserial

M_p : skor rata-rata hitung untuk butir yang dijawab betul

M_t : skor rata-rata dari skor total

S_t : standar deviasi skor total

p : proporsi siswa yang menjawab benar pada soal

q : proporsi siswa yang menjawab salah pada soal

Cara menentukan tingkat validitas instrumen dengan mengkorelasikan hasil koefisien r dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95%. Berikut adalah kriteria koefisien korelasi validitas.

Tabel 21
Kriteria Koefisien Korelasi Validitas

Kriteria	Nilai Koefisien Korelasi
Sangat rendah	$0,000 < r \leq 0,200$
Rendah	$0,200 < r \leq 0,400$
Cukup	$0,400 < r \leq 0,600$
Tinggi	$0,600 < r \leq 0,800$
Sangat tinggi	$0,800 < r \leq 1,000$

- b) Reliabilitas soal, menunjukkan bahwa suatu tes cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena tes tersebut sudah baik. Menurut Arikunto (2015, hal. 100) reliabilitas dapat dicari dengan rumus Kuder Richardson 20 (KR 20).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi objek yang menjawab dengan benar

q : proporsi objek yang menjawab dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$: jumlah hasil perkalian p dan q

n : banyaknya item

S : standar deviasi tes

Kriteria untuk mengetahui Reliabilitas dapat menggunakan interval di bawah ini.

Tabel 22
Kriteria Interval

Kriteria	Interval
Reliabilitas sangat tinggi	$0,90 < r_{11} \leq 1,00$
Reliabilitas tinggi	$0,70 < r_{11} \leq 0,90$
Reliabilitas sedang	$0,40 < r_{11} \leq 0,70$
Reliabilitas rendah	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$
Reliabilitas sangat rendah	$0,90 < r_{11} \leq 0,20$

- c) Daya beda, analisis ini digunakan untuk mengetahui soal yang akan digunakan dapat membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Untuk menemukan besarnya daya beda digunakan rumus (Arikunto, 2015, hal. 211-214) sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A : Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun kriteria dari indeks diskriminasi pada tabel 23

Tabel 23
Kriteria Dari Indeks Diskrimanisi

Kriteria	Indeks Diskrimanisi
Semua tidak baik dan harus dibuang	$D < 0$
Jelek (<i>poor</i>)	$0,00 \leq D < 0,20$
Cukup (<i>satisfactory</i>)	$0,20 \leq D < 0,40$
Baik (<i>good</i>)	$0,40 \leq D < 0,70$
Baik sekali (<i>excellent</i>)	$0,70 \leq D \leq 1,00$

- d) Tingkat kesulitan, Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kesulitan dari soal tes. Berikut adalah cara untuk mengetahui tingkat kesulitan soal.

$$p = \frac{\sum B}{N}$$

keterangan:

p : tingkat kesukaran

$\sum B$: jumlah peserta didik yang menjawab benar

N : jumlah peserta didik

Adapun kriteria tingkat kesukaran pada tabel 24 sebagai berikut.

Tabel 24
Kriteria Tingkat Kesulitan Soal

Kriteria	Tingkat Kesukaran
Mudah	$p > 0,70$
Sedang	$0,30 \leq p \leq 0,70$
Sulit	$p < 0,30$

4. Analisis Efektifitas Penggunaan PUTRA DAYANG

a. Uji Normalitas

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Menguji normalitas data menggunakan rumus chi-kuadrat.

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

Keterangan:

x^2 : chi-kuadrat

f_0 : frekuensi dari yang diamati

f_e : frekuensi yang diharapkan

Langkah berikutnya adalah membandingkan x^2_{hitung} dengan x^2_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = J-2$. Dalam hal ini J menyatakan banyaknya kelas interval. Jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji *u mann witney*.

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk menentukan apakah sampel yang diperoleh berasal dari populasi dari varian yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Tes yang digunakan untuk menghitung homogenitas menggunakan rumus dari Ruseffendi.

$$F = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Keterangan:

S_b^2 : variansi terbesar

S_k^2 : variansi terkecil

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka varian tidak homogen.

c. Uji Independent Test

Guna untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dari hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan, maka digunakannya teknik analisis uji t. Data yang digunakan dalam uji t ini adalah data hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol. Untuk menghitung tingkat perbandingan hasil belajar maka digunakan rumus uji t dengan taraf signifikan 0,05 sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t : uji t

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok kontrol

n_1 : jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelompok kontrol

s_1 : standar deviasi kelompok eksperimen

s_2 : standar deviasi kelompok kontrol

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-1$ dan $\alpha = 5\%$

d. Uji N gain

Analisis yang digunakan untuk menentukan keefetifan adalah dengan menggunakan Indeks Gain. Gain (peningkatan) kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep wayang pandhawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan (Sudjana, 1989: 76) rumus dari gain ternormalisasi (normalisasi) yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria dari hasil skor N-gain dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 25
Kriteria Nilai N-gain

Nilai	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Untuk mengetahui keefektifan antara dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efektifitas} = \frac{\text{n gain kelas eksperimen}}{\text{n gain kelas kontrol}}$$

Adapun kriteria dari efektifitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 26
Kriteria Efektivitas

Nilai Efektivitas	Keterangan
Efektivitas > 1	Kelas eksperimen lebih efektif dari pada kelas kontrol
Efektivitas $= 1$	Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dan kontrol
Efektivitas < 1	Kelas kontrol lebih efektif dari pada kelas eksperimen

Langkah yang selanjutnya adalah uji normalitas dan uji homogenitas dan yang terakhir adalah uji t, namun jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji *U mann whitney*. Berikut adalah rincian dari uji normalitas, homogenitas, dan uji t.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid pada semester II tahun ajaran 2017/2018. Pada bab IV akan diuraikan mengenai data hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 30 April – 11 Juni 2018. Pada bab ini juga terdapat pembahasan dari penelitian ini. Berikut adalah penjelasan hasil dan pembahasan dari penelitian ini.

A. Hasil Penelitian

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kevalidan, serta untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran hasil pengembangan yaitu Putra Dayang pada mata pelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Berikut adalah hasil dari penelitian dan pengembangan ini.

1. Hasil Studi Pendahuluan

a. Potensi dan Masalah,

Berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa jawa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid masalah yang terdapat di SD tersebut adalah belum adanya media pembelajaran khususnya wayang pandawa yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa khususnya kelas IV. Media pembelajaran yang tersedia hanya sebatas gambar yang terdapat pada buku paket.

b. Penelitian Lapangan

Selain hasil wawancara yang menunjukkan SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid membutuhkan media pembelajaran wayang pandawa, dilakukan pula analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengadaan media pembelajaran. Adapun hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa anak pengadaan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 27
Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Jumlah Butir Pertanyaan	Respon	Skor	Kategori
1.	Pembelajaran bahasa jawa	9	1	27	Membutuhkan
2.	Keberadaan media pembelajaran	18	1	62	Sangat membutuhkan
3.	Media pembelajaran yang dibutuhkan	1	1	Jawaban Benda konkret dan yang menarik	

Berdasarkan hasil analisis di atas guru mata pelajaran bahasa jawa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid membutuhkan keberadaan pengembangan media pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Ditinjau dari pembelajaran bahasa jawa guru membutuhkan media pembelajaran, sedangkan ditinjau dari keberadaan media pembelajaran guru sangat membutuhkan adanya media pembelajaran. media pembelajar yang dibutuhkan untuk pengembangan adalah media pembelajaran yang konkret dan menarik.

Tabel 28
Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Jumlah Butir Pertanyaan	Respon den	Skor	Kategori
1.	Pemahaman wayang pandawa	5	20	343	Membutuhkan
2.	Pembelajaran bahasa jawa	3	20	183	Membutuhkan
3.	Keberadaan media pembelajaran	18	20	1355	Membutuhkan
Jawaban					
4.	Media pembelajaran yang dibutuhkan	1	17	Media berupa permainan	
			3	Media pembelajaran bergambar	

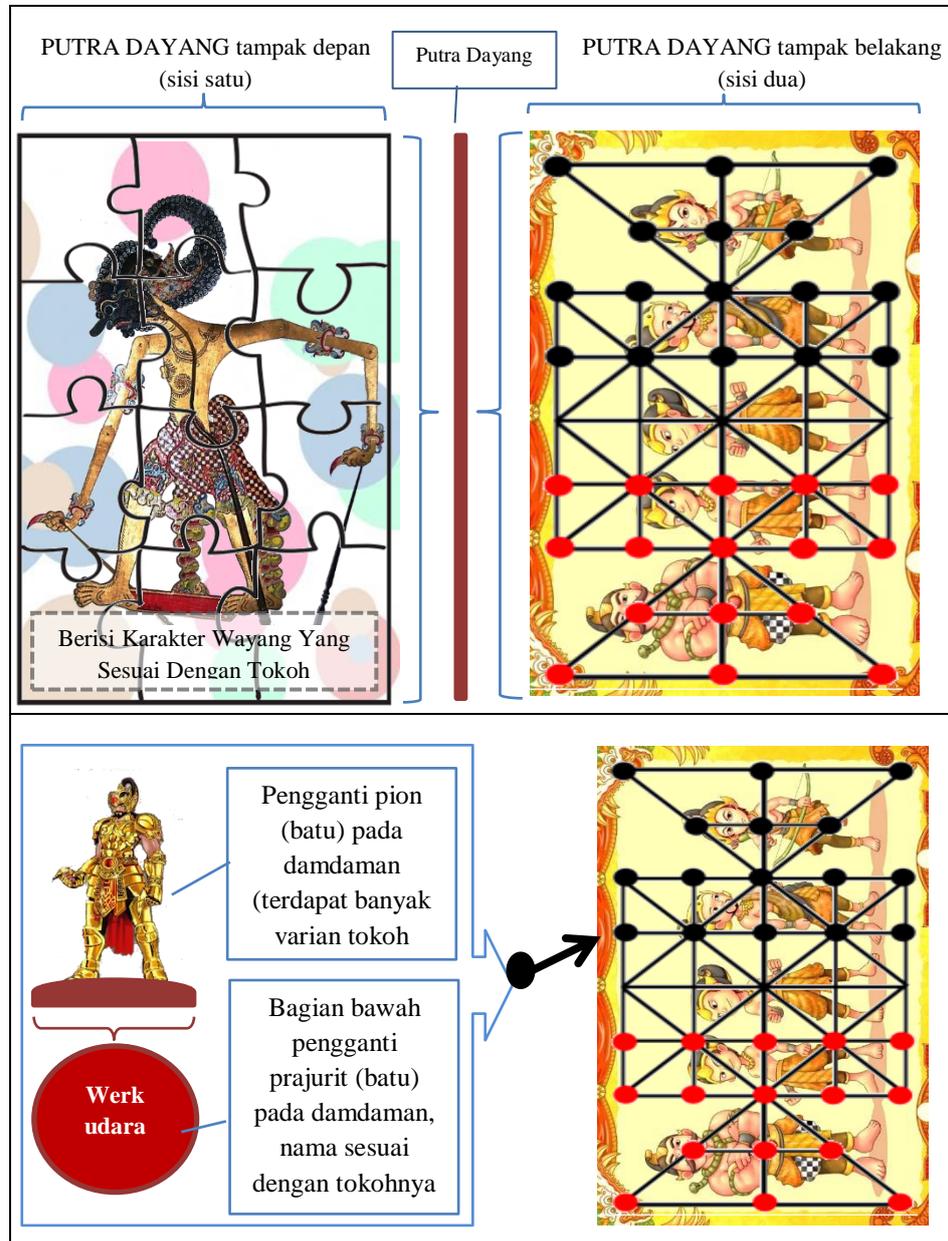
Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan siswa siswa membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran. Ditinjau dari pemahaman siswa terhadap wayang pandawa, pembelajaran bahasa jawa, dan keberadaan media pembelajaran siswa membutuhkan adanya media pembelajaran. Persentase siswa yang membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan adalah 85%, sedangkan 15% membutuhkan media pembelajaran berupa media pembelajaran bergambar.

2. Hasil Pengembangan

a. Rancangan Media Pembelajaran Putra Dayang

Data yang dihasilkan pada tahap ini adalah produk awal berupa media pembelajaran Putra Dayang beserta perangkat pembelajaran sebagai pendukungnya. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, lembar kegiatan siswa,

dan tes hasil belajar siswa. Adapun draf awal produk yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 8
Desain Produk Awal Putra Dayang



Gambar 9
Produk Awal Putra Dayang

b. Hasil Validasi

Hasil uji validasi menunjukkan media pembelajaran dan perangkat pembelajaran layak ayau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi dilakukan selama dau minggu dan dilakukan oleh validator yang berkompeten dibidangnya. Skor validasi dan saran dari validator akan dijadikan bahan untuk merevisi produk. Adapun validator pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 29
Daftar Validator

Nama Validator	Keterangan
Validator 1	Guru mata pelajaran bahasa jawa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid
Validator 2	Guru mata pelajaran bahasa jawa
Validator 3	Dosen UM Magelang
Validator 4	Dosen UM Magelang

1) Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validasi dilakukan terhadap media pembelajaran Putra Dayang. Validasi media pembelajaran dilakukan terhadap 6 aspek yaitu aspek sistematika penyusunan media pembelajaran, kesesuaian dengan materi, ilustrasi, kualitas (kondisi fisik) dan tampilan media (visual), serta daya Tarik media pembelajaran Putra Dayang. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif berupa skor validasi dan data kualitatif berupa saran dari validator. Berikut adalah hasil validasi media pembelajaran Putra dayang dan perangkat pembelajaran pendukungnya.

Tabel 30
Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Putra Dayang

No	Aspek	Validator				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4		
1	Sistematika penyusunan media pembelajaran	90	82,5	77,5	82,5	83,125	Sangat valid
2	Kesesuaian media dengan materi	86	80	86	80	83	Sangat valid
3	Ilustrasi	80	70	80	70	75	Valid
4	Kualitas media dan tampilan	93	86	80	80	84,75	Sangat valid
5	Daya Tarik	100	96	80	86	90,5	Sangat valid
Kesimpulan						83,275	Sangat valid

Berdasarkan data rekapitulas hasil validasi media pembelajaran di atas, Putra Dayang sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, namun validator memberikan saran dan masukkan untuk

menyempurnakan media pembelajaran Putra Dayang. Adapun saran dan masukan dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 31
Saran dan Masukan

No	Nama Validator	Saran
1	Validator I	Media pembelajaran sudah baik, diberikan tempat untuk tempat untuk menyimpan media
2	Validator II	Sudah baik untuk digunakan dalam pembelajaran
3	Validator III	Media pembelajaran sudah baik dan siap untuk digunakan pada pembelajaran
4	Validator IV	Diberikan papan untuk puzzle agar tidak mudah lepas, dan pion diganti dengan tokoh pandawa asli

2) Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang divalidasi pada penelitian ini adalah RPP, materi pembelajaran, LKS, THB. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif berupa skor validasi dan data kualitatif berupa saran dari validator. Berikut adalah data hasil validasi perangkat pembelajaran.

Tabel 32
Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Putra Dayang

No	Aspek	Validator				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4		
1	RPP	85,2	77,2	81,2	88	82,9	Sangat valid
2	Materi pembelajaran	86,2	87,5	83,6	82,4	84,9	Sangat valid
3	LKS	81,8	85	80	94,4	85,3	Sangat valid
4	THB	84,4	71	80	93,2	82,15	Sangat valid
Jumlah						83.8	Sangat valid

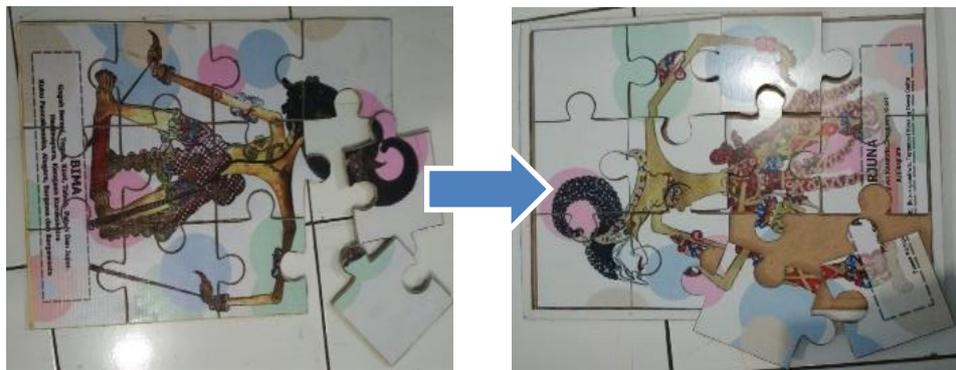
Berdasarkan data rekapitulasi hasil validasi perangkat pembelajaran bahwa perangkat pembelajaran memperoleh rata-rata skor 83.8. Artinya sudah sangat valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Namun validator memberikan saran dan masukan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran. Adapun saran dan masukan dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 33
Saran dan Masukan

No	Nama Validator	Saran
1	Validator I	Perjelas indikator pembelajaran
2	Validator II	Perjelas indikator pembelajaran
3	Validator III	Langkah Pembelajarannya diperjelas. Buat satu RPP untuk tiga pertemuan
4	Validator IV	Indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

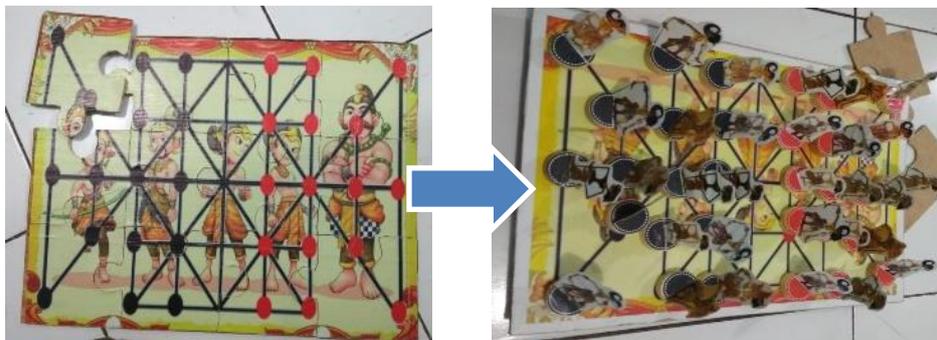
c. Hasil Revisi I

Skor validasi dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi Media pembelajaran Putra Dayang dan perangkat pembelajaran. Pada bagian perangkat pembelajaran yang direvisi adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan, aspek psikomotorik. Langkah pembelajaran sudah dibuat menjadi lebih detail sesuai dengan sintaks model pembelajaran *thinks pair and share*. Selain itu RPP direvisi menjadi 1 untuk 3 kali pertemuan (hari). Adapun hasil revisi I dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 10
Revisi bagian *Puzzle*

Pada bagian *puzzle* direvisi dengan menggunakan bahan tripleks yang lebih tipis dan menggunakan stiker sebagai penutupnya, selain itu pada revisi ini sudah terdapat tempat yang khusus buat *puzzle*, sehingga *puzzle* tersebut tidak mudah lepas ataupun tercecer jika sudah terpasang. Adapun revisi pada bagian damdaman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 11
Revisi bagian Damdaman

Pada bagian damdaman yang direvisi adalah lapisan terluar yang semula terpal kemudian diganti dengan kertas stiker. Sebelum revisi damdaman hanya berfungsi sebagai permainannya saja, namun setelah direvisi, damdaman juga bisa digunakan sebagai wadah untuk *puzzle*.

Untuk desain ilustrasinya tidak mengalami perubahan. Adapun revisi dari pion damdaman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 12
Revisi bagian Pion Damdaman

Pada bagian pion damdaman mengalami revisi, yang sebelumnya menggunakan tokoh wayang yang dibentuk robot direvisi menjadi bentuk wayang yang sebenarnya. Sehingga siswa dapat bertambah mudah untuk mempelajari materi wayang pandawa melalui media pembelajaran Putra Dayang.

d. Hasil Uji Coba Terbatas

Produk media pembelajaran Putra Dayang diuji cobakan kepada empat guru sekolah dasar khususnya guru mata pelajaran bahasa jawa. Hasil data yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa penilaian dan data kualitatif berupa masukan dan saran dari empat guru tersebut. Adapun rekapitulasi hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 34 sebagai berikut:

Tabel 34
Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk oleh Guru

No	Nama Guru (Inisial)	Aspek			Jumlah	Kategori
		Tampilan	Kejelasan materi	Kualitas fisik		
1	SS	16	12	12	40	Sangat baik
2	BBP	10	9	7	26	Baik
3	AR	10	11	9	30	Baik

Adapun hasil penilaian produk berupa saran dan masukan dapat dilihat pada tabel 35 dibawah ini.

Tabel 35
Saran dan Masukkan

No	Nama Guru	Saran dan Masukkan
1	Guru I	Media pembelajaran sudah bagus, berilah iringan musik wayang saat pembelajaran khususnya saat siswa menggunakan media pembelajarannya
2	Guru II	Buatlah wadah untuk pion sehingga media menjadi praktis untuk digunakan
4	Guru III	Perbanyak varian tokohnya, agar siswa dapat bertambah wawasannya mengenai wayang pandawa dan wayang lainnya. Serta buat wadah untuk pion

e. Hasil Revisi II

Masukkan dan saran dari uji coba terbatas dijadikan bahan untuk merevisi media pembelajaran Putra Dayang sehingga menjadi produk yang lebih baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Media pembelajaran direvisi menjadi seperti papan catur, pion kepingan *puzzle* bisa dimasukkan kedalam papan tersebut. Sehingga mempermudah untuk pengimpanannya. Adapun detail hasil revisi II dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 13
Revisi Cover

Sebelum direvisi II media pembelajaran Putra Dayang belum ada sampul atau cover media, namun setelah direvisi II menjadi ada cover atau sampul. Gambar bagian kiri diatas menunjukkan cover depan yang terdapat identitas media, sedangkan pada bagian sisi kanan terdapat cover yang berisi petunjuk menggunakan media pembelajaran. Pada bagian cover depan (gambar sisi kiri) atau belakang (gambar sisi kanan) bisa dibuka dan didalamnya tersimpan *puzzle*, damdaman, dan pionnya. Dan bisa dimainkan atau digunakan didalamnya. Berikut adalah gambar dari Putra Dayang saat proses dibuka.



Gambar 14
Cara membuka Putra Dayang

Dengan direvisi seperti gambar di atas, maka komponen atau bagian dari media tersebut tidak mudah hilang, karena tersimpan didalam medianya sendiri. Adapun pada bagian puzzle dan damdaman (bagian dalam Putra Dayang) setelah revisi II pada gambar 15 dibawah ini.



Gambar 15
Bagian dalam Putra Dayang

Setelah direvisi II siswa dapat menggunakan kedua macam permainan tersebut sekaligus, dan tanpa membongkar salah satu. Dengan hal tersebut media pembelajaran Putra Dayang akan lebih mudah untuk digunakan. Adapun untuk tujuan keamanan, maka pada bagian luar samping kiri diberi alat untuk mengunci. Berikut adalah gambar bagian samping Putra Dayang.



Gambar 16
Bagian samping Putra Dayang

Dengan revisian seperti di atas, dapat mencegah tercecernya bagian-bagian media pembelajaran Putra Dayang tercecer ketika terjatuh, serta tidak mudah hilang. Untuk bagian pion tidak mengalami revisi.

f. Hasil Uji Coba Lebih Luas

Pada tahap ini dilakukan uji coba instrumen dan media pembelajaran Putra Dayang. Hasil dari uji coba lebih luas berupa data kuantitatif yaitu data hasil tes dan data tanggapan terhadap media. Hasil tes digunakan untuk mengetahui validitas, Reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesulitan soal. Adapun hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 36 di bawah ini.

Tabel 36
Rekapitulasi Hasil Penilaian Produk oleh Siswa

No	Nama Siswa (Inisial)	Aspek			Jumlah	Kategori
		Tampilan	Kejelasan materi	Kualitas fisik		
1	ARA	16	12	12	40	Sangat baik
2	ASW	14	12	9	35	Sangat baik
3	AFM	13	11	9	33	Sangat baik
4	AAI	15	10	9	34	Sangat baik
5	AHAM	16	11	10	37	Sangat baik
6	DK	12	9	10	31	Baik
7	COD	12	9	11	32	Baik
8	DMM	14	10	9	33	Sangat baik
9	DAH	15	10	9	34	Sangat baik
10	FAK	15	9	10	34	Sangat baik
11	HNRS	16	10	11	37	Sangat baik
12	NAP	16	10	10	36	Sangat baik

Berdasarkan rekapitulasi hasil data penilaian produk oleh siswa, 83% siswa dari 12 siswa memberikan penilaian dengan kategori sangat baik, sedangkan 17% memberikan penilaian dengan kategori baik. Oleh karena itu pada tahap ini tidak dilakukan revisi. Adapun hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel 37 dibawah ini.

Tabel 37
Rekapitulasi Hasil Validasi Soal

No. Soal	t hitung	Keterangan	No. Soal	t hitung	Keterangan
1	0,256	Tidak valid	16	0,587	Valid
2	-0,110	Tidak valid	17	0,482	Valid
3	0,075	Tidak valid	18	0,483	Valid
4	0,348	Valid	19	0,065	Tidak valid
5	0,365	Valid	20	0,383	Valid
6	0,503	Valid	21	0,175	Tidak valid
7	0,346	Valid	22	0,609	Valid
8	0,690	Valid	23	0,296	Tidak valid
9	0,436	Valid	24	0,085	Tidak valid
10	-0,190	Tidak valid	25	0,595	Valid
11	0,326	Valid	26	0,291	Tidak valid
12	0,214	Tidak valid	27	0,266	Tidak valid
13	0,538	Valid	28	0,362	Valid
14	0,198	Tidak valid	29	0,695	Valid
15	0,525	Valid	30	0,426	Valid

Soal tes diujikan kepada 37 siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid kelas IV B dan IV A dengan t tabel 0,325 (taraf signifiakn 5%). Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validitas soal tes, terdapat 18 soal tes valid dan 12 soal tes tidak valid. Soal tes yang valid akan digunakan sebagai bahan untuk mengambil data pretest dan posttest, begitu sebaliknya, soal yang tidak valid tidak akan digunakan sebagai bahan untuk mengambil data pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji Reliabilitas. Adapun hasil reliebelitas soal dapat dilihat pada tabel 38 dibawah ini.

Tabel 38
Hasil Reliabilitas Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
0,827	18

Uji Reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21. Berdasarkan hasil perhitungan dari 24 soal yang valid diperoleh nilai reliabel 0,827. Selanjutnya nilai tersebut diukur dengan tabel dan hasilnya sangat tinggi. Jadi dari uji Reliabilitas menunjukkan bahwa soal tes pada penelitaian ini dinyatakan reliabel dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan uji daya beda. Adapun hasil uji daya beda dapat dilihat pada tabel 39 di bawah ini.

Tabel 39
Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda

No. Soal	Indeks Daya Beda	Keterangan	No. Soal	Indeks Daya Beda	Keterangan
1	0,89	Sangat baik	10	0,35	Sedang
2	0,62	Baik	11	0,41	Baik
3	0,51	Baik	12	0,59	Baik
4	0,46	Baik	13	0,43	Sangat baik
5	0,65	Baik	14	0,70	Sangat baik
6	0,22	Sedang	15	0,54	Baik
7	0,43	Baik	16	0,70	Sangat baik
8	0,54	Baik	17	0,51	Baik
9	0,65	Baik	18	0,68	Baik

Berdasarkan uji daya beda terhadap soal tes, menunjukkan hasil 4 soal tes memiliki daya beda yang sangat baik. 12 soal tes memiliki daya beda yang baik. Sedangkan 2 soal tes memiliki daya beda yang sedang. Langkah yang selanjutnya adalah uji tingkat kesukaran soal. Adapun rekaoitukasi hasil uji tingkat kesulitan dapat dilihat pada tabel 40 di bawah ini.

Tabel 40
Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesulitan

No. Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan	No. Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,351	Sedang	10	0,577	Sedang
2	0,339	Sedang	11	0,544	Sedang
3	0,535	Sedang	12	0,518	Sedang
4	0,384	Sedang	13	0,297	Sulit
5	0,736	Mudah	14	0,541	Sedang
6	0,406	Sedang	15	0,587	Sedang
7	0,736	Mudah	16	0,459	Sedang
8	0,650	Sedang	17	0,654	Sedang
9	0,567	Sedang	18	0,487	Sedang

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba daya beda di atas dalam soal tes terdapat 1 soal tes memiliki indeks kesulitan dengan kategori sulit, 17 soal tes dengan kategori sedang, dan 2 soal soal tes dengan kategori mudah.

g. Hasil Revisi III, hasil uji coba skala luas pada media pembelajaran Putra Dayang menunjukkan bahwa media tersebut sudah baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengujian

Pengujian dari media pembelajaran hasil pengembangan dilaksanakan pada tanggal 12 Juni – 18 Juni 2018. Pengujian dilakukan di dua kelas yaitu di kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol atau kelas pembanding. Pembelajaran pada pengujian ini dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan oleh peneliti. Sebelum memulai pembelajaran siswa baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest*, serta *posttest* setelah pembelajaran selesai. Data yang didapat pada pangujian produk ini adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun rekapitulasi rata-rata hasil *pretest* dan

posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 41
Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Rentang	Kategori	Frekuensi	
		Pretest	Posttest
81-100	Sangat baik	1	11
61-80	Baik	6	7
41-60	Cukup	7	1
19-40	Tidak baik	6	1
Nilai < 19	Sangat tidak baik	-	-
Nilai terendah		22	28
Nilai tertinggi		83	94
Rata-rata		51,21	77,65
Tuntas		4	13

Tabel 41 menunjukkan hasil *pretest* kelas eksperimen yang memiliki nilai terendah 22, nilai tertinggi 83 dan rata-ratanya 51,21. Sedangkan pada hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki nilai terendah 28, nilai tertinggi adalah 94, dan rata-ratanya adalah 77,65 dengan 13 siswa tuntas dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 38 di bawah ini. Berikut adalah rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Tabel 42
Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Rentang	Kategori	Frekuensi	
		Pretest	Posttest
81-100	Sangat baik	-	3
61-80	Baik	5	4
41-60	Cukup	7	5
19-40	Tidak baik	8	6
Nilai < 19	Sangat tidak baik	-	1
	Nilai terendah	22	17
	Nilai tertinggi	72	94
	Rata-rata	45,55	53,85
	Tuntas	-	4

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa kelas tersebut pada hasil *pretest* memiliki nilai terendah 22, nilai tertinggi 72, dan nilai rata-ratanya adalah 45,55. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan bahwa hasil tersebut memiliki nilai terendah 17, nilai tertinggi 94, dan nilai rata-rata adalah 53,85, serta 4 siswa dinyatakan tuntas. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* selanjutnya diuji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Kemudian diuji *independen sample test* dan *n gain*. Berikut adalah rincian uji prasyarat, uji *independen sample test*, dan *n gain*:

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *chi kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai taraf signifikasn $> 0,05$ dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas dilakuakn untuk mengetahui apakah data yang akan di uji *t-test* berdistribusi normal atau

tidak. Jika data berdistribusi normal uji *t-test* dapat dilakukan. Namun jika tidak maka menggunakan uji *u mann withney*. uji normalitas dilakukan dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS 21. Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai signifikan (5%) lebih dari 0,05 yang artinya ke berdistribusi normal. Adapun rincian hasil dari uji tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 43
Hasil Uji Normalitas

	Data	Sig.	Keputusan
Pretest	Eksperimen	0,200	Normal
	Kontrol	0,085	Normal
Posttest	Eksperimen	0,200	Normal
	Kontrol	0,200	Normal

2) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk memastikan bahwa kedua kelas tersebut homogen (tidak ada perbedaan yang signifikan). Uji homogenitas merupakan syarat diperbolehkannya dua kelas atau lebih untuk membandingkan. Adapun hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 44 di bawah ini.

Tabel 44
Hasil Uji Homogenitas

Data	Sign.	Keterangan	Keputusan
Hasil belajar	1,000	$\frac{\text{Sign} > \alpha}{1,000 > 0,05}$	Homogen

Berdasarkan hasil uji di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang artinya status varian kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

b. Uji *Independent Test*

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan didapatkan data berdistribusi normal dan homogen maka analisis yang digunakan adalah uji t berupa *independent test*. Uji *independent test* pada hasil belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest* dimaksudkan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang berarti pada kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas control. Berdasarkan perhitungan uji t yang telah dilakukan diperoleh data yang ditunjukkan pada tabel 45 dibawah ini.

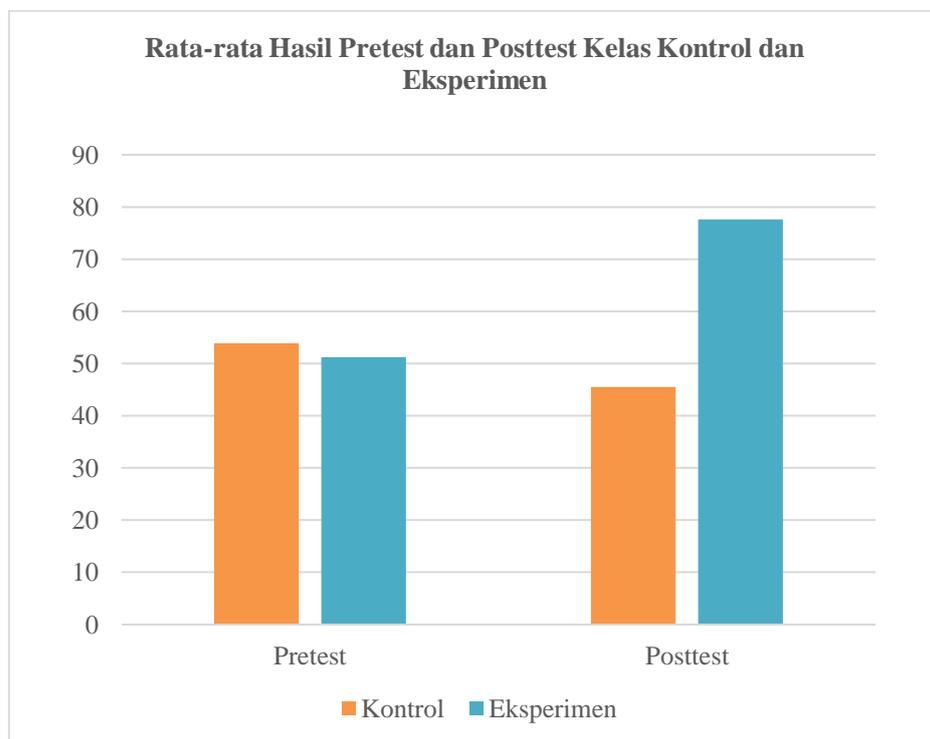
Tabel 45
Hasil Uji *Independent Test*

Data	Sig (2-tailed)	Keterangan	Keputusan
Pretest kelompok eksperimen dan kontrol	0,257	Sig > 0,05	Tidak ada perbedaan yang signifikan
Posttest kelompok eksperimen dan kontrol	0,00	Sig < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan hasil uji *independent test posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas control. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol materi wayang kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

c. Uji Ternormalisasi N gain

Hasil dari uji ternormalisasi n gain menunjukkan seberapa besar efektifitas penggunaan media pembelajaran. Adapun rata-rata dari hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 17
Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Postes* dari Kelas Eksperiman dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui terdapat perbedaan antara pretest control dan eksperimen dan perbedaan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat dilihat dampak dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang, yang kemudian secara kasat mata dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa.

Untuk melihat lebih jelas dan pastinya efektivitas dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang dapat dilihat dari hasil penghitngan N Gain. Adapun hasil perhitungan N Gain dapat dilihat pada tabel 46 dibawah ini. Berikut adalah hasil perhitungan n gain kelas control.

Tabel 46
N Gain Kelas Kontrol

Data	Pretest	Posttest	Gain	N gain	Keterangan
N	20				
Maksimal	72	94	8,3	0,18	Rendah
Minimal	22	17			
Rata-rata	45,55	53,85			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai n gain dari kelas kontrol adalah 0,18 dengan kategori rendah. Adapun hasil dari n gain kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 47 di bawah ini.

Tabel 47
N Gain Kelas Eksperimen

Data	Pretest	Posttest	Gain	N gain	Keterangan
N	20				
Maksimal	83	94	26,44	0,54	Sedang
Minimal	22	28			
Rata-rata	51,21	77,65			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai n gain dari kelas kontrol adalah 0,54 dengan kategori sedang. Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran Putra Dayang pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Adapun hasil dari efektivitas penggunaan produk sebagai berikut:

$$\text{efektifitas} = \frac{\text{N gain kelas eksperimen}}{\text{N gain kelas kontrol}} = \frac{0,54}{0,18} = 3$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil nilai efektivitas adalah $3 > 1$ yang artinya penggunaan media pembelajaran Putra Dayang yang dipadukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) adalah efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa materi wayang Pandawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

B. Pembahasan

Keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kebutuhan guru dan siswa memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa. Begitu juga pada pembelajaran bahasa Jawa materi wayang Pandawa kelas VI di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid yang mengalami keterbatasan atau belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Media pembelajaran yang sudah tersedia hanya berupa gambar dan itu belum sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai wayang Pandawa dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut maka diadakannya pengadaan media pembelajaran melalui penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Putra Dayang (*Puzzle Tradisional Damdaman Wayang*). Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, dan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan, serta untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan produk yang telah dikembangkan (*Putra Dayang*).

Langkah dari penelitian dan pengembangan ini terdiri menjadi tiga tahap yaitu studi pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap pengujian. Setiap tahapnya memiliki langkah-langkahnya. Tahap pendahuluan terdiri penggalan masalah, penelitian lapangan (analisis kebutuhan), dan studi literatur. Tahap pengembangan terdiri dari penyusunan produk, validasi, revisi I, uji coba terbatas, revisi II, uji coba lebih luas, dan revisi III. Tahap yang terakhir adalah tahap pengujian. Tahap tersebut terdiri dari uji coba oprasional, analisis dan pengambilan keputusan, dan revisi.

Tahap studi pendahuluan pada langkah penggalan masalah menunjukkan bahwa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid terutama kelas IV membutuhkan diadakannya media pembelajaran, hal tersebut didasari hasil temuan masalah dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa jawa SD Muhammadiyah SIrojuddin Mungkid dan hasil belajar siswa. Pengadaan media pembelajaran melalui penelitian dan pengembangan diperkuat dengan adanya analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan guru. Analisis tersebut menunjukkan hasil bahwa siswa dan guru membutuhkan adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

Tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah disusun kemudin divalidasi, direvisi dan, di uji cobakan. Hasil dari validasi media pembelajaran Putra Dayang dan perangkat pendukungnya (perangkat pembelajaran: RPP, LKS, Materi, THB) menunjukkan hasil bahwa produk tersebut sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa dengan beberapa revisi. Nilai dari validasi media

pembelajaran yaitu sebesar 83,275, sedangkan untuk perangkat pembelajaran adalah 83.8. Validator ahli berasal dari guru mata pelajaran bahasa jawa dan dosen Universitas Muhammadiyah Magelang.

Setelah divalidasi media pembelajaran dan perangkat pembelajaran direvisi agar menjadi lebih lagi ketika diterapkan dalam pembelajaran. Produk yang direvisi adalah media pembelajaran Putra Dayang dan perangkat pendukungnya. Produk yang sudah direvisi kemudian diuji cobakan (uji coba terbatas) terhadap empat guru bahasa jawa dari sekolah dasar yang berbeda. Hasil dari tahap tersebut adalah berupa saran dan tanggapan mengenai produk.

Media pembelajaran Putra Dayang mendapat catatan apa yang harus diperbaiki dari media tersebut. Selanjutnya adalah merevisi media pembelajaran Putra Dayang. Setelah selesai direvisi kemudian diuji cobakan lagi terhadap siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Data yang didapatkan dari langkah tersebut adalah validitas, Reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesulitan dari soal *pretest* dan *posttest*. Hal yang didapat selanjutnya adalah hasil penilaian media pembelajaran Putra Dayang yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa, sehingga media pembelajaran Putra Dayang tidak diperlukan revisi lagi.

Tahap pengujian dari penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Hasil dari tahap pengujian ini adalah berupa hasil belajar yang kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitasnya.

Hasil dari tahap tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Putra Dayang efektif digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *independent test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran Putra Dayang efektif yang dipaudukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

Selain itu juga dapat dilihat dari uji N gain. Berdasarkan perhitungan N gain hasil nilai efektivitas adalah $3 > 1$ yang artinya penggunaan media pembelajaran Putra Dayang yang dipaudukan dengan model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Sehingga produk hasil pengembangan tersebut baik untuk digunakan pada mata pelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu, tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap pengujian. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data adalah angket dan soal tes. Angket digunakan pada analisis kebutuhan, validasi media pembelajaran, validasi perangkat pembelajaran, serta penilaian produk. Sedangkan tes digunakan pada pengambilan data pemahaman siswa tentang konsep wayang pandawa sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi tindakan pada kelas Eksperimen, dan pada kontrol.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Putra Dayang untuk peningkatan penguasaan konsep wayang pandawa pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran Putra Dayang yang dikembangkan memiliki skor kevalidan 83,275% dengan kategori sangat valid. Selain itu, perangkat pendukungnya pun sangat valid untuk digunakan dengan nilai 82,9% untuk RPP, 84,9% untuk materi wayang pandawa, 85,3% untuk LKS, dan 83,8% untuk THB. Hal tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran Putra Dayang dan perangkat pendukungnya valid dan layak untuk

diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa di kelas IV sekolah dasar

2. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media pembelajaran Putra Dayang. Media pembelajaran Putra Dayang memiliki beberapa karakteristik antara lain adalah (a) Putra Dayang merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif; (b) terdapat dua permainan yaitu *puzzle* dan damdaman yang menyatu menjadi satu; (c) *puzzle* bergambarkan salah satu tokoh wayang pandawa disertai karakteristik dari tokoh tersebut di bagian bawahnya; (d) alas dari damdaman bergambar wayang pandawa kartun; (e) terdapat dua macam pion pada damdaman yaitu, berwarna merah dan hitam; (f) pion pada damdaman berbentuk tokoh wayang dan pada bagian bawahnya terdapat nama dari tokoh wayang tersebut; (g) terdapat alat pengunci; dan (h) terdapat panduan pemakaian Putra Dayang pada bagian cover belakang.
3. Media pembelajaran Putra Dayang diujikan di dua kelas yaitu, di kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV A sebagai kelas Kontrol. Media pembelajaran Putra Dayang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa materi wayang, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga dapat dilihat dari uji N gain. Berdasarkan perhitungan N gain hasil nilai efektivitas adalah $3 > 1$ yang artinya penggunaan media pembelajaran Putra Dayang yang dipadukan dengan

model pembelajaran TPS (*Think Pair and Share*) efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

B. Saran

1. Bagi Dinas Pendidikan, pengembangan media pembelajaran Putra Dayang perlu dilanjutkan dengan cara bekerjasama dalam melanjutkan tahap pengembangan (RnD) yaitu pengembangan yang lebih luas lagi serta diseminasi pada sekolah dasar di Kabupaten Magelang, sehingga hasil produk pengembangan Putra Dayang dapat dirasakan oleh sekolah lain.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar, pengembangan pada tingkat yang selanjutnya perlu dilakukan dengan kerjasama dengan pihak sekolah yaitu pengembangan media Putra Dayang yang dapat digunakan pada siswa dari kelas I sampai dengan kelas VI.
3. Bagi Guru, media pembelajaran Putra Dayang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa, serta sebagai bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lainnya.
4. Bagi Peneliti lainnya, pengembangan hendaknya dilakukan pada bidang lain model pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya, dan mata pelajaran lain. Serta tidak hanya samapi tahap uji, namun juga sampai tahap diseminasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT> RajaGrafindo Persada.
- Dahar, R. W. (2016). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan:Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasani, N. I. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3).
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa /Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behavior*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Lisbidjanto, H. (2013). *Wayang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor Selatan: Galia Indonesia.
- Novianti, R. D. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita BAB Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1).

- Prastika, M. R., Purnama, E., & Sukadi. (2013). Pembuatan Game Damdaman Menggunakan Java. *Indonesian Journal on Computer Science - Speed - FTI UNSA*.
- Purwanto, N. M. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., Raharjo, Haryono, A., & Raharjito. (2012). *Media Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Afabeta.
- Sudjana, N. (1989). *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M., & Syaodih, N. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Ppraktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wangid, M. N., & Yogyakarta, U. N. (2018). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota tambolaka, (April). <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4947>