



**PEMBELAJARAN MENDENGARKAN  
CERITA WAYANG MENGGUNAKAN MEDIA  
FILM ANIMASI UNTUK SISWA KELAS V  
SD KALISEGORO**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

Nama : Setyani  
NIM : 2601411129  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 9 November 2015

Pembimbing I,



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022001

Pembimbing II,



Drs. Widodo, M.Pd.  
NIP 196411091994021001

## PENGESAHAN KELULUSAN

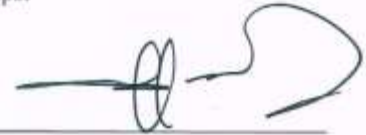
Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Selasa

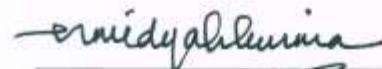
tanggal : 17 November 2015

Panitia Ujian Skripsi

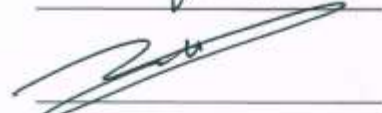
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP 196408041991021001



Ermid Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.  
NIP 197805022008012025



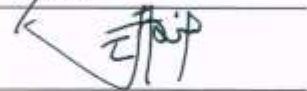
Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198401062008122001



Drs. Widodo, M.Pd.  
NIP 196411091994021001



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

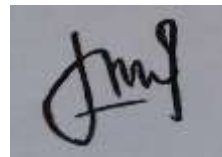


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 November 2015



Setyani  
NIM 2601411129

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### **Moto:**

1. Bertakwalah pada Allah, maka Allah akan mengajarimu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu. (Q.S. Al-Baqarah 282)
2. *Aja ngarep-arep kanugrahan kang tanpa pakaryan.*
3. *Sabegja-begjane wong pinter isih kalah begja karo wong bodho nanging eling.*
4. *Nindakna pakarti kang becik, amarga kang becik bakal ketitik, ala ketara. Sapa kang tumindak bakal ngundhuh saka tumindake iku, kang becik bakal ngundhuh kabecikan, dene kang ala bakal ngundhuh kacilakan.*

### **Skripsi ini saya persembahkan kepada:**

1. Bapak dan Ibu yang selalu melimpahkan doa dan memberi dukungan.
2. Kakakku yang selalu memberikan semangat.
3. Almamaterku

## PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro*. Penulis meyakini bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. sebagai Pembimbing I dan Drs. Widodo, M.Pd. sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Uci Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd. sebagai penelaah dan penguji atas saran dan masukan yang telah diberikan.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SD Kalisegoro, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan Ibu yang senantiasa melimpahkan doa dan memberi dukungan.
8. Kakakku yang selalu memberikan semangat.
9. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, khususnya rombel lima yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran.

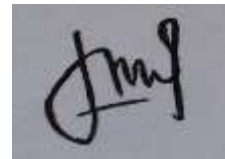
10. Teman-teman Kos Kalisegoro yang selalu menyemangati.

11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga rahmat senantiasa terlimpah kepada mereka atas doa, dukungan, bimbingan, dan saran yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, 9 November 2015

A square box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to be the initials 'Jmy'.

Penulis

## ABSTRAK

Setyani. 2015. *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Widodo, M.Pd.

Kata kunci: pembelajaran mendengarkan, film animasi.

Siswa kelas V SD Kalisegoro mengalami kesulitan mengikuti pelajaran mendengarkan cerita wayang pada materi mendengarkan cerita tokoh wayang Werkudara. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pembelajaran mendengarkan cerita wayang masih menggunakan metode konvensional, kurangnya materi ajar mendengarkan cerita wayang, kemampuan siswa untuk belajar cerita wayang masih kurang, guru hanya menggunakan bahan ajar yang ada yaitu buku teks dan media yang digunakan oleh guru untuk pembelajaran bahasa Jawa masih terbatas. Berdasarkan masalah tersebut, penggunaan media film animasi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan kesulitan siswa kelas V SD Kalisegoro dalam mengikuti pelajaran mendengarkan cerita wayang.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) bagaimanakah perbedaan hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran film animasi, (2) bagaimanakah perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran film animasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-eksperimental designs* dalam bentuk *Intact-Group Comparison*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Kalisegoro. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil dan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas V SD, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media film animasi dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes tertulis, pedoman wawancara dan observasi. Pengambilan data penelitian menggunakan teknik pengumpulan data tes, observasi, dan wawancara. Data hasil belajar dianalisis menggunakan program aplikasi IBM SPSS *Statistics* 20, sedangkan data perilaku siswa dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan dua hal, yaitu (1) Nilai rata-rata keterampilan mendengarkan kelas eksperimen sebesar 78,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,83. Hasil uji beda diperoleh  $t_{hitung} = 6,227$  dan *sig.(2-tailed)*



sebesar 0,000. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) Perilaku siswa kelas eksperimen sudah baik dan siap menerima pelajaran. Siswa serius, antusias, dan fokus mengikuti pelajaran. Siswa menunjukkan respon yang baik dan kelas tampak aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa berani maju secara individu. Adapun perilaku siswa kelas kontrol dari segi kesiapan juga sudah baik. Namun, siswa masih kurang dalam aspek perhatian, keseriusan, antusias, respon, dan keaktifan. Bahkan, masih ada siswa yang malu maju secara individu. Siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran mendengarkan menyenangkan dan siswa tidak mengalami kesulitan. Keuntungan yang diperoleh siswa yaitu lebih mudah memahami dan mengingat materi dengan bantuan media. Pembelajaran dianggap sangat menarik karena media berisi gambar, gerak dan suara. Secara umum penyampaian materi oleh guru dianggap sudah baik. Adapun siswa kelas kontrol menyatakan bahwa pelajaran cenderung membosankan. Namun, siswa mendapat keuntungan dengan bertambahnya pengetahuan siswa tentang nama tokoh-tokoh wayang. Kesulitan yang dialami membuat pelajaran kurang menarik. Penyampaian materi oleh guru dianggap sudah cukup baik, namun kurang variatif.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan yaitu guru dalam menyampaikan materi sebaiknya tidak hanya menggunakan bahan ajar buku teks, tetapi juga menggunakan media film animasi sebagai pembelajaran mendengarkan cerita wayang, manfaatnya untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional, guru dapat menggunakan media film animasi dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang di SD Kalisegoro, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Selain itu, sekolah hendaknya juga menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media film animasi dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

## SARI

Setyani. 2015. *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Widodo, M.Pd.

*Tembung pangrunut: piwulangan ngrungokake, film animasi.*

*Ing piwulangan ngrungokake crita wayang, siswa kelas 5 SD Kalisegoro isih kangelan babagan paraga wayang. Adhedhasar asil wawanrembug karo guru, kahanan kaya mangkono mau disebabake pirang-pirang prakara, yaiku piwulang ngrungokake crita wayang isih nggunakake metode konvensional, materi ngrungokake crita wayang isih kurang, lan media kang digunakake guru isih winates. Adhedhasar prakara kasebut, media pembelajaran film animasi bisa dadi salah sawjining media kang digunakake dening guru supaya siswa kelas V SD Kalisegoro ora kangelan micara basa Jawa.*

*Adhedhasar prakara kasebut, underaning panaliten iki yaiku (1) kepiye bedane asil piwulangan ngrungokake crita wayang ing kelas kontrol kang ora nggunakake media pembelajaran film animasi lan kelas eksperimen kang nggunakake media pembelajaran film animasi, (2) kepiye bedane patrape siswa nalika piwulangan ngrungokake crita wayang ing kelas kontrol kang ora nggunakake media pembelajaran film animasi lan kelas eksperimen kang nggunakake media pembelajaran film animasi.*

*Metode kang digunakake ing panaliten iki yaiku metode penelitian eksperimen kanthi desain penelitian pre-eksperimental designs ing wujud Intact-Group Comparison. Panaliten iki dilakokake marang siswa kelas V SD Kalisegoro. Variabel terikat ing panaliten ini yaiku asil piwulangan lan patrape siswa nalika piwulangan ngrungokake, ewadene variabel bebas ing panaliten iki yaiku media film animasi kang digunakake sajroning piwulangan ngrungokake ing kelas eksperimen. Instrumen penelitian arupa tes tertulis, pedoman wawancara lan observasi. Data penelitian dijipuk kanthi cara tes, wawanrembug, lan observasi. Data asil piwulangan dianalisis nganggo program aplikasi IBM SPSS Statistics 20, ewadene data babagan patrape siswa dianalisis kanthi teknik analisis deskriptif.*

*Asil panaliten nuduhake rong prakara, yaiku (1) Biji rata-rata kelas eksperimen 78,60, ewadene kelas kontrol 60,83. Asil uji beda yaiku  $t_{hitung} = 6,227$  lan  $sig.(2-tailed) = 0,000$ . Amarga tingkat signifikansi uji beda kurang saka 0,05%, dudutane ana beda kang signifikan asil piwulangan ngrungokake crita wayang antarane kelas eksperimen lan kelas kontrol, (2) Patrape siswa kelas eksperimen wis becik lan siswa wis siyaga nampa piwulangan. Siswa seneng, tenanan, lan nggatekake piwulangan. Response siswa uga apik lan kelas uga katon aktif saksuwene piwulangan. Siswa uga wani maju nalika piwulangan. Ewadene siswa kelas kontrol uga wis siyaga nampa piwulangan. Nanging, siswa kurang*

*nggatekake, kurang tenanan, kurang seneng, kurang respon, lan kurang aktif. Ditambah maneh isih ana siswa kang isin micara nalika piwulangan. Siswa kelas eksperimen ngandharake menawa piwulangan ngrungokake kuwi nyenengake lan siswa ora kangelan nampa materi. Siswa luwih gampang nampa lan ngeling-eling materi kanthi migunakake media. Piwulangan dianggep narik kawigaten amarga ing sajroning media ana gambar kang apik, gerak lan swarane. Carane mulang guru uga dianggep kepenak. Ewadene siswa kelas kontrol ngandharake menawa piwulangan rada marakake jeleh. Piwulangan dianggep kurang narik kawigaten. Carane mulang guru dianggep lumayan kepenak. Siswa entuk paedah yaiku tambah ngelmune babagan jeneng lan paraga wayang.*

*Adhedhasar asil panaliten, pamrayoga kang diaturake yaiku guru bisa nggunakake media film animasi ing piwulangan ngrungokake crita wayang ing SD Kalisegoro, saengga siswa ora kangelan melu piwulangan ngrungokake crita wayang. Prayogane sekolah uga nambahi sarana kang nyengkuyung piwulangan ngrungokake nganggo media film animasi.*

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>SARI</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
4.1 Kajian Pustaka .....	6
4.2 Landasan Teoretis .....	11

4.2.1 Keterampilan menyimak .....	12
4.2.1.1 Pengertian Keterampilan Menyimak.....	12
4.2.1.2 Tujuan Menyimak .....	12
4.2.2 Media Pembelajaran .....	14
4.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	14
4.2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	15
4.2.2.3 Jenis Media Pembelajaran .....	16
4.2.2.4 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media .....	20
4.2.3 Wayang .....	21
4.2.3.1 Pengertian Wayang .....	21
4.2.3.2 Fungsi Wayang .....	23
4.2.3.3 Jenis-Jenis Wayang .....	23
4.2.3.4 Arti Perlambangan dalam Wayang .....	27
4.2.3.5 Nilai-Nilai Pertunjukkan Wayang .....	27
4.2.3.6 Media Film Animasi Wayang .....	28
4.3 Kerangka Berfikir .....	29
4.4 Hipotesis .....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	33
3.2 Populasi dan sampel .....	33
3.2.1 Populasi .....	34
3.2.2 Sampel .....	34
3.3 Variabel Penelitian .....	35

3.3.1 Variabel Terikat .....	35
3.3.2 Variabel Bebas .....	36
3.4 Instrumen Penelitian .....	36
3.4.1 Tes Tertulis .....	36
3.4.2 Pedoman Wawancara .....	37
3.4.3 Pedoman Observasi .....	38
3.5 Validitas Instrumen .....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.6.1 Tes .....	39
3.6.2 Observasi .....	40
3.6.3 Wawancara .....	40
3.7 Analisis Data .....	40
3.7.1 Deskripsi Data .....	41
3.7.2 Aji Prasyarat Analisis .....	41
3.7.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis) .....	41

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	42
4.1.1 Perbedaan Keterampilan Mendengarkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	42
4.1.1.1 Keterampilan Siswa Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang .....	46
4.1.1.2 Keterampilan Siswa Meringkas Isi Cerita Wayang .....	50
4.1.2 Perbedaan Perilaku Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas	

Kontrol.....	53
4.1.2.1 Perilaku Siswa Kelas Eksperimen .....	54
4.1.2.2 Perilaku Siswa Kelas Kontrol .....	56
4.2 Pembahasan .....	59
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Homogenitas Sampel Penelitian .....	35
Tabel 3.2	Kategori Perolehan Nilai .....	37
Tabel 4.1	Kategori Keterampilan Mendengarkan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	43
Tabel 4.2	Nilai Rata-rata Keterampilan Mendengarkan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	44
Tabel 4.3	Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Mendengarkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	44
Tabel 4.4	Skor Rata-rata Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	45
Tabel 4.5	Kategori Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang .....	46
Tabel 4.6	Analisis Kesalahan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen .....	47
Tabel 4.7	Analisis Kesalahan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol .....	48
Tabel 4.8	Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
Tabel 4.9	Kategori Keterampilan Siswa Meringkas Isi cerita wayang.....	50



Tabel 4.10 Analisis Analisis Kesalahan Meringkas Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen .....	51
Tabel 4.11 Analisis Kesalahan Meringkas Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.12 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Keterampilan Meringkas Isi Cerita Wayang Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	53
Tabel 4.13 Perbedaan Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	68
Lampiran 2	Instrumen Tes Tertulis .....	74
Lampiran 3	Pedoman Observasi Kelas Eksperimen .....	75
Lampiran 4	Pedoman Observasi Kelas Kontrol .....	76
Lampiran 5	Pedoman Wawancara Siswa Kelas Eksperimen .....	77
Lampiran 6	Pedoman Wawancara Siswa Kelas kontrol .....	78
Lampiran 7	Pedoman Wawancara Guru Kelas Eksperimen .....	79
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Guru Kelas Kontrol .....	80
Lampiran 9	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	81
Lampiran 10	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	82
Lampiran 11	Hasil Observasi pada Kelas Eksperimen .....	83
Lampiran 12	Hasil Observasi pada Kelas Kontrol .....	84
Lampiran 13	Tabel Rekap Hasil Observasi pada Kelas Eksperimen .....	85
Lampiran 14	Tabel Rekap Hasil Observasi pada Kelas Kontrol .....	86
Lampiran 15	Hasil Wawancara Siswa Kelas Eksperimen .....	87
Lampiran 16	Hasil Wawancara Siswa Kelas Kontrol .....	88
Lampiran 17	Hasil Wawancara Guru pada Kelas Eksperimen .....	89
Lampiran 18	Hasil Wawancara Guru pada Kelas Kontrol .....	90
Lampiran 19	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen .....	91
Lampiran 20	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menjawab Pertanyaan	

	Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol .....	92
Lampiran 21	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Meringkas	
	Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen .....	93
Lampiran 22	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Meringkas	
	Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol .....	94
Lampiran 23	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Mendengarkan	
	pada Kelas Eksperimen .....	95
lampiran 24	Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Mendengarkan	
	pada Kelas Kontrol .....	96
Lampiran 25	Dokumentasi Penelitian .....	97
Lampiran 26	SK Pembimbing .....	98
Lampiran 27	Surat Observasi dari Fakultas Bahasa dan Seni Unnes .....	99
Lampiran 28	Surat Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Unnes .....	100
Lampiran 29	Surat Penelitian dari SD Kalisegoro .....	101

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wayang merupakan sebuah kesenian tradisional Jawa yang kaya akan pesan pendidikan, nilai moral serta spiritual dalam kehidupan. Wayang yang biasanya menjadi hiburan bagi masyarakat juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Cerita wayang banyak mengandung nilai-nilai luhur yang menceritakan kehidupan orang Jawa. Akan tetapi dalam pembelajaran mendengarkan, materi wayang merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa karena bahasa yang digunakan sulit dipahami oleh siswa dan cara penyampaian guru kurang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Kalisegoro, ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran mendengarkan cerita wayang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru atau salah satu siswa membacakan materi yang ada pada buku teks dan siswa yang lainnya mendengarkan. Bahkan terkadang siswa disuruh membaca sendiri materi mendengarkan yang ada dalam buku teks, sehingga pembelajaran mendengarkan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran membaca. Pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa bingung dan kurang tertarik dengan pembelajaran cerita wayang. Padahal sekolah telah menyediakan alat-alat yang digunakan sebagai media pembelajaran, seperti media LCD. Akan tetapi alat-alat ini belum digunakan secara maksimal. Penyebabnya yaitu karena kurangnya media pembelajaran, bahkan guru-guru hanya menggunakan buku teks, padahal buku teks tidak tepat digunakan sebagai materi ajar mendengarkan. Buku

teks lebih tepat digunakan sebagai materi ajar membaca. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan para siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran bahasa Jawa. Dampaknya hasil belajar yang dicapai kurang maksimal dan siswa merasa malas belajar bahasa Jawa.

Solusi yang dapat membantu guru dan siswa pada saat pembelajaran mendengarkan cerita wayang yaitu dengan menggunakan media film animasi wayang. Media film animasi wayang ini dapat menarik minat siswa karena seperti menonton film kartun. Dengan demikian, media animasi ini dapat mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Kelebihan film animasi ini terdapat suara dan gambar untuk membantu siswa dalam memahami isi cerita. Manfaatnya untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Pada penggunaan media film animasi wayang ini, berfungsi sebagai media yang dapat membantu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selain itu, guru juga lebih bervariasi dalam menyampaikan materi, tidak hanya menggunakan bahan ajar buku teks.

Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran mendengarkan untuk siswa kelas V SD yaitu mendengarkan cerita tokoh Werkudara. Salah satu cerita tokoh Werkudara yaitu Bima Bungkus. Pada pembelajaran yang ada di sekolah, guru dalam menyampaikan materi mendengarkan cerita wayang hanya membacakan cerita yang ada pada buku teks. Seharusnya guru juga harus menyampaikan isi dan amanat yang ada dalam cerita wayang, dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Seperti pada cerita Bima Bungkus yang memberi contoh pendidikan karakter bagi siswa untuk saling

menolong dan pemberani. Hal ini seperti pada cerita Bima ketika bertanya pada Sang Kabayadewa tentang dirinya. Bahwa bima dilahirkan berwujud bungkus dan akan menjadi ksatria utama dan diberi nama Bratasena. Sampai suatu ketika ada ratu dari Tasikmadu datang meminta pertolongan kepada Bima untuk menyirnakkan raja raksasa bernama Kala Dahana, Patih Kala Bantala, Kala Maruta, dan Kala Ranu. Dengan kekuatannya Bratasena mengalahkan para raksasa tersebut. Para raksasa sirna dan semua kekuatan para raksasa tadi menyatu dalam tubuh Bima, yaitu kekuatan api, tanah, angin dan air.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya materi ajar mendengarkan cerita wayang.
- 2) Kemampuan siswa untuk belajar cerita wayang masih kurang.
- 3) Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang bersifat konvensional.
- 4) Guru hanya menggunakan bahan ajar yang ada yaitu buku teks.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya materi ajar mendengarkan cerita wayang sehingga siswa kesulitan dalam belajar mendengarkan cerita wayang. Alternatifnya dengan menggunakan materi ajar mendengarkan cerita wayang yang durasinya pendek dan bahasa yang digunakan mudah dipahami tidak seperti bahasa pedalangan. Materi

mendengarkan cerita wayang ini dengan menggunakan media film animasi wayang yang dapat menarik minat siswa karena seperti menonton film kartun.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pembelajaran mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi dan kelas kontrol yang biasa dilakukan oleh guru?
- 2) Apakah ada perbedaan hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi dan kelas kontrol yang biasa dilakukan oleh guru?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui proses pembelajaran mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi dan kelas kontrol yang biasa dilakukan oleh guru.
- 2) Mengetahui perbedaan hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi dan kelas kontrol yang biasa dilakukan oleh guru.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun manfaat secara praktis.

### a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah ilmu pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

### b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

#### 1) Bagi guru

Penelitian ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengenai mendengarkan cerita wayang. Selain itu, digunakan bahan ajar ataupun media pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran di kelas lebih bervariasi, menarik, dan tidak monoton atau membosankan.

#### 2) Bagi siswa

Media animasi ini dapat memotivasi siswa dalam mendengarkan cerita wayang supaya siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jawa dan tidak merasa jenuh di kelas.

#### 3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan prestasi siswa sehingga sekolah menjadi lebih maju.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Sebuah penelitian merupakan tindakan yang terealisasi dari hasil berpikir dan mengamati yang tentunya tidak lepas dari sebuah pernyataan atau penelitian yang telah ada sebelumnya. Tinjauan pada hasil penelitian yang terdahulu berguna untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Pustaka yang mendasari penelitian ini yaitu hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain yang dilakukan Schnotz (1999), Balazinski dkk (2005), Citraningrum (2009), Khumaedi (2009), Hidayah (2011), Setiowati (2012), dan Arono (2014).

Schnotz (1999) dalam penelitiannya yang berjudul *The Effect of Audio and Animation in Multimedia Instruction*, menjelaskan tentang efek audio dan animasi dalam program komputer berbasis multimedia untuk pelajaran Biologi pada siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh animasi dalam program komputer berbasis multimedia terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pengaruh audio.

Penelitian yang dilakukan oleh Schnotz (1999) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi. Perbedaannya yaitu Schnotz (1999) mengkaji tentang efek audio dan animasi dalam program komputer berbasis multimedia, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media animasi wayang

terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Perbedaan lain juga terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan Schnotz (1999) pada siswa SMA, sedangkan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD.

Balazinski dkk (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Teaching Manufacturing Pro-cesses Using Computer Animation*, menjelaskan penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar 15%.

Penelitian yang dilakukan oleh Balazinski dkk (2005) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media animasi. Perbedaannya yaitu Balazinski dkk (2005) mengkaji tentang mengajar proses manufaktur menggunakan animasi, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media animasi terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

Citraningrum (2009) melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual Animasi pada Siswa Kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak dongeng pada siswa kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal setelah menggunakan media audio visual animasi mengalami peningkatan. Tingkah laku siswa kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal mengalami perubahan ke arah yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang semula 64,04 menjadi 75,13.

Penelitian yang dilakukan oleh Citraningrum (2009) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama

menggunakan media animasi. Perbedaannya terletak pada materi ajar. Penelitian yang dilakukan Citraningrum (2009) materi ajar yang diuji yaitu keterampilan menyimak dongeng, sedangkan penelitian ini materi ajar yang diuji yaitu keterampilan menyimak cerita wayang. Perbedaan lain juga terletak pada jenis penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan Citraningrum yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen.

Khumaedi (2009) melakukan penelitian yang berjudul *Pembelajaran Ceramah dengan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Gambar Proyeksi*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca gambar proyeksi mengalami peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran ceramah dengan media animasi. Tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media animasi mengalami hal positif, siswa lebih tenang, aktif, dan serius dalam melakukan kegiatan, serta suasana kelas pun menjadi kondusif.

Penelitian yang dilakukan oleh Khumaedi (2009) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi. Perbedaannya terletak pada materi ajar. Penelitian yang dilakukan Khumaedi (2009) materi ajar yang diuji yaitu keterampilan membaca, sedangkan penelitian ini materi ajar yang diuji yaitu keterampilan menyimak.

Hidayah (2011) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek mendengarkan

merupakan faktor yang penting bagi siswa untuk menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Hidayah (2011) menambahkan pula bahwa salah satu masalah dalam pembelajaran mendengarkan cerita rakyat adalah masih terbatasnya media yang ada. Guru hanya menggunakan media yang konvensional berupa rekaman audio atau mendengarkan cerita dari guru atau siswa, sehingga menimbulkan kebosanan bagi para siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian Hidayah mengembangkan satu media pembelajaran baru untuk pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yaitu dengan mengemas cerita rakyat dalam sebuah film animasi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan Hidayah (2011) mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti kompetensi mendengarkan untuk siswa kelas V SD dan media yang digunakan juga sama yaitu menggunakan media animasi. Perbedaannya terletak pada materi ajar. Penelitian yang dilakukan Hidayah (2011) materi ajar yang diuji yaitu keterampilan mendengarkan cerita rakyat, sedangkan penelitian ini materi ajar yang diuji yaitu keterampilan mendengarkan cerita wayang. Perbedaan lain juga terletak pada jenis penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan Hidayah yaitu pengembangan, sedangkan jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen.

Setiowati (2012) melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Wayang terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas V SD N 1 Serang dan SD N 2 Mantrianom Kecamatan Bawang Banjarnegara*. Hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Hal ini dapat dilihat dari nilai

rata-rata *post test* kelompok kontrol yaitu 67,33 sedangkan nilai rata-rata *post test* kelompok eksperimen yaitu 75,56. Selisih nilai rata-rata yaitu 8,23.

Penelitian yang dilakukan Setiowati (2012) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti kompetensi mendengarkan untuk siswa kelas V SD dan jenis penelitiannya sama menggunakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dalam pembelajaran mendengarkan. Penelitian yang dilakukan Setiowati (2012) menggunakan media wayang, sedangkan penelitian ini menggunakan media animasi wayang dalam bentuk grafis yang disertai dengan audio dan visual sehingga akan lebih menarik minat siswa seperti menonton film kartun.

Arono (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Improving Students Listening Skill through Interactive Multimedia in Indonesia*, menjelaskan tentang aktivitas siswa dalam belajar mendengarkan dengan menggunakan multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa daripada menggunakan media audio. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mendengarkan siswa pada kelas eksperimen adalah 42,98%, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat 7,36%.

Penelitian yang dilakukan Arono (2014) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti kompetensi mendengarkan dan jenis penelitiannya sama menggunakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dalam

pembelajaran mendengarkan. Penelitian yang dilakukan Arono (2014) menggunakan multimedia interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan media animasi wayang.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, beberapa penelitian yang menerapkan media dalam pembelajaran mendengarkan di SD sudah pernah dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya. Penerapan media animasi wayang ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan. Media animasi ini mampu menyajikan materi bentuk presentasi bergambar yang menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek, sehingga penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang terdapat pada kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian dengan judul *Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro* belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Landasan teori yang ada dalam bab ini disesuaikan dengan permasalahan yang diambil, tujuan penelitian, dan pembahasan penelitian. Oleh karena itu, teori-teori dari berbagai sumber yang mendukung penelitian yaitu tentang (1)

keterampilan menyimak; (2) media pembelajaran; (3) pengertian wayang; (4) film animasi sebagai media pembelajaran. Berikut penjelasan masing-masing teori tersebut.

### **2.2.1 Keterampilan Menyimak**

Dalam teori keterampilan menyimak dijabarkan subbab mengenai (1) pengertian keterampilan menyimak, dan (2) tujuan menyimak.

#### **2.2.1.1 Pengertian Keterampilan Menyimak**

Menurut Tarigan (1986: 9-10), menyimak dan membaca berhubungan erat karena sebagai sarana untuk menerima informasi dalam kegiatan komunikasi, perbedaannya terletak dalam jenis komunikasi. Menyimak berhubungan dengan komunikasi lisan, sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulis. Dalam hal tujuan, keduanya mengandung persamaan yaitu memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

#### **2.2.1.2 Tujuan Menyimak**

Menurut Tarigan (2008: 37-59), tujuan umum menyimak adalah memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang

hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran. Di samping tujuan umum, terdapat pula tujuan khusus, yaitu sebagai berikut.

### **1) Menyimak Ekstensif**

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru.

Menyimak ekstensif dapat pula memberi kesempatan dan kebebasan bagi para siswa mendengar dan menyimak butir-butir kosa kata dan struktur-struktur yang masih asing atau baru baginya yang terdapat dalam arus ujaran yang berada di dalam jangkauan dan kapasitas untuk menanganinya.

### **2) Menyimak Intensif**

Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru, *menyimak intensif* diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu.

Selain tujuan umum dan tujuan khusus, Tarigan (2008: 59-62) mengemukakan tujuan menyimak secara praktis antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, dengan perkataan lain, dia menyimak untuk belajar.
- 2) Menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan.
- 3) Menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak (menyimak untuk mengevaluasi).
- 4) Menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu.
- 5) Menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain.



Berdasarkan uraian di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa pada dasarnya “menyimak” itu dapat kita pandang dari berbagai segi, misalnya sebagai sarana, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, sebagai proses, sebagai suatu responsi, dan sebagai pengalaman kreatif.

## **2.2.2 Media Pembelajaran**

Dalam teori media pembelajaran dijabarkan subbab mengenai (1) pengertian media pembelajaran, (2) fungsi dan manfaat media pembelajaran, (3) jenis media pembelajaran, dan (4) prinsip-prinsip pemilihan media.

### **2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Bringgs (dalam Arsyad 2011: 125) menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh: buku, film, dan kaset.

Senada dengan pendapat Bringgs, AECT (dalam Arsyad 2011: 9) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Dengan memperhatikan definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran secara umum adalah sebagai alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

### **2.2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (dalam Arsyad 2011: 15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Senada dengan pendapat Hamalik, Wibawa (dalam Arsyad 2011: 13) menyatakan bahwa media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.

Berbeda pendapat dengan Wibawa, Levie (dalam Arsyad 2011: 16) menyatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Senada dengan pendapat Hamalik, Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2011: 24) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut. (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan

belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat Arsyad, Hamalik, dan Sudjana bahwa fungsi dan manfaat media adalah untuk mempermudah dan memperjelas pemberian informasi secara efektif sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

### **2.2.2.3 Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2011: 44) membagi jenis media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu *media visual*, *media audio*, *media audio-visual*, dan *multimedia*. Berikut ini penjelasan ke empat jenis media tersebut.

#### 1) Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

#### 2) Media audio

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi:2008). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan sebagainya. Sedangkan pesan non verbal

adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape *recorder*, radio, dan *CD player*.

### 3) Media audio-visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan sebagainya.

### 4) Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Arsyad (2011: 185-188) secara sederhana mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, televisi, presentasi *Power Point* berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Pembuatan multimedia dapat menggunakan beberapa aplikasi, antara lain: (1) *Microsoft Power Point*, (2) *Macromedia Flash*, (3) *Goldwave*, dan (4) *Camtasia Recorder*.

Kaiili (dalam *Journal Education and Information Technologies dengan judul Towards a Participatory Multimedia Learning Model*) mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia partisipatif dapat didefinisikan sebagai

pembelajaran dengan sistem yang memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan bagian dari materi pembelajaran itu sendiri. Tujuan dari model ini adalah untuk mewakili sistem pengolahan informasi manusia dan mendukung transformasi sumber daya gratis kognitif menjadi beban kognitif yang diperlukan untuk konstruksi pengetahuan. Makalah ini juga menjelaskan hasil studi empiris mengkaji efektivitas ilustrasi mahasiswa yang dihasilkan. Siswa SD di Finlandia (N=187) belajar tentang sistem kekebalan tubuh manusia dengan berinteraksi melalui bahan belajar multimedia. Proses belajar siswa menjadi lebih baik pada tes retensi ketika mereka menghasilkan ilustrasi sendiri dengan gambar dan penjelasan yang disajikan secara animasi, dibandingkan siswa yang menerima materi hanya tekstual atau ilustrasi yang berupa gambar.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kaiili adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan siswa SD sebagai subjek penelitian. Perbedaannya yaitu Kaiili tidak menghasilkan produk media pembelajaran, hanya mengkaji perbandingan siswa ketika melaksanakan proses belajar menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Mayer dan Moreno (dalam *Journal of Educational Psychology Review* dengan judul *Animation as an Aid to Multimedia Learning*) berpendapat bahwa bagaimana bisa animasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pelajar ilmiah dan penjelasan matematika? Dalam ulasan ini, Mayer dan Moreno meneliti peran animasi dalam pembelajaran multimedia, menyajikan teori kognitif, pembelajaran multimedia, dan meringkas program penelitian yang telah

menghasilkan tujuh prinsip untuk penggunaan animasi dalam instruksi multimedia.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Mayer dan Moreno dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan produk media pembelajaran berbasis animasi sebagai alat penunjang pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu pada penelitian Mayer dan Moreno menggunakan media pembelajaran animasi untuk menunjang mata pelajaran matematika, sementara dalam penelitian ini untuk menunjang mata pelajaran bahasa Jawa.

#### 5) Macromedia Flash

Arsyad (2011: 187) mengemukakan bahwa *Macromedia Flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk satu menjadi bentuk lain, dan masih banyak lagi yang lain. Adapun animasi-animasi grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *Macromedia Flash*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu perangkat lunak animasi yang dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipakai siswa.

#### **2.2.2.4 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media**

Menurut Rumampuk (dalam Daryanto 2010: 19), prinsip-prinsip pemilihan media yaitu. (1) Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa. (2) Pemilihan media harus objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. Pemilihan media itu benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. (3) Tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. (4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran, mengingat media merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar. (5) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri dan masing-masing media. (6) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Senada dengan pendapat Rumampuk, Ibrahim (dalam Daryanto 2010: 24) menyatakan beberapa pedoman yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran, antara lain. (1) Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara serasi dalam proses belajar mengajar akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. (2) Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya

benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa, bukan karena kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan. (3) Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat (a) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (b) ketersediaan bahan media, (c) biaya pengadaan, dan (d) kualitas atau mutu teknik.

Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran di atas, kesimpulannya adalah. (1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar). (2) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap-tiap media pembelajaran. (3) Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. (4) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

### **2.2.3 Wayang**

Dalam teori wayang dijabarkan subbab mengenai (1) pengertian wayang, (2) fungsi wayang, (3) jenis-jenis wayang, (4) arti perlambangan dalam wayang, dan (5) nilai-nilai pertunjukkan wayang.

#### **2.2.3.1 Pengertian Wayang**

Buku-buku Jawa kuno memuat permulaan adanya wayang. Dalam buku itu dinyatakan bahwa wayang adalah gambaran fantasi tentang bayangan manusia (Jawa: ayang-ayang). Perkembangan wayang pada masa-masa berikutnya adalah



wayang diartikan sebagai bayang-bayang boneka yang dimainkan di atas layar putih. Pengertian itu telah menunjuk pada boneka dua dimensi, yaitu boneka wayang kulit. Mulyono (dalam Hermawati dkk 2006: 5-11).

Tinjauan dari sisi lain didasarkan pada anggapan bahwa orang Jawa pada zaman dahulu, yaitu pada zaman neolitikum kira-kira pada tahun 500 sebelum masehi mulai menaruh kepercayaan kepada roh nenek moyang bagi orang yang sudah meninggal. Roh dianggap dapat memberi pertolongan dan perlindungan kepada setiap kehidupan. Mulyono (dalam Hermawati dkk 2006: 5-11).

Atas dasar keyakinan tersebut maka roh nenek moyang dapat diundang untuk datang ditengah-tengah keluarga anak cucu. Dengan segala macam cara orang berusaha menahan roh nenek moyang untuk sementara dalam bayangan yang telah mereka buat tadi. Cara-cara yang ditempuh untuk menahan roh nenek moyang tersebut dengan memilih: (1) tempat khusus, yaitu di dalam rumah tempat tinggal keluarga yang dianggap gaib, misalnya pendapa, pringgitan, mungkin juga dilingkungan alam terbuka yang dianggap gaib misalnya di sendang (kolam yang bermata air) yang berada di bawah pohon rindang. (2) waktu khusus, yaitu waktu yang dianggap gaib yang seiring dengan gerak jiwa serta alamnya, misalnya pada waktu tengah malam pada saat roh nenek moyang sedang mengembara. (3) orang sakit, yaitu orang yang mampu berhubungan dengan hal-hal yang gaib antara lain, pendeta, tokoh masyarakat, syaman, dukun atau dalang. Mulyono (dalam Hermawati dkk 2006: 5-11).

Menurut Harjowirogo (dalam Hermawati dkk 2006: 6), wayang merupakan buatan asli orang Jawa. Dasar penciptaannya adalah kepercayaan

terhadap kekuatan gaib yang datang dari roh nenek moyang. Kepercayaan seperti itu disebut kepercayaan animisme.

### **2.2.3.2 Fungsi Wayang**

Mulyono (dalam Wibisana dan Nanik 2010: 15) menyatakan bahwa pertunjukan wayang, mula-mula berfungsi sebagai magic-mitos-religius, sebagai sarana pemujaan roh nenek moyang ini diwujudkan dalam bentuk bayangan. Mereka datang karena diminta memberikan pertolongan atau restu. Dilihat dari segi bentuk mula-mula wayang yang dibuat dari kulit dan menggambarkan arwah nenek moyang. Lakon wayang pada zaman ini menceritakan kepahlawanan dan pertualangan nenek moyang. Pertunjukan tersebut biasanya diadakan pada malam hari di rumah, halaman rumah, atau tempat-tempat yang dianggap keramat. Pementasannya menggunakan bahasa Jawa Kuna murni. Namun, menurut Wibisana dan Nanik 2010: 18, pada zaman Indonesia merdeka, wayang merupakan suatu pertunjukan kesenian. Sebagai suatu seni teater lokal, pertunjukan wayang tidak saja berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, komunikasi massa, pendidikan kesenian, pendidikan sastra, filsafat, agama, dan lain-lainnya. Pada zaman ini, wayang-wayang baru pun mulai dipertunjukkan, seperti wayang suluh, wayang pancasila, wayang wahyu. Pada zaman ini, bahasa Indonesia mulai digunakan dalam pertunjukan wayang.

### **2.2.3.3 Jenis-jenis Wayang**

Menurut Wibisana dan Nanik (2010:19), ada beragam jenis wayang yang lahir dan berkembang di bumi Indonesia. Berikut ini beberapa jenis wayang, baik wayang jenis lama maupun jenis baru yang berkembang di tanah air.

1) Wayang Beber

Wayang beber yaitu wayang berupa lukisan yang dibuat pada kertas gulung, berisikan cerita inti dari lakon yang akan dikisahkan oleh dalang, dimainkan dengan cara membeberkannya (Wibisana dan Nanik 2010: 19).

2) Wayang Golek

Wayang golek yaitu wayang yang terbuat dari kayu yang bentuknya seperti boneka kayu (Wibisana dan Nanik 2010: 25).

3) Wayang Klithik

Wayang klithik yaitu jenis wayang yang terbuat dari kayu pipih, dan ada bagian yang terbuat dari kulit. Apabila digerakkan, menimbulkan bunyi "*klithik-klithik*" yang diyakini sebagai asal mula istilah penyebutan nama wayang klithik (Wibisana dan Nanik 2010: 28).

4) Wayang Gedhog

Wayang gedhog yaitu jenis wayang yang berupa boneka-boneka wayang yang terbuat dari kulit, tipis, dan juga ditatah (Wibisana dan Nanik 2010: 23).

5) Wayang Krucil

Wayang krucil yaitu wayang yang terbuat dari kulit dan berukuran kecil. Wayang ini dalam perkembangannya menggunakan bahan kayu pipih (dua dimensi) yang kemudian dikenal sebagai wayang klithik (Wibisana dan Nanik 2010: 31).

6) Wayang Suluh

Wayang suluh yaitu wayang yang berisi penerangan atau penyuluhan. Wujud wayang suluh ini meniru orang sungguh-sungguh. Jadi boleh disebut

semacam “sandiwara boneka” karena ada dalang yang memainkannya. Ceritanya bukan dari “pakem” seperti apa yang terjadi pada wayang kulit, melainkan “carangan” atau “karangan” dari kejadian-kejadian yang hangat atau aktual pada masa-masa sekarang (Yasasusastra 2011: 14).

#### 7) Wayang Suket

Wayang suket yaitu bentuk tiruan dari berbagai fitur wayang kulit yang terbuat dari rumput (bahasa Jawa: *suket*). Wayang suket biasanya dibuat sebagai alat permainan atau penyampaian cerita pewayangan kepada anak-anak di desa-desa di Jawa Tengah. Dalam membuat wayang suket beberapa helai daun rerumputan dijalin, lalu dirangkai (dengan melipat) membentuk figur serupa wayang kulit. Karena bahan terbuat dari suket, wayang suket biasanya tidak bertahan lama (Wibisana dan Nanik 2010: 42).

#### 8) Wayang Kulit (wayang purwa)

Kata purwa (pertama) pada wayang purwa atau wayang kulit purwa dipakai untuk membedakannya dengan wayang kulit lainnya. Wayang purwa diperkirakan berumur paling tua di antara wayang kulit lainnya. Wayang kulit purwa ini terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditatah, lalu diberi warna sesuai dengan kaidah pulasan wayang pedalangan. Kemudian diberi tangkai dari bahan tanduk kerbau bule yang diolah sedemikian rupa dengan nama *cempurit* yang terdiri atas *tuding* dan *gapit*. Wayang purwa sendiri biasanya menggunakan cerita “Ramayana” dan “Mahabharata”. Wayang kulit purwa terdiri dari beberapa gagrak atau gaya. Ada gagrak Kasunanan,

Mangkunegaran, Ngayogyakarta, Banyumasan, dan ada pula gagrak Jawa Timur, Kedu, dan Cirebon (Wibisana dan Nanik 2010: 40).

9) Wayang Parwa

Wayang parwa yaitu wayang kulit yang membawakan lakon-lakon yang bersumber dari wiracarita “Mahabharata” yang juga dikenal sebagai “Astha Dasa Parwa”. Wayang parwa adalah wayang kulit yang paling populer dan terdapat di seluruh pulau Bali. Jenis wayang ini adalah wayang upacara atau wayang sakral, yaitu wayang *sapuh leger* dan wayang *sudamala*. Oleh karena itu, jumlah lakon yang dimainkan wayang parwa memiliki jumlah yang paling banyak (Wibisana dan Nanik 2010: 38).

10) Wayang Orang (wayang wong)

Wayang orang atau wayang wong yaitu jenis wayang yang mempertunjukkan cerita yang diperankan oleh orang dengan syarat para pemainnya dapat menari, karena semua gerakannya harus mengikuti pokok-pokok aturan seni tari. Sedangkan pakaiannya (kostum) meniru busana seperti wayang kulit. Demikian juga dengan ceritanya yang mengambil dari Ramayana dan Mahabharata, termasuk juga iringan gamelan dan ceritanya, seperti halnya dengan wayang kulit atau wayang purwa. Waktu yang diperlukan untuk pertunjukan wayang orang lebih singkat daripada waktu yang diperlukan untuk pertunjukan wayang kulit (Wibisana dan Nanik 2010: 28).

#### 2.2.3.4 Arti Perlambangan dalam Wayang

Menurut Soekatno (dalam Hermawati dkk 2006: 16-17), perlambangan yang tersirat di dalam bentuk tiap tokoh wayang dapat diungkap melalui beberapa cara yaitu sebagai berikut.

- 1) Mata yang bentuknya “thelengan” memberi kesan watak tegas, sedangkan yang bentuk matanya “liyepan” memberi kesan watak lembut.
- 2) Hidung yang bentuknya tidak jelas dapat dikaitkan dengan bentuk mata untuk mengetahui perwatakannya.
- 3) Mulut yang bentuknya “ngablak” memberi kesan watak galak.
- 4) Warna muka yang dipulaskan pada muka wayang mengandung arti perlambangan sesuai dengan watak wayang.

Secara garis besar tokoh wayang yang jumlahnya lebih dari seratus itu dapat dipilah menjadi dua kelompok, yaitu kelompok tokoh wayang yang melambangkan watak baik dan kelompok wayang yang melambangkan kejahatan. Wayang yang melambangkan kebaikan ditempatkan pada bagian sebelah kanan dalang, artinya yang baik itu dikanankan (jawa: dikiwakake atau bala kiwa/ala). Sedangkan yang berwatak jahat disebelah kiri Dalang.

#### 2.2.3.5 Nilai-Nilai Pertunjukkan Wayang

Pagelaran wayang semalam suntuk atau selama 2-3 jam, Senawangi (dalam Hermawati dkk 2006: 21-22), mengandung banyak nilai antara lain sebagai berikut.

- 1) *Nilai religius*, digunakan untuk memuja roh nenek moyang. Pada zaman kerajaan Demak, pertunjukan wayang dimanfaatkan untuk menyebarkan agama islam, misalnya lakon Jamus Kalimasada.

- 2) *Nilai filosofis*, terdiri dari beberapa bagian atau adegan yang saling bertalian antara satu dengan yang lain. Tiap-tiap bagian melambangkan fase atau tingkat tertentu dari kehidupan manusia.

#### **2.2.3.6 Media Film Animasi Wayang**

Menurut Putra (2011: 61), kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dari buri, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut, sedangkan menurut Aftaryan (2008: 37), dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (fibre-glass), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi.

Menurut Mayer dan Moreno (2002: 88), animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Senada dengan pendapat Mayer dan Moreno, Aksoy (2012: 129) dalam jurnal internasional *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa

metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian ini ingin memadukan kedua media tersebut yaitu wayang dan media animasi yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu film animasi wayang. Media animasi wayang adalah media yang berupa wayang namun berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada umumnya cenderung menggunakan media yang monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Hal tersebut tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD yang pada umumnya senang bermain dan bergerak atau dengan kata lain aktif dalam belajarnya, sehingga menjadikan siswa kurang mampu mengembangkan potensinya dan minat siswa dalam belajar bahasa Jawa menjadi rendah yang menyebabkan hasil belajarnya pun ikut rendah.

Berawal dari kenyataan tersebut, maka perlu adanya suatu perubahan pada penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa, baik yang menyangkut aktivitas siswa maupun hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan

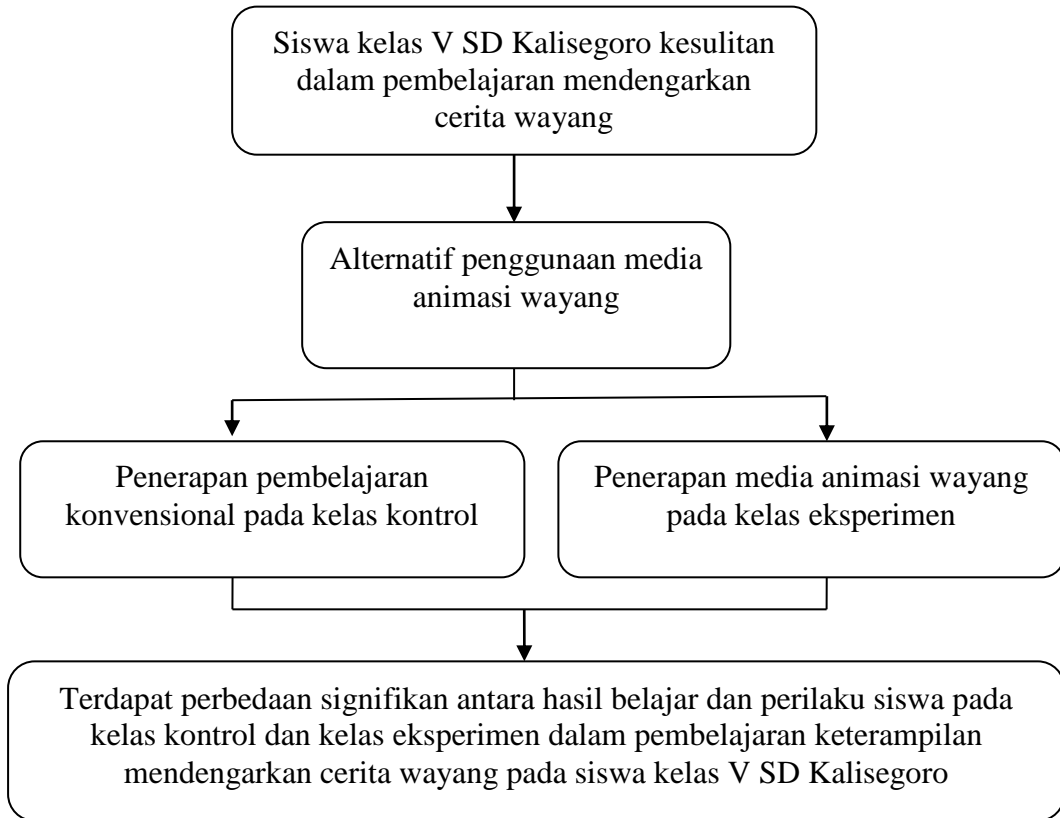


sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Jawa tersebut adalah media pembelajaran film animasi wayang.

Melalui media film animasi wayang, siswa akan lebih tertarik untuk mendengarkan wayang sehingga kompetensi mengidentifikasi unsur cerita benar-benar dikuasai siswa yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa dan keterampilan berbahasa lainnya (berbicara, menulis, membaca).

Jadi, dapat diduga bahwa dengan media pembelajaran animasi wayang akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas V SD Kalisegoro.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, pada penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi wayang dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi wayang.

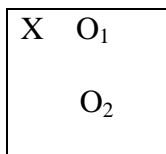
$H_1$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi wayang dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi wayang.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui atau menilai suatu pengaruh dari suatu tindakan/perlakuan pendidikan terhadap perilaku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* dalam bentuk *Intact-Group Comparison*. Bentuk design tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

O<sub>1</sub> = hasil pengukuran kelompok eksperimen yang diberi perlakuan

O<sub>2</sub> = hasil pengukuran kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan

X = treatment yang diberikan

(Sugiyono, 2010:111)

#### 3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2010:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya,

sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

### **3.2.1 Populasi**

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Kalisegoro yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 15 siswa kelas VA dan 12 siswa kelas VB. Alasan pemilihan populasi ini karena kedua kelas tersebut homogen atau memiliki variasi yang sama sesuai dengan data guru mata pelajaran bahasa Jawa dan persebaran siswa pada setiap kelas tidak dilakukan berdasarkan karakteristik tertentu.

### **3.2.2 Sampel**

Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2010: 124), sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian ini adalah semua anggota populasi, yaitu siswa kelas VA dan VB. Kedua kelas sampel tersebut kemudian diberikan dua perlakuan yang berbeda. Pada kelas VA sebagai kelas eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi untuk mendengarkan cerita wayang, sedangkan pada kelas VB sebagai kelas kontrol tidak mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Kedua kelas yang dijadikan sampel tersebut telah diuji variansi datanya melalui uji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogenitas sampel pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Homogenitas Sampel Penelitian

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,019	,891	-,249	26	,805	-,429	1,722	-3,968	3,111
Equal variances not assumed			-,249	25,531	,805	-,429	1,722	-3,971	3,114

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil F hitung sebesar 0,019 dengan signifikan 0,891. Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Berdasarkan pernyataan tersebut berarti kelas VA dan kelas VB yang dipilih sebagai sampel bersifat homogen, sehingga kedua sampel tersebut dapat dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian yang akan dilakukan.

### 3.3 Variabel Penelitian

Menurut Kidder (dalam Sugiyono 2010: 61) Variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas (*independen*).

#### 3.3.1 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2010: 61), Variabel terikat atau variabel *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas V SD.

### **3.3.2 Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2010: 61), variabel bebas atau variabel *independen* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media film animasi dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010: 148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, fenomena tersebut secara spesifik disebut variabel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan nontes. Instrumen tes terdiri dari tes tertulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita wayang, sedangkan instrumen nontes berupa pedoman wawancara dan observasi.

#### **3.4.1 Tes Tertulis**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keefektifan hasil belajar berbentuk tes tertulis. Tes tertulis yang digunakan pada penelitian ini berupa soal isian singkat dan esai. Tes tertulis pada materi ajar mendengarkan cerita wayang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi cerita wayang. Penilaian mendengarkan cerita wayang tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Maksimal

Hasil penilaian siswa dari tes tertulis yang berupa soal isian singkat dan esai kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori, kelima kategori tersebut dipaparkan oleh Arikunto (2012: 281) pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kategori Perolehan Nilai

No.	Rentang Nilai	Keterangan
1.	80-100	Baik Sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	30-39	Gagal

Sumber : (Arikunto, 2012: 281)

Tabel di atas merupakan kategori perolehan nilai yang dibagi menjadi lima kategori. Kategori tersebut meliputi baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal. Kategori sangat baik jika skor yang diperoleh antara 80 sampai 100, kategori baik jika skor yang diperoleh antara 66 sampai 79, kategori cukup jika skor yang diperoleh antara 56-65, kategori kurang jika skor yang diperoleh 40 sampai 55, dan kategori gagal jika skor yang diperoleh 30-39.

### 3.4.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat siswa dan guru mengenai pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi. Aspek dalam pedoman wawancara kepada siswa meliputi (1) pendapat siswa tentang proses pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi, (2)



pendapat siswa tentang kesulitan materi pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi. Aspek pedoman wawancara kepada guru meliputi (1) pendapat guru tentang proses pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi, (2) saran guru untuk pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi tersebut.

### **3.4.3 Pedoman Observasi**

Menurut Subyantoro (2007: 45), observasi adalah upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang perilaku siswa selama proses pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang. Aspek dalam pedoman observasi yaitu (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, (4) respon siswa selama pembelajaran, dan (5) keaktifan siswa selama pembelajaran.

### **3.5 Validitas Instrumen**

Sebelum melakukan penelitian, instrumen penelitian harus valid dan sesuai dengan konsep penelitian yang akan dilakukan. Instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono 2010: 173). Penggunaan instrumen yang valid dapat disesuaikan dengan sifat dan fungsi tes yang dilakukan, yaitu terdiri dari validitas konstruk dan validitas isi.

Pengujian validitas konstruk yang dilakukan pada instrumen penelitian yaitu menggunakan pendapat para ahli. Setelah instrumen penelitian disusun mengenai apa saja yang akan diamati, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dosen pembimbing akan mengevaluasi instrumen penelitian sehingga instrumen penelitian akan sesuai dengan aspek yang dinilai pada penelitian. Apabila instrumen penelitian telah disetujui oleh dosen pembimbing, maka instrumen ini dapat digunakan untuk mengukur perilaku siswa saat proses pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

Pengujian validitas isi yang dilakukan pada penelitian berupa instrumen yang berbentuk tes. Pengujian validitas isi dilakukan dengan menyesuaikan isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan, sehingga instrumen tes dalam penelitian ini mempunyai validitas isi apabila disusun berdasarkan materi pelajaran yang diberikan yaitu mendengarkan cerita wayang.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes, observasi, dan wawancara.

#### **3.6.1 Tes**

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan teknik tes yaitu tes mendengarkan cerita wayang untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi cerita wayang. Tes dilakukan setelah siswa mendengarkan materi cerita wayang. Siswa diminta mengerjakan soal isian

singkat dan esai. Tujuan pelaksanaan tes adalah untuk melakukan penilaian hasil belajar siswa terhadap keterampilan mendengarkan materi cerita wayang.

### **3.6.2 Observasi**

Menurut Arikunto (2012: 45), Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati perilaku siswa saat proses pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ada beberapa aspek yang diamati yang terdiri dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, respon siswa selama pembelajaran, dan keaktifan siswa selama pembelajaran.

### **3.6.3 Wawancara**

Menurut Arikunto (2012: 44), wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak. Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai pendapat guru dan beberapa siswa tentang proses pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang menggunakan media animasi. Wawancara siswa dilakukan terhadap siswa yang memiliki nilai paling tinggi, sedang, dan rendah. Wawancara dilakukan setelah proses belajar mengajar selesai.

## **3.7 Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan analisis akhir (ujian hipotesis).

### **3.7.1 Deskripsi Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif penelitian ini yaitu hasil penilaian keterampilan mendengarkan cerita wayang kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan data kualitatif berupa deskripsi tentang perilaku siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### **3.7.2 Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisis pada penelitian ini adalah dengan uji homogenitas. Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini diolah menggunakan program aplikasi *SPSS Statistics 20*.

### **3.7.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis)**

Pada penelitian ini, analisis akhir dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pembelajaran mendengarkan cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mendapat perlakuan berbeda. Analisis perilaku siswa menggunakan teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif pada penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perilaku siswa. Analisis hasil belajar dilakukan dengan menggunakan uji-t atau uji beda. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS Statistics 20*.

Syarat pengujian hipotesis, yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis diterima. Namun, apabila signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan uji coba keefektifan pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi untuk siswa kelas V SD Kalisegoro. Keterampilan mendengarkan cerita wayang pada penelitian ini meliputi keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang dan meringkas isi cerita wayang. Hasil pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

##### **4.1.1 Perbedaan Keterampilan Mendengarkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Penelitian pada pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi untuk siswa kelas V SD Kalisegoro menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran keterampilan mendengarkan pada kelas eksperimen menggunakan media film animasi, sedangkan pada kelas kontrol dilakukan secara konvensional oleh guru, yaitu guru membaca cerita wayang yang ada pada buku paket dan siswa mendengarkan. Hasil pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas V SD Kalisegoro dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Kategori Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Rentang	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	80-100	Baik Sekali	12	80	-	-
2	66-79	Baik	3	20	3	25
3	56-65	Cukup	-	-	5	41,67
4	40-55	Kurang	-	-	4	33,33
5	30-39	Gagal	-	-	-	-
Jumlah			15	100	12	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan mendengarkan cerita wayang siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen yang berkategori baik sekali ada 80%, sedangkan kelas kontrol tidak ada. Selain itu, siswa yang berkategori baik pada kelas eksperimen ada 20%, sedangkan pada kelas kontrol ada 25%. Siswa yang berkategori cukup pada kelas eksperimen tidak ada, tetapi kelas kontrol ada 41,67%. Selain itu, siswa yang berkategori kurang pada kelas eksperimen tidak ada, tetapi pada kelas kontrol ada 33,33%.

Perolehan nilai rata-rata keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Nilai Rata-rata Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	15	78,33	6,455	1,667
	Kontrol	12	60,42	10,104	2,917

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa memiliki nilai rata-rata keterampilan mendengarkan cerita wayang sebesar 78,33, sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 12 siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 60,42.

Untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan mendengarkan cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dengan uji beda (*t-test*) menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 20, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.3 Uji Beda (*t-test*) Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2,509	,126	5,600	25	,000	17,917	3,200	11,327	24,506
Equal variances not assumed			5,333	17,860	,000	17,917	3,359	10,855	24,978

Berdasarkan tabel uji beda (*t-test*) di atas, nilai *t* pada *equal variances assumed* adalah 5,600 dengan tingkat signifikansi uji beda (*2-tailed*) adalah 0,000. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai *t* (nilai beda) yaitu sebesar 5,600. Hal ini menunjukkan bahwa nilai keterampilan mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas V SD meliputi keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang dan meringkas isi cerita wayang. Masing-masing hasil perolehan indikator mendengarkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Skor Rata-rata Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator Mendengarkan	Skor Rata-rata	
		Eksperimen	Kontrol
1	Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang	81,33	71,67
2	Meringkas Isi Cerita Wayang	75,33	49,17

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas eksperimen memiliki skor rata-rata sebesar 81,33, sedangkan pada kelas kontrol adalah 71,67. Keterampilan meringkas isi cerita wayang pada kelas



eksperimen memiliki skor rata-rata sebesar 75,33, sedangkan pada kelas kontrol adalah 49,17.

#### 4.1.1.1 Keterampilan Siswa Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang

Hasil perolehan nilai keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan kategori hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Kategori Keterampilan Siswa Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang

No	Rentang	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	80-100	Baik Sekali	14	93,33	7	58,33
2	66-79	Baik	1	6,67	1	8,33
3	56-65	Cukup	-	-	1	8,33
4	40-55	Kurang	-	-	3	25
5	30-39	Gagal	-	-	-	-
Jumlah			15	100	12	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan siswa menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas eksperimen yang berkategori baik sekali ada 93,33%, sedangkan pada kelas kontrol ada 58,33%. Selain itu, siswa yang berkategori baik pada kelas eksperimen ada 6,67%, sedangkan pada kelas kontrol ada 8,33%. Siswa yang berkategori cukup pada kelas eksperimen tidak ada, tetapi pada kelas kontrol ada

8,33%. Selanjutnya siswa pada kelas eksperimen yang berkategori kurang tidak ada, tetapi pada kelas kontrol ada 25%.

Pada kelas eksperimen, ditampilkan media film animasi melalui proyektor dan siswa diminta menjawab pertanyaan isi cerita wayang, sedangkan siswa pada kelas kontrol diceritakan oleh guru dan siswa menyimak pada buku paket dan siswa diminta menjawab pertanyaan isi cerita wayang sebanyak 10 soal. Masing-masing siswa mengerjakan di lembar jawab yang sudah disediakan.

Siswa pada kelas eksperimen sebagian besar sudah memahami isi cerita wayang dan nama tokoh-tokoh wayang karena penggunaan media film animasi yang menampilkan gambar gerak dan suara. Oleh karena itu, siswa dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang kesalahannya lebih sedikit. Beberapa kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Analisis Kesalahan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen

No	Pertanyaan	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1	<i>Bima kuwi saka nagari ....</i>	<i>Ngastina</i>	<i>Kanastina</i>
2	<i>Bima takon sejatine awake marang ....</i>	<i>Bathara Narada</i>	<i>Bathara guru</i>
3	<i>Sing sowan ing daleme Eyang Abiyasa yaiku ...</i>	<i>Janaka</i>	<i>Pandhu Dewanata</i>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kesalahan yang dilakukan oleh siswa kelas eksperimen adalah tidak teliti dalam menjawab pertanyaan. Jawaban yang seharusnya *Ngastina*, siswa melakukan kesalahan

dengan menjawabnya *Kanastina*. Kesalahan lain yaitu jawaban yang seharusnya dijawab *Bathara Narada*, siswa menjawab *Bathara Guru*. Selain itu, jawaban yang seharusnya dijawab *Janaka*, siswa menjawab *Pandhu Dewanata*.

Berbeda dengan siswa kelas eksperimen yang menggunakan media film animasi, siswa pada kelas kontrol sebagian besar belum memahami nama tokoh-tokoh wayang. Pembelajaran mendengarkan tanpa menggunakan media membuat siswa mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Beberapa kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Analisis Kesalahan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol

No	Pertanyaan	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1.	<i>Bima lair awujud ....</i>	<i>Bungkus</i>	<i>gedhe dhuwur</i>
2.	<i>Bima takon sejatine awake marang ....</i>	<i>Bathara Narada</i>	<i>bapakke</i>
3.	<i>Sing sowan ing daleme Eyang Abiyasa yaiku ....</i>	<i>Janaka</i>	<i>Pandawa lima</i>
4.	<i>Kasekten sing di duweni Bima yaiku ....</i>	<i>kuku pancanaka</i>	<i>gagah, mlayu banter</i>
5.	<i>Jeneng liyane Bima yaiku ....</i>	<i>Bratasena</i>	<i>Pandawa</i>
6.	<i>Bima kuwi putrane ....</i>	<i>Prabu Pandhu Dewanata</i>	<i>Puntadewa</i>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa banyak terjadi kesalahan dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang, misalnya jawaban yang seharusnya

dijawab *bungkus*, siswa menjawab *gedhe dhuwur*. Selain itu, jawaban yang seharusnya dijawab *Janaka*, siswa menjawab *Pandwa lima*.

Kesalahan yang banyak dilakukan oleh siswa dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang membuat nilai yang mereka peroleh lebih rendah daripada kelas eksperimen. Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan ditunjukkan dengan uji beda (*t-test*) yang dihitung menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 20, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.8 Uji Beda (*t-test*) Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	11,509	,002	2,476	25	,020	9,66667	3,90384	1,62655	17,70678
Equal variances not assumed			2,302	15,009	,036	9,66667	4,19871	,71759	18,61575

Berdasarkan tabel uji beda (*t-test*) di atas, nilai t pada *equal variances assumed* adalah 2,476 dengan tingkat signifikansi uji beda (*2-tailed*) adalah 0,020. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar keterampilan berbicara (menyebutkan nama anggota tubuh) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai t (nilai beda) yaitu sebesar 2,476. Hal ini menunjukkan bahwa nilai keterampilan menyebutkan nama anggota tubuh kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

#### 4.1.1.2 Keterampilan Siswa Meringkas Isi Cerita Wayang

Hasil perolehan keterampilan meringkas isi cerita wayang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan kategori nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Kategori Keterampilan Siswa Meringkas Isi cerita wayang

No	Rentang	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	80-100	Baik Sekali	9	60	-	-
2	66-79	Baik	4	26,67	-	-
3	56-65	Cukup	2	13,33	5	41,67
4	40-55	Kurang	-	-	7	58,33
5	30-39	Gagal	-	-	-	-
Jumlah			15	100	12	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa keterampilan meringkas isi cerita wayang pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Keterampilan meringkas isi cerita wayang pada kelas eksperimen yang berkategori baik sekali ada 60%, sedangkan pada kelas kontrol tidak ada. Selain itu, siswa yang berkategori baik pada kelas eksperimen ada 26,67%, sedangkan pada kelas kontrol tidak ada. Siswa yang berkategori cukup pada kelas eksperimen ada 13,33%, sedangkan pada kelas kontrol ada 41,67%. Siswa yang berkategori kurang pada kelas eksperimen tidak ada, tetapi pada kelas kontrol ada 58,33%.

Pada kelas eksperimen, materi pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi dan siswa diminta meringkas isi

cerita wayang, sedangkan pada kelas kontrol penyampaian materi secara konvensional oleh guru, yaitu guru membaca cerita wayang pada buku paket dan siswa mendengarkan, kemudian siswa meringkas isi cerita wayang tersebut.

Secara umum, pemahaman siswa tentang materi meringkas isi cerita wayang pada kelas eksperimen sudah baik. Dengan adanya media film animasi siswa lebih mudah memahami dan mengingat isi cerita wayang. Hanya sebagian kecil siswa kurang memahami isi cerita wayang. Kesalahan dalam meringkas isi cerita wayang pada siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Analisis Kesalahan Meringkas Isi Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen

No	Benar	Salah
1	<i>Bima lair awujud bungkus.</i>	- <i>Sakwujude Bima iku dibungkus.</i> - <i>Bima kuwi lair dibungkus.</i>
2	<i>Bima nyuwun pirs babagan sejatine awakke marang Bathara Narada.</i>	<i>Bima takon Bathara Narada tentang awakke sejatine.</i>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kesalahan yang dilakukan oleh siswa kelas eksperimen dalam meringkas isi cerita wayang adalah kurang teliti dalam menyusun kalimat. Kalimat yang seharusnya *Bima lair awujud bungkus*, tetapi siswa menulis kalimatnya *Bima kuwi lair dibungkus*. Selain itu, kalimat yang seharusnya *Bima nyuwun pirs babagan sejatine awakke marang Bathara Narada*, tetapi siswa menulis kalimatnya *Bima takon Bathara Narada tentang awakke sejatine*.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran meringkas isi cerita wayang menggunakan media film animasi, sedangkan pada kelas kontrol diceritakan oleh guru dan siswa menyimak pada buku paket. Oleh karena itu, siswa pada kelas kontrol sebagian besar belum memahami isi cerita wayang. Beberapa kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam meringkas isi cerita wayang pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Analisis Kesalahan Meringkas Isi Cerita Wayang pada Kelas Kontrol

No	Benar	Salah
1.	<i>Bima lair awujud bungkus.</i>	- <i>Bima lair dibungkus.</i> - <i>Bima kebungkus ari-ari bayi.</i> - <i>Bima lair isih bungkus.</i>
2.	<i>Bungkus mau dipecah nganggo gadhinge gajah.</i>	Gadinge ditusuk ing bungkuse jabang bayi.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa banyak terjadi kesalahan dalam meringkas isi cerita wayang, misalnya kalimat yang seharusnya *Bima lair awujud bungkus*, tetapi siswa menulis kalimatnya *Bima lair dibungkus*. Selain itu, kalimat yang seharusnya *bungkus mau dipecah nganggo gadhinge gajah*, tetapi siswa menulis kalimatnya *gadinge ditusuk ing bungkuse jabang bayi*.

Untuk mengetahui perbedaan hasil meringkas isi cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dengan uji beda (*t-test*) menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 20, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.12 Uji Beda (*t-test*) Keterampilan Meringkas Isi Cerita Wayang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2,477	,128	7,434	25	,000	26,167	3,520	18,917	33,416
Equal variances not assumed			7,284	21,483	,000	26,167	3,592	18,706	33,627

Berdasarkan tabel uji beda (*t-test*) tersebut, nilai t pada *equal variances assumed* adalah 7,434 dengan tingkat signifikansi uji beda (*2-tailed*) adalah 0,000. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar keterampilan menyebutkan fungsi anggota tubuh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai t (nilai beda) yaitu sebesar 7,434. Hal ini menunjukkan bahwa nilai keterampilan menyebutkan fungsi anggota tubuh kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

#### 4.1.2 Perbedaan Perilaku Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perilaku siswa ketika mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini dapat diketahui berdasarkan pada hasil observasi dan hasil wawancara kepada siswa dan guru.



#### **4.1.2.1 Perilaku Siswa Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, perilaku yang ditunjukkan oleh siswa pada kelas eksperimen menunjukkan sikap yang positif. Kelas eksperimen pada aspek kesiapan sangat baik. Ketika pembelajaran dimulai semua siswa sudah siap menerima pembelajaran. Tidak ada siswa yang masih di luar kelas. Semua siswa sudah duduk rapi di bangkunya masing-masing untuk belajar. Selain itu, tidak ada siswa yang masih sibuk menulis pada buku mata pelajaran lain.

Menurut guru, perhatian siswa saat pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi juga menunjukkan perilaku positif. Semua siswa fokus mengikuti pelajaran. Tidak ada siswa yang ramai sendiri atau mengobrol dengan temannya. Siswa lebih tertarik terhadap penggunaan media film animasi dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

Siswa sangat serius dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Keseriusan dan antusias siswa sangat terlihat ketika pembelajaran menggunakan media film animasi. Siswa memperhatikan dengan seksama materi dalam media tersebut. Media film animasi yang menyajikan materi tentang wayang dilengkapi dengan gambar kartun yang menarik, audio dan gerak. Hal ini membuat siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Respon siswa selama pembelajaran juga menunjukkan perilaku yang positif. Siswa selalu memberikan tanggapan saat pembelajaran. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, siswa juga melakukan apa yang

diperintahkan oleh guru. Guru juga menyatakan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan perilaku yang positif. Siswa menanggapi apa yang dikemukakan oleh guru, misalnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Keaktifan siswa ketika pembelajaran juga sangat terlihat. Siswa bertanya tentang materi yang kurang dipahami. Selain itu, siswa juga berebut mendapat giliran terlebih dahulu untuk maju menulis jawabannya di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan perilaku keaktifan yang positif saat mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi. Hasil observasi tersebut juga didukung oleh hasil wawancara kepada guru yang menyatakan bahwa siswa sebagian besar sudah aktif. Siswa berani bertanya tentang materi yang kurang dipahami. Selain itu, siswa menawarkan diri untuk mendapatkan giliran terlebih dahulu maju menulis jawabannya di papan tulis.

Saran guru untuk pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi sebaiknya perlu dilanjutkan untuk menambah variasi pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Secara umum, kesan siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi adalah menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Siswa merasa senang dengan penggunaan media film animasi. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yaitu penggunaan media membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.

Hasil wawancara kepada siswa menyatakan bahwa siswa paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Secara umum, siswa tidak

mengalami kesulitan saat pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi.

Siswa menyatakan bahwa keuntungan yang mereka peroleh adalah mereka bertambah pengetahuannya tentang tokoh dan nama wayang. Selain itu, mereka lebih mudah dalam memahami dan mengingat tentang materi pembelajaran karena menggunakan media yang menarik.

Menurut siswa secara umum, pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi sangat menarik. Alasannya, yaitu penggunaan media yang berisi gambar yang bagus, adanya suara, sekaligus ada gerakan.

#### **4.1.2.2 Perilaku Siswa Kelas Kontrol**

Perilaku siswa pada kelas kontrol saat mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang berbeda dengan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

Aspek kesiapan, siswa menunjukkan perilaku yang positif. Ketika pembelajaran dimulai, tidak ada siswa yang masih di luar kelas. Semua siswa sudah siap mengikuti pelajaran. Tidak ada siswa yang ramai sendiri atau sibuk menulis pada buku mata pelajaran lain. Hal ini tidak berbeda dengan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen. Guru juga menyatakan bahwa siswa tertarik mendengarkan cerita wayang. Tetapi ada beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi wayang. Sebagian siswa asyik bercerita dengan temannya atau bahkan menulis sendiri di buku.

Aspek keseriusan, siswa yang pada awalnya menunjukkan perilaku positif dengan kesiapan yang baik, pada saat dilakukan penilaian menjawab pertanyaan

isi cerita wayang dan meringkas isi cerita wayang ada beberapa siswa yang sibuk sendiri. Banyak siswa yang menulis pada buku mata pelajaran lain.

Aspek antusias, siswa kurang begitu antusias mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Sebagian siswa terkadang terlihat asyik mengobrol sendiri dan tidak memerhatikan penjelasan guru. Siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Pembelajaran mendengarkan cerita wayang terkesan tidak menarik bagi siswa.

Aspek respon, beberapa siswa tidak melakukan respon yang positif ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tersebut tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, beberapa siswa sering lupa nama tokoh-tokoh wayang, misalnya ditunjuk guru untuk maju menulis jawabannya di papan tulis, beberapa siswa hanya diam saja tidak melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Beberapa siswa juga tidak menjawab ketika guru melontarkan pertanyaan tentang materi pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara kepada guru yang menyatakan bahwa respon siswa kurang menunjukkan perilaku positif.

Aspek keaktifan, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan perilaku positif saat pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Sebagian besar siswa menunjukkan perilaku pasif. Tidak semua siswa mencatat hal-hal pokok dalam cerita wayang. Namun, ada siswa yang menawarkan diri untuk mendapatkan giliran terlebih dahulu untuk maju menulis jawabannya di papan tulis. Menurut guru, siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang menawarkan diri untuk mendapat giliran terlebih dahulu untuk maju menulis

jawabannya di papan tulis. Siswa juga tidak mengajukan pertanyaan, walaupun kenyataannya mereka belum memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru juga memberikan saran untuk pembelajaran mendengarkan cerita wayang sebaiknya tidak hanya mendengarkan saja, tetapi diusahakan ada media supaya siswa lebih tertarik memperhatikan materi wayang. Selain itu, guru juga harus menuliskan pokok-pokok cerita dan menjelaskan kata-kata sulit dalam cerita wayang.

Secara umum, kesan siswa terhadap pembelajaran yaitu sedikit membosankan, sulit, dan tidak menyenangkan. Hal ini dikarenakan komunikasi dilakukan satu arah. Siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran mendengarkan juga membosankan bagi sebagian siswa. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yaitu pembelajaran mendengarkan cerita wayang kurang menarik karena materi yang diajarkan dianggap susah oleh siswa.

Siswa merasa belum begitu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa merasa kesulitan memahami materi tentang nama tokoh wayang dan isi dari cerita wayang. Namun, mereka merasa ada keuntungan dari pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Siswa merasa pembelajaran mendengarkan cerita wayang membuat mereka tambah ilmu tentang nama tokoh-tokoh wayang walaupun sedikit mengalami kesulitan. Kesulitan dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang membuat siswa menyatakan bahwa pembelajaran tersebut kurang menarik.

Siswa menyatakan bahwa guru menyampaikan materi dengan cukup baik. Namun siswa menyatakan bahwa akan lebih baiknya penyampaian materi menggunakan media atau permainan yang membuat mereka lebih mudah memahami materi pelajaran bahasa Jawa.

#### 4.2 Pembahasan

Pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi untuk siswa kelas V SD Kalisegoro terbukti efektif. Keefektifan pembelajaran mendengarkan cerita wayang ditunjukkan pada keefektifan hasil belajar dan proses pembelajaran siswa. Pembelajaran keterampilan mendengarkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi, sedangkan pada kelas kontrol dilakukan secara konvensional yaitu guru membacakan cerita wayang pada buku paket dan siswa mendengarkan. Berikut ini hasil pembelajaran mendengarkan cerita wayang yang diperoleh dari skor rata-rata keterampilan menjawab pertanyaan isi cerita wayang dan meringkas isi cerita wayang.

Tabel 4.13 Perbedaan Keterampilan Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator Mendengarkan	Skor Rata-rata	
		Eksperimen	Kontrol
1	Menjawab Pertanyaan Isi Cerita Wayang	81,33	71,67
2	Meringkas Isi Cerita Wayang	75,33	49,17
Rata-rata		78,33	60,42

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan mendengarkan cerita wayang pada siswa kelas eksperimen lebih baik daripada

kelas kontrol. Perbedaan nilai rata-rata keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen sebesar 78,33, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 60,42. Hal ini disebabkan siswa pada kelas eksperimen sebagian besar sudah memahami isi cerita wayang karena penggunaan media film animasi, siswa lebih sedikit kesalahan dalam menjawab pertanyaan isi cerita wayang dan meringkas isi cerita wayang.

Selain perbedaan pada hasil belajar, proses pembelajaranpun lebih baik kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Hal itu terlihat pada perilaku siswa kelas eksperimen ketika mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang menunjukkan perilaku positif. Ketika pembelajaran dimulai semua siswa sudah siap menerima pembelajaran. Tidak ada siswa yang masih di luar kelas. Semua siswa sudah duduk rapi di bangkunya masing-masing untuk belajar. Selain itu, tidak ada siswa yang masih sibuk menulis pada buku mata pelajaran lain.

Kebalikannya yang terlihat pada pembelajaran kelas kontrol, bahwa ketika pembelajaran dimulai, tidak ada siswa yang masih di luar kelas. Semua siswa sudah siap mengikuti pelajaran. Tidak ada siswa yang ramai sendiri atau sibuk menulis pada buku mata pelajaran lain. Hal ini tidak berbeda dengan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran pada kelas eksperimen. Guru juga menyatakan bahwa siswa tertarik mendengarkan cerita wayang. Tetapi ada beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi wayang. Sebagian siswa asyik bercerita dengan temannya atau bahkan menulis sendiri di buku.

Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut, secara umum pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi adalah

menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Siswa merasa senang dengan penggunaan media film animasi. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yaitu penggunaan media membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi untuk siswa kelas V SD Kalisegoro efektif, baik dari hasil pembelajaran maupun proses pembelajaran. Keterampilan mendengarkan cerita wayang dan sikap siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media film animasi lebih baik daripada secara konvensional yang dilakukan oleh guru. Nilai rata-rata keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen sebesar 78,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,42. Hasil uji beda diperoleh  $t_{hitung} = 5,600$  dan  $sig.(2-tailed)$  sebesar 0,000. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar keterampilan mendengarkan cerita wayang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.
- 2) Perilaku siswa saat pembelajaran keterampilan mendengarkan cerita wayang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Perilaku siswa pada kelas eksperimen secara umum sudah baik, ditunjukkan dengan siswa yang sudah siap menerima pelajaran dengan baik. Perhatian siswa fokus mengikuti

pembelajaran. Siswa tampak sangat serius dan antusias mengikuti pelajaran mendengarkan cerita wayang menggunakan media film animasi. Siswa menunjukkan respon yang baik dan kelas tampak aktif dan hidup selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga berani maju menulis jawabannya di papan tulis secara individu. Adapun perilaku siswa kelas kontrol dari segi kesiapan juga sudah baik. Namun, dari aspek yang lain siswa menunjukkan perilaku yang kurang baik, misalnya perhatian siswa kurang fokus ke pelajaran, siswa kurang serius dan antusias mengikuti pelajaran, siswa kurang respon dan kurang aktif dalam pelajaran. Bahkan, masih ada siswa yang malu maju untuk menuliskan jawabannya di papan tulis secara individu. Siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran mendengarkan cerita wayang menyenangkan dan menarik. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan. Keuntungan yang diperoleh siswa yaitu lebih mudah memahami dan mengingat materi dengan bantuan media. Pembelajaran dianggap sangat menarik karena media berisi gambar, suara dan gerak seperti menonton film kartun. Secara umum penyampaian materi oleh guru dianggap sudah baik. Adapun siswa kelas kontrol menyatakan bahwa pelajaran sedikit membosankan. Siswa mendapat keuntungan dengan bertambahnya pengetahuan tentang nama tokoh-tokoh wayang, walaupun mengalami kesulitan. Kesulitan yang dialami membuat pelajaran kurang menarik. Penyampaian guru dianggap sudah cukup baik, namun kurang variatif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dalam menyampaikan materi sebaiknya tidak hanya menggunakan bahan ajar buku paket, tetapi juga menggunakan media film animasi pada pembelajaran mendengarkan cerita wayang, manfaatnya untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.
- 2) Guru dapat menggunakan media film animasi dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang di SD Kalisegoro, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang.
- 3) Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media film animasi dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aftaryan. 2008. *Pengertian Wayang*. <http://aftaryan.wordpress.com/>. Di unduh pada tanggal 13 Maret pukul 15.41.
- Aksoy, G. 2012. *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course*. *Journal of Scientific Research*. Vol.3. No.3. Hlm. 304-308. <http://www.SciRP.org/journal/ce/>. Diunduh pada tanggal 7 April pukul 15.47.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Citraningrum, Heni. 2009. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual Animasi pada Siswa Kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Hidayah, Emi. 2011. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Hermawati dkk. 2006. *Wayang Koleksi Museum Jawa Tengah*. Semarang: Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, Usep Kustiawan. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kapalaye, Ki Ageng. 2010. *Kamus Pintar Wayang (dari Versi India Hingga Pewayangan Jawa)*. Yogyakarta: Laksana.
- Khumaedi. 2009. *Pembelajaran Ceramah dengan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Gambar Proyeksi*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran (Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan)*. Semarang: Unnes Press.
- Mayer, R.E. & Moreno, R. (2002). *Animation as an Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology Review*. Vol.14, No.1. Hlm. 129-135 <http://search.proquest.com/>. Diunduh pada tanggal 7 April pukul 19.36.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Press Group.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Pemuda Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Putra. 2011. *Pengertian Wayang*. <http://andhikapal.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 13 Maret pukul 15.23.
- Poespaningrat, R.M Pranoedjoe. 2008. *Nonton Wayang dari Berbagai Pakeliran*. Yogyakarta: PT BP Kedaulatan Rakyat.
- Rahman, Muhammad dkk. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Setiowati, Ening. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas V SD N 1 Serang dan SD N 2 Mantrianom Kecamatan Bawang Banjarnegara*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Mulyono, Ir. 1978. *Wayang Asal-Usul dan Masa depannya*. Jakarta: Gunung Agung.
- Subyakto, Sri Utari. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: TARSITO.
- Sudjarwo, Heru S dkk. 2010. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa: Dewa, Ramayana dan Mahabharata*. Jakarta: Kaki Langit Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco dkk. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Sebuah Tinjauan tentang Bentuk, Ukiran, Sunggingan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibisana, Bayu & Nanik Herawati. 2010. *Mengenal Wayang*. Klaten: PT Intan Pariwara.

Yasasusastra, J Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan. Biografi, Bentuk, dan Perwatakannya*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Kalisegoro
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: V/I
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit (1 pertemuan)

#### A. Standar Kompetensi

Mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan berupa pesan langsung dan cerita tokoh wayang

#### B. Kompetensi Dasar

Mendengarkan cerita tokoh wayang *Werkudara*

#### C. Indikator

1. Mampu menjawab pertanyaan isi cerita wayang
2. Mampu meringkas isi cerita wayang

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjawab pertanyaan isi cerita wayang
2. Siswa mampu meringkas isi cerita wayang

#### E. Materi Pembelajaran

Mendengarkan Film animasi wayang lakon Bima Bungkus

#### F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah

2. Tanya Jawab

3. Diskusi

#### **G. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran film animasi wayang

#### **H. Sumber Belajar**

Media pembelajaran film animasi wayang karya Setyani

#### **I. Langkah-langkah pembelajaran**

##### **Kegiatan Awal:**

- 1) Siswa mengucapkan salam kepada guru.
- 2) Siswa dan guru berdoa bersama.
- 3) Guru dan siswa bertanya jawab mengenai film animasi wayang.

*“Sapa sing wis tau ndeleng film animasi wayang?”*

- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

##### **Kegiatan Inti:**

- 1) Siswa dan guru mendiskusikan hal-hal yang diperhatikan dalam mendengarkan.
- 2) Guru memutar animasi cerita wayang.
- 3) Siswa mendengarkan cerita wayang yang terdapat pada media film animasi.
- 4) Siswa bertanya tentang kata-kata sulit yang terdapat pada cerita wayang.
- 5) Guru menanggapi pertanyaan siswa tentang kata-kata sulit pada cerita wayang.
- 6) Guru membagikan soal isian singkat dan esai, siswa disuruh meringkas isi cerita wayang dan siswa menjawab secara individu.



- 7) Guru menunjuk salah satu siswa untuk menuliskan jawabannya di papan tulis.
- 8) Setelah menulis di papan tulis, siswa yang telah ditunjuk oleh guru menunjuk teman yang lain dan menulis jawabannya di papan tulis, seperti itu seterusnya hingga semua soal terjawab.
- 9) Siswa dan guru berdiskusi memberikan tanggapan serta melakukan analisis kesalahan.

#### **Kegiatan Penutup:**

- 1) Siswa dan guru menyimpulkan pesan yang terkandung dalam cerita wayang.
- 2) Siswa dan guru membuat kesimpulan tentang hasil pembelajaran.
- 3) Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi.

*“Kepiye pelajaran ing dina iki? lare-lare padha seneng ndeleng film animasi wayang?”*

- 4) Siswa dan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.

#### **J. Penilaian Hasil Pembelajaran**

1. Bentuk Instrumen : Tes Tertulis
2. Soal/Instrumen :

##### **I. Isenana ceceg-ceceg ing ngisor iki!**

1. Bima kuwi putrane ....
2. Bima kuwi putrane Pandhu sing nomer ....
3. Pusakane Bima jenenge ....
4. Welinge Bathara Narada marang Bima yaiku ....

5. Asma liyane Bima yaiku ....
6. Kasekten sing di duweni Bima yaiku ....
7. Bima kuwi saka nagari ....
8. Bima lair awujud ....
9. Sing sowan ing daleme Eyang Begawan Abiyasa yaiku ....
10. Bima takon sejatine awakke marang ....

## **II. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi premati!**

1. Sapa wae paraga wayang Bima Bungkus, lan kepiye watake?  
Wangsulan : .....
2. Sapa sing kasil mecah bungkuse Bima? Kepiye carane mecah?  
Wangsulan : .....
3. Sapa sing menehi wejangan marang Bima? Wejangan kuwi babagan apa?  
Wangsulan : .....
4. Pitutur apa sing bisa dijupuk saka cerita wayang Bima Bungkus?  
Wangsulan : .....
5. Ringkesen cerita wayang Bima Bungkus nganggo basamu dhewe!  
Wangsulan : .....

### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran Soal Isian Singkat

No. Soal	Rentang Skor		Bobot	Skor x Bobot
	Benar	Salah		
1.	1	0	10	10
2.	1	0	10	10
3.	1	0	10	10
4.	1	0	10	10
5.	1	0	10	10
6.	1	0	10	10
7.	1	0	10	10
8.	1	0	10	10
9.	1	0	10	10
10.	1	0	10	10
Jumlah			100	100

#### b. Pedoman Penskoran Soal Esai

No. Soal	Rentang Skor			Bobot	Skor Maksimal x Bobot
	Lengkap	Kurang Lengkap	Tidak diisi		
1.	2	1	0	10	20
2.	2	1	0	10	20
3.	2	1	0	10	20
4.	2	1	0	10	20
5.	2	1	0	10	20
Jumlah				50	100

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal

**Kategori Perolehan Nilai**

No.	Rentang Nilai	Keterangan
1.	80-100	Baik Sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	30-39	Gagal

## Lampiran 2

### Instrumen Tes Tertulis

#### I. Isenana ceceg-ceceg ing ngisor iki!

1. Bima kuwi putrane ....
2. Bima kuwi putrane Pandhu sing nomer ....
3. Pusakane Bima jenenge ....
4. Welinge Bathara Narada marang Bima yaiku ....
5. Jeneng liyane Bima yaiku ....
6. Kasekten sing di duweni Bima yaiku ....
7. Bima kuwi saka nagari ....
8. Bima lair awujud ....
9. Sing sowan ing daleme Eyang Begawan Abiyasa yaiku ....
10. Bima takon sejatine awakke marang ....

#### II. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi premati!

1. Sapa wae paraga wayang Bima Bungkus, lan kepiye watake?  
Wangsulan:.....
2. Sapa sing kasil mecah bungkuse Bima? Kepiye carane mecah?  
Wangsulan:.....
3. Sapa sing menehi wejangan marang Bima? Wejangan kuwi babagan apa?  
Wangsulan:.....
4. Pitutur apa sing bisa dijupuk saka cerita wayang Bima Bungkus?  
Wangsulan:.....
5. Ringkesen cerita wayang Bima Bungkus nganggo basamu dhewe!  
Wangsulan:.....

## Lampiran 3

## Pedoman Observasi Kelas Eksperimen

Hari/tanggal :

No. Responden	Aspek					Keterangan
	1	2	3	4	5	
1						1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran 2) Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran 3) Antusias siswa terhadap penggunaan media animasi 4) Respon siswa selama pembelajaran 5) Keaktifan siswa selama pembelajaran
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
Jumlah						Cara pengisian : (√) = Positif      (-) = Negatif
Prosentase (%)						

### Lampiran 4

#### Pedoman Observasi Kelas Kontrol

Hari/tanggal :

No. Responden	Aspek					Keterangan
	1	2	3	4	5	
1						1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran 2) Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran 3) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran 4) Respon siswa selama pembelajaran 5) Keaktifan siswa selama pembelajaran
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
Jumlah						Cara pengisian : (√) = Positif      (-) = Negatif
Prosentase (%)						

## Lampiran 5

### Pedoman Wawancara untuk Kelas Eksperimen

Nama siswa :

Tanggal/Hari :

1. Apakah anda senang mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi? Mengapa?

Jawab:.....

2. Bagaimana kesan Anda terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab:.....

3. Bagaimana tanggapan Anda mengenai pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab:.....

4. Apakah Anda memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung?

Jawab:.....

5. Apakah kesulitan yang Anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab:.....

6. Menurut Anda, apakah ada keuntungan dari pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi? Jika ada, sebutkan!

Jawab:.....

7. Apakah pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi menarik? Apa alasannya?

Jawab:.....

8. Bagaimana saran Anda terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab:.....



## Lampiran 6

### Pedoman Wawancara untuk Kelas Kontrol

Nama siswa :

Tanggal/Hari :

- 1) Apakah anda senang mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Mengapa?  
Jawab:.....
- 2) Bagaimana kesan Anda terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
- 3) Bagaimana tanggapan Anda mengenai pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
- 4) Apakah Anda memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung?  
Jawab:.....
- 5) Apakah kesulitan yang Anda hadapi ketika mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
- 6) Menurut Anda, apakah ada keuntungan dari pembelajaran mendengarkan cerita wayang? Jika ada, sebutkan!  
Jawab:.....
- 7) Apakah pembelajaran mendengarkan cerita wayang menarik? Apa alasannya?  
Jawab:.....
- 8) Bagaimana saran Anda terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....

## Lampiran 7

### **Pedoman Wawancara untuk Guru dalam Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Eksperimen**

1. Bagaimana perhatian siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?  
Jawab:.....
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?  
Jawab:.....
3. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?  
Jawab:.....
4. Bagaimana kesan guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?  
Jawab:.....
5. Bagaimana saran guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?  
Jawab:.....

## Lampiran 8

### **Pedoman Wawancara untuk Guru dalam Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang pada Kelas Kontrol**

1. Bagaimana perhatian siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
3. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
4. Bagaimana kesan guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....
5. Bagaimana saran guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?  
Jawab:.....

**Lampiran 9****Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen**

No	Nama
1	Eka Nur Mawarni
2	Ferdy Dwi Prasetya
3	Feri Adi Irawan
4	Hepy Dwi Ardiyana
5	M. Rifki Afrianto
6	Nabiel Athallah
7	Rafi Mukti G
8	Rifa Adelina R
9	Waihaka Rozan
10	Surya Okta Saputra
11	Suryandaru Galih
12	Vemas Rendra P
13	Virgina Artha Mevia
14	Wahyu Wulan
15	Septian Dwi

**Lampiran 10****Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol**

No	Nama
1	Astri Aldila
2	Surono
3	Sauqi Ridho Lutfi
4	Adinda Nur R
5	Agil Prakosa Mansya
6	Ainun Ali Pramono
7	Alya Febriana
8	Andhika Panca Putra
9	Angga Santosa Mansya
10	Azkiya Risya
11	Bayu Nur Cahya
12	Dhynarasyifa Naila Hanum
13	Dika Rahmawati

## Lampiran 11

### Hasil Observasi Kelas Eksperimen

Hari/Tanggal : Selasa, 8 Agustus 2015

No. Responden	Aspek					Keterangan
	1	2	3	4	5	
1	√	√	√	-	-	1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
2	√	√	√	√	√	
3	√	-	√	√	-	
4	√	√	√	-	√	2) Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran
5	√	√	-	√	√	
6	√	√	√	√	√	
7	√	-	-	-	√	3) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
8	√	√	√	-	√	
9	√	-	√	√	√	
10	√	√	√	-	-	4) Respon siswa selama pembelajaran
11	√	-	√	√	√	
12	√	√	√	-	-	
13	√	√	√	√	√	5) Keaktifan siswa selama pembelajaran
14	√	√	-	√	√	
15	√	√	√	√	√	
Jumlah	15	11	12	9	11	Cara Pengisian: (√) = Positif (-) = Negatif
Persentase (%)	100	73	80	60	73	

## Lampiran 12

### Hasil Observasi Kelas Kontrol

Hari/Tanggal : Selasa, 8 Agustus 2015

No. Responden	Aspek					Keterangan
	1	2	3	4	5	
1	√	–	–	√	√	1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
2	√	√	√	–	√	
3	√	√	√	–	–	
4	√	√	–	–	√	2) Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran
5	√	–	√	√	–	
6	√	√	–	√	√	3) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
7	√	–	√	–	√	
8	√	√	–	√	–	
9	√	√	√	√	√	4) Respon siswa selama pembelajaran
10	√	–	√	√	–	
11	√	√	√	–	√	
12	√	√	√	√	–	5) Keaktifan siswa selama pembelajaran
Jumlah	12	8	8	7	7	Cara Pengisian:
Persentase (%)	100	67	67	58	58	(√) = Positif (–) = Negatif

**Lampiran 13****Tabel Rekap Hasil Observasi Kelas Eksperimen**

No	Aspek Penilaian	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	15	100
2.	Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran	11	73
3.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	12	80
4.	Respon siswa selama pembelajaran	9	60
5.	Keaktifan siswa selama pembelajaran	11	73



**Lampiran 14****Tabel Rekap Hasil Observasi Kelas Kontrol**

No	Aspek Penilaian	Frekuensi	Prosentase (%)
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	12	100
2	Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran	8	67
3	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	8	67
4	Respon siswa selama pembelajaran	7	58
5	Keaktifan siswa selama pembelajaran	7	58

## Lampiran 15

## Hasil Wawancara Siswa pada Kelas Eksperimen

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa	Jumlah Siswa	%	Alasan
1	Kesan terhadap pembelajaran	Menyenangkan dan menarik	2	100	Senang seperti menonton film kartun
2	Tanggapan terhadap pembelajaran	Materi mudah dipahami	2	100	Medianya ada suara, gerak dan gambar yang menarik
3	Memahami materi yang disampaikan oleh guru	Iya	2	100	Mudah dipahami
4	Kesulitan yang dialami ketika mengikuti pelajaran	Ada	1	50	Kesulitan mengingat nama tokoh-tokoh wayang
		Tidak Ada	2	100	Mudah dipahami
5	Ada atau tidaknya keuntungan dari mengikuti pembelajaran	Ada	2	100	Bisa mengetahui cerita wayang
6	Pembelajaran menarik atau tidak	Iya	2	100	Dalam media ada suara, gambar kartun Upin dan Cikgu Jasmin yang lucu.
7	Tanggapan terhadap guru dalam menyampaikan materi	Penyampaian materi oleh guru mudah dipahami	2	100	Guru menjelaskan kata-kata sulit dalam cerita wayang

## Lampiran 16

## Hasil Wawancara Siswa pada Kelas Kontrol

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa	Jumlah Siswa	%	Alasan
1	Kesan terhadap pembelajaran	Membosankan dan sulit	2	100	Hanya mendengarkan cerita yang di bacakan oleh guru
2	Tanggapan terhadap pembelajaran	Pembelajaran kurang menarik	1	50	Tidak ada media
3	Memahami materi yang disampaikan oleh guru	Sedikit paham	1	50	Kurang menarik
4	Kesulitan yang dialami ketika mengikuti pelajaran	Ada	2	100	Lupa nama tokoh wayang dan tempatnya.
5	Ada atau tidaknya keuntungan dari mengikuti pembelajaran	Ada	2	100	Menambah pengetahuan tentang wayang
6	Pembelajaran menarik atau tidak	Tidak	2	100	Siswa hanya mendengarkan cerita dari guru
7	Tanggapan terhadap guru dalam menyampaikan materi	Kurang baik	2	100	Guru tidak menggunakan media

## Lampiran 17

### Hasil Wawancara Guru pada Kelas Eksperimen

1. Bagaimana perhatian siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab : Siswa fokus mengikuti pelajaran, dengan menggunakan media siswa lebih memperhatikan pelajaran.

2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab : Respon siswa terhadap pembelajaran lebih antusias.

3. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab : Siswa lebih aktif dan lebih memperhatikan.

4. Bagaimana kesan guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab : Pembelajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak cepat jenuh.

5. Bagaimana saran guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang dengan media animasi?

Jawab : Perlu dilanjutkan untuk menambah variasi pembelajaran.

## Lampiran 18

### Hasil Wawancara Guru pada Kelas Kontrol

1. Bagaimana perhatian siswa dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang?

Jawab : Siswa tertarik untuk mendengarkan cerita wayang.

2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?

Jawab : Siswa sering lupa nama tokoh-tokohnya.

3. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mendengarkan cerita wayang?

Jawab : Siswa kurang aktif mengikuti pelajaran, hanya sebagian siswa mencatat hal-hal pokok dalam cerita wayang.

4. Bagaimana kesan guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?

Jawab : Siswa banyak yang lupa tentang nama tokoh, dan nama tempat kejadian.

5. Bagaimana saran guru terhadap pembelajaran mendengarkan cerita wayang?

Jawab : Guru harus menuliskan pokok-pokok cerita dan menjelaskan kata-kata sulit dalam cerita. Selain itu, pada pembelajaran mendengarkan diusahakan ada media supaya siswa lebih memperhatikan saat pelajaran.

## Lampiran 19

**Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita  
Wayang pada Kelas Eksperimen**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Eka Nur Mawarni	80	Baik Sekali
2	Ferdy Dwi Prasetya	80	Baik Sekali
3	Feri Adi Irawan	90	Baik Sekali
4	Hepy Dwi Ardiyana	90	Baik Sekali
5	M. Rifki Afrianto	80	Baik Sekali
6	Nabiel Athallah	90	Baik Sekali
7	Rafi Mukti G	80	Baik Sekali
8	Rifa Adelina R	80	Baik Sekali
9	Waihaka Rozan	80	Baik Sekali
10	Surya Okta Saputra	80	Baik Sekali
11	Suryandaru Galih	70	Baik
12	Vemas Rendra P	90	Baik Sekali
13	Virgina Artha Mevia	80	Baik Sekali
14	Wahyu Wulan	70	Baik
15	Septian Dwi	80	Baik Sekali
Jumlah Rata-rata		81,33	Baik Sekali

## Lampiran 20

### Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Menjawab Pertanyaan Isi Cerita

#### Wayang pada Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Astri Aldila	80	Baik Sekali
2	Surono	50	Kurang
3	Sauqi Ridho Lutfi	80	Baik Sekali
4	Adinda Nur R	80	Baik Sekali
5	Agil Prakosa Mansya	60	Cukup
6	Ainun Ali Pramono	50	Kurang
7	Alya Febriana	70	Baik
8	Andhika Panca Putra	60	Kurang
9	Angga Santosa Mansya	80	Baik Sekali
10	Azkiya Risya	90	Baik Sekali
11	Bayu Nur Cahya	80	Baik Sekali
12	Dhynarasyifa Naila Hanum	80	Baik Sekali
Jumlah Rata-rata		71,67	Baik

## Lampiran 21

**Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Meringkas Isi Cerita Wayang  
pada Kelas Eksperimen**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Eka Nur Mawarni	70	Baik
2	Ferdy Dwi Prasetya	80	Baik Sekali
3	Feri Adi Irawan	90	Baik Sekali
4	Hepy Dwi Ardiyana	80	Baik Sekali
5	M. Rifki Afrianto	70	Baik
6	Nabiel Athallah	80	Baik Sekali
7	Rafi Mukti G	80	Baik Sekali
8	Rifa Adelina R	80	Baik Sekali
9	Waihaka Rozan	80	Baik Sekali
10	Surya Okta Saputra	70	Baik
11	Suryandaru Galih	80	Baik Sekali
12	Vemas Rendra P	80	Baik Sekali
13	Virgina Artha Mevia	70	Baik
14	Wahyu Wulan	60	Cukup
15	Septian Dwi	60	Cukup
Jumlah Rata-rata		75,33	Baik



## Lampiran 22

**Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Meringkas Isi Cerita Wayang  
pada Kelas Kontrol**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Astri Aldila	60	Cukup
2	Surono	40	Kurang
3	Sauqi Ridho Lutfi	60	Cukup
4	Adinda Nur R	40	Kurang
5	Agil Prakosa Mansya	40	Kurang
6	Ainun Ali Pramono	40	Kurang
7	Alya Febriana	40	Kurang
8	Andhika Panca Putra	60	Cukup
9	Angga Santosa Mansya	40	Kurang
10	Azkiya Risyia	60	Cukup
11	Bayu Nur Cahya	60	Cukup
12	Dhynarasyifa Naila Hanum	50	Kurang
Jumlah Rata-rata		49,17	Kurang

### Lampiran 23

**Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Mendengarkan pada Kelas Eksperimen**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Eka Nur Mawarni	75	Baik
2	Ferdy Dwi Prasetya	80	Baik Sekali
3	Feri Adi Irawan	90	Baik Sekali
4	Hepy Dwi Ardiyana	85	Baik Sekali
5	M. Rifki Afrianto	75	Baik
6	Nabiel Athallah	85	Baik Sekali
7	Rafi Mukti G	80	Baik Sekali
8	Rifa Adelina R	80	Baik Sekali
9	Waihaka Rozan	80	Baik Sekali
10	Surya Okta Saputra	75	Baik
11	Suryandaru Galih	75	Baik
12	Vemas Rendra P	85	Baik Sekali
13	Virgina Artha Mevia	75	Baik
14	Wahyu Wulan	65	Cukup
15	Septian Dwi	70	Baik
Jumlah Rata-rata		78,33	Baik

## Lampiran 24

**Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Mendengarkan pada Kelas Kontrol**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1	Astri Aldila	70	Baik
2	Surono	45	Kurang
3	Sauqi Ridho Lutfi	70	Baik
4	Adinda Nur R	60	Cukup
5	Agil Prakosa Mansya	50	Kurang
6	Ainun Ali Pramono	45	Kurang
7	Alya Febriana	55	Kurang
8	Andhika Panca Putra	60	Cukup
9	Angga Santosa Mansya	60	Cukup
10	Azkiya Risya	75	Baik
11	Bayu Nur Cahya	70	Baik
12	Dhynarasyifa Naila		Cukup
	Hanum	65	
	Jumlah Rata-rata	60,42	Cukup

Lampiran 25

Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 26



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 165/FBS/2015  
Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Tanggal 12 Januari 2015

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Dra Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP : 196111261990022001  
Pangkat/Golongan : IV/B  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Drs. Widodo, M.Pd.  
NIP : 196411091994021001  
Pangkat/Golongan : IV/A  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa menyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : SETYANI  
NIM : 2601411129  
Jurusan/Prodi : Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa  
Topik : PENGEMBANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA WAYANG RAMAYANA UNTUK SISWA KELAS IX SMP

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

**Tembusan**  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 13 Januari 2015

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001



2601411129

... FM-03-AKD-24/Rev. 00 ...

## Lampiran 27



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
Gedung B0, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telp./Fax (024) 8508010, Email: fbs@unnes.ac.id  
Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 720/UN37.1.2/PM/2015  
Lamp. : -  
Hal. : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SD N Kalisegoro  
di tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa dalam rangka memenuhi tugas matakuliah **Skripsi** mahasiswa kami,

nama : SETYANI  
nim : 2601411129  
jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa  
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
jenjang : S1  
tahun akademik : 2014/2015

akan mengadakan observasi di **SD N Kalisegoro**, waktu pelaksanaan **Februari 2015**. Untuk itu, kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa diatas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerja sama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 11 Februari 2015



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 196008031989011001

Tembusan:  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Pertinggal

## Lampiran 28



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
 Gedung B0, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telp./Fax (024) 8508010, Email: fbs@unnes.ac.id  
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 1796/UN37.1.2/LT/2015  
 Lamp. :-  
 Hal. : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Kalisegoro, Semarang  
 di tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : **SETYANI**  
 nim : 2601411129  
 jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa  
 program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
 jenjang : S1  
 tahun akademik : 2014/2015  
 judul : Pembelajaran Mendengarkan Cerita Wayang Menggunakan Media Film Animasi untuk Siswa Kelas V SD Kalisegoro.

akan mengadakan penelitian di **SD Kalisegoro, Semarang**, waktu pelaksanaan **Mei s.d. Juni 2015**. Untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan tersebut.

Atas perhatian dan kerja sama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 24 April 2015



**Pj. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.**  
 UNNES 198008031989011001

Tembusan:  
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
 2. Ketua Jurusan  
 3. Peringgal

FM-05-AKD-24

## Lampiran 29



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI  
 SEKOLAH DASAR KALISEGORO

Alamat: Jalan Raya Kalisegoro Gunungpati (50228)

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/025/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Kalisegoro Kota Semarang dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SETYANI  
 NIM : 2601411129  
 Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
 Jenjang : S1  
 Asal Sekolah : Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kalisegoro pada:

Hari : Selasa  
 Tanggal : 8 Agustus 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang 9 September 2015



NIP. 19590809 197911 1 008