



**PENGEMBANGAN WAYANG EDUKASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA*
MELALUI SIMULASI PENTAS WAYANG DI SMP KELAS VII**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh

Nama : Reni Rakhmah Khayati

NIM : 2601412126

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

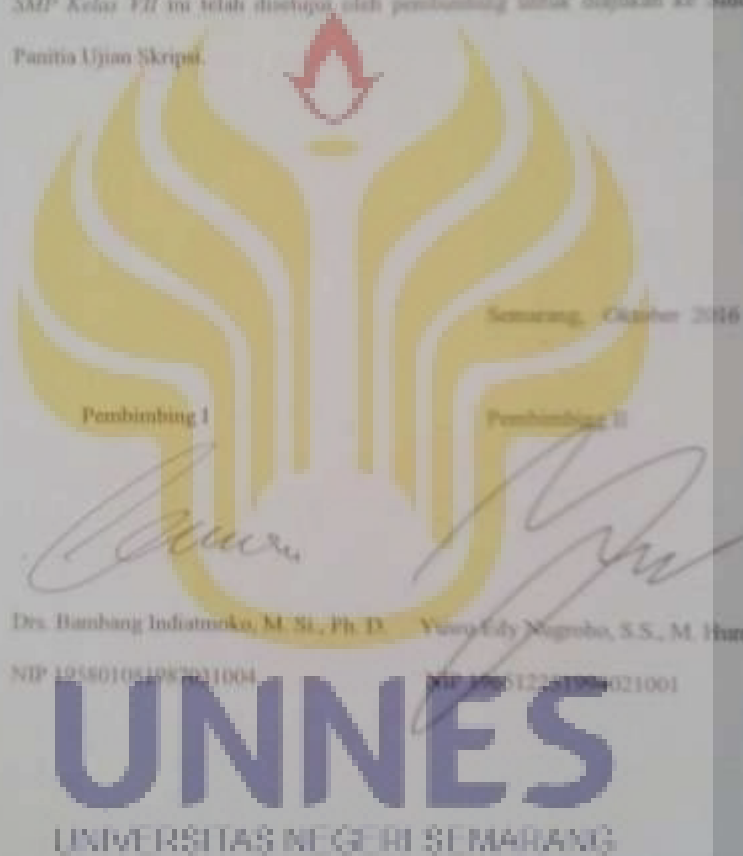
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul *Pengembangan Wayang Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Wayang Edukat sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII* telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa Jawa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Jumat

tanggal : 4 November 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua
Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum
NIP. 196802131992031002

Sekretaris
Ermi Dyah Kurnia, S. S., M. Hum
NIP. 197805022008012025

Penguji I
Joko Sakryo, S.Pd., M.Pd
NIP. 198208072008121004

Penguji II
Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum
NIP. 196512251994021001

Penguji III
Drs. Damibang Indiatnoko, M.Si, Ph.D
NIP. 195801081987031004

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Wayang Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII* ini benar-benar hasil karya saya 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, Oktober 2016



Reni Rakhmah Khayati
NIM 2601412126



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.
- Rencana Tuhan selalu indah, bukan hanya indah pada waktunya.
- Karena Dia menjamin terkabulnya doa sesuai pilihan-Nya, bukan pilihanmu, pada waktu yang diinginkan-Nya, bukan pada waktu yang kau inginkan. Teruslah berdoa (Ibnu Atha'illah Al-Iskandari).

Persembahan

- Bapak Mama tercinta Purikin dan Marsini yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi.
- Kakakku Nur Khayat Heri Purnomo dan Adikku Yufi Nurfitasari yang selalu mendoakan dan memberiku semangat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur penulis kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Wayang Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII*. Penulis menyelesaikan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D., dosen pembimbing I dan Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum., dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dengan sabar dan bijaksana sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
2. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd., dosen penelaah yang telah memberikan pengarahan dalam koreksi serta saran dan masukan kepada penulis,
3. Didik Supriadi, S.Pd., M.Pd., dosen penguji ahli materi dan Drs. Widodo, M.Pd dosen penguji ahli media yang telah memberikan pengarahan serta koreksi kepada penulis,
4. Bapak dan Ibu guru di SMP Negeri 2 Ayah dan SMP Negeri 1 Buayan atas kerjasamanya,
5. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi,

6. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyusun skripsi,
7. Rektor Universitas Negeri Semarang selaku pimpinan Universitas Negeri Semarang,
8. Segenap dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis,
9. Seluruh teman-teman angkatan 2012 dan teman-teman Rombel Lima Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang,
10. Teman-teman kosku, Mbak Desi, Mbak Hira, Mbak Rani, Kirana, Ilma, Nisa, Iriyana, Iis, Sofi, Aretni, Fitri, Iin, Nur. Yang selalu memberiku dorongan dan semangat.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu per satu,

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga dapat bermanfaat dan senantiasa dilimpahkan keberkahan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun semua pihak.

Semarang, Oktober 2016

Reni Rakhmah Khayati

ABSTRAK

Khayati, Reni Rakhmah. 2016. *Pengembangan Wayang Edukasi sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa melalui Simulasi Pentas Wayang di SMP Kelas VII*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. Pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Kata kunci: Media tiga dimensi, wayang edukasi, simulasi, pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*.

Pembelajaran dialog bahasa Jawa di sekolah diharapkan mampu membantu siswa berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan santun sesuai dengan *unggah-ungguh basa Jawa*, namun dalam kenyataannya siswa masih kesulitan ketika berbicara menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*. Salah satu faktornya adalah guru dalam menggunakan media pembelajaran dialog masih kurang. Guru hanya menyuruh siswa untuk memperagakan dialog yang ada di buku pelajaran ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa menyuruh siswa untuk mengembangkan keterampilan berdialog sesuai dengan kreativitas masing-masing. Oleh karena itu diperlukan media wayang edukasi untuk pembelajaran dialog bahasa Jawa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) apa kebutuhan guru dan siswa terhadap media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa Jawa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII? 2) bagaimana prototipe media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII? 3) bagaimana validasi prototipe media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII? 4) bagaimana revisi prototipe media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII? 5) bagaimana uji coba terbatas media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII?

Desain penelitian ini berupa *Research and Development (R&D)*. Tahapan penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba terbatas. Data dalam penelitian ini meliputi data kebutuhan guru dan siswa, data validasi uji ahli, dan data uji coba terbatas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan teknik kuantitatif.

Hasil analisis data observasi, wawancara, angket kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media wayang edukasi agar pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Wayang edukasi terbuat dari karton sedangkan desain wayang edukasi dibuat menggunakan *corel draw*. Wayang edukasi ini berbentuk wayang kartun yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan wayang edukasi. Petunjuk penggunaan wayang edukasi berisi tentang petunjuk menggunakan wayang

edukasi dan adegan cerita yang akan diperagakan siswa menggunakan tokoh wayang. Bahasa yang digunakan untuk memperagakan wayang edukasi menggunakan ragam *ngoko* dan ragam *krama*, sedangkan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode simulasi.

Berdasarkan uji ahli media dan materi, perbaikan pada media wayang edukasi, meliputi tampilan media wayang edukasi dan kosakata yang digunakan dalam naskah dialog media wayang edukasi. Perbaikan tampilan media wayang edukasi meliputi warna yang digunakan dalam tokoh wayang dibuat lebih cerah, ukuran tokoh wayang yang dewasa dibuat lebih besar dibandingkan dengan tokoh anak-anak. Kostum yang dikenakan oleh tokoh bapak dan ibu menggunakan pakaian Jawa. Perbaikan pada kosakata yang digunakan dalam media wayang edukasi meliputi kata *ndhuweni* menjadi *nduweni*, *dhisit* menjadi *dhisik*, *atos-atos* menjadi *ngatos-atos*, *ndhang* menjadi *ndang*, *neng* menjadi *ning*, *pitepangan* menjadi *tetepangan*, *neng* menjadi *kanggo*, dan *dikongkon* menjadi *didhawuhi*. Bahasa yang digunakan oleh tokoh ibu guru menggunakan ragam *krama*. Adegan dalam naskah dialog dibuat lebih ringkas.

Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Buayan. Pembelajaran berdialog *unggah-ungguh basa Jawa* sebelum menggunakan media wayang, ada 67% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 33% lainnya belum lulus KKM. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media 80% mendapatkan nilai di atas KKM dan 20% siswa lainnya belum mencapai KKM.

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah perlu dikembangkan lagi penelitian yang berkaitan dengan media wayang untuk pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*.

SARI

Khayati, Reni Rakhmah. 2016. *Pengembangan Wayang Edukasi sebagai Media Pembelajaran Unggah-Ungguh Basa Jawa melalui Simulasi Pentas Wayang di SMP Kelas VII*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si., Ph.D. Pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung Pangrunut: Media tiga dimensi, wayang edukasi, simulasi, piwulangan pacelathon nggunakake unggah ungguh basa Jawa

Piwulangan pacelathon ing sekolah diajab supaya bisa digunakake minangka sarana nyinau unggah-ungguh basa Jawa kanggo siswa SMP kelas VII, nanging kasunyatan, siswa isih kangelan anggone migunakake unggah-ungguh basa Jawa nalika wawan gunem. Bab iki disebabake dening sawijining faktor yaiku guru taksih kurang variatif migunakake medhia piwulangan. Medhia piwulangan pacelathon ing kelas mung mawa buku utawa Lembar Kerja Siswa (LKS). Mula saka iku, perlu anane media wayang edukasi minangka solusi kanggo piwulangan pacelathon..

Undering paneliten iki yaiku 1) apa wae kabutuhan guru lan siswa SMP kelas VII babagan media wayang edukasi kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah-ungguh basa Jawa kelas VII, 2) kepriye prototipe pengembangan media wayang edukasi kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah ungguh basa Jawa kelas VII, 3) kepriye validasi prototipe edukasi kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah ungguh basa Jawa kelas VII. 4) kepriye revisi prototipe media wayang edukasi kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah ungguh basa Jawa kelas VII, 5) kepriye uji coba media wayang edukasi kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah ungguh basa Jawa kelas VII.

Paniliten iki nganggo paniliten pengembangan (Research & Development). Tata cara paniliten iki yaiku analisis potensi masalah, ngumpulake data, desain produk, validasi desain, revisi desain, lan uji coba terbatas. Data paniliten iki yaiku data kabutuhan guru lan siswa, data validasi uji ahli, lan data uji coba. Teknik analisis data ing panaliten iki nganggo teknik deskriptif kualitatif lan teknik kuantitatif.

Data observasi, wawancara, lan angket kabutuhan, nuduhake yen siswa lan guru mbutuhake media wayang edukasi kanggo piwulangan pacelathon. Wayang edukasi digawe saka karton, desain wayang edukasi digawe nganggo corel draw. Wayang edukasi iki wujud wayang kartun kang dijangkepi karo pituduh nggunakake wayang edukasi. Pituduh nggunakake wayang edukasi isine pituduh anggone nggunakake wayang edukasi lan adegan crita kang digunakake siswa kanggo nglakokake paraga wayang. Basa kang digunakake ana ing naskah wayang yaiku basa ngoko lan basa krama. Anggone nglakokake paraga wayang edukasi migunakake metode simulasi yaiku siswa langsung praktek nglakokake paraga wayang miturut naskah wayang kasebut.

Asil uji ahli ing antarane yaiku luwih nggatekake pamilihan diksi, warna paraga wayang digawe luwih padhang, ukuran paraga wayang wong tuwa digawe luwih gedhe tinimbang paraga wayang bocah cilik, paraga bapak lan ibu nganggo ageman Jawa. Tembung kang diowahi kayata tembung ndhuweni dadi nduweni, dhisit dadi dhisik, atos-atos dadi ngatos-atos, ndhang dadi ndang, neng dadi ning, pitepangan dadi tetepangan, neng dadi kanggo, lan dikongkon dadi didhawuhi. Paraga Bu Guru nggunakake basa krama nalika ngendikan. Adegan crita digawe luwih ringkes.

Uji coba terbatas tumrap 15 siswa ing SMP Negeri 1 Buayan. Asil piwulangan pacelathon unggah-ungguh basa Jawa sadurunge ditindakake piwulangan media wayang edukasi 67% siswa oleh nilai sakdhuwure KKM lan 33% siswa oleh nilai sakngisore KKM, dene piwulangan pacelathon unggah-ungguh basa Jawa sakwise ditindakake piwulangan media wayang edukasi 80% siswa oleh nilai sakdhuwure KKM lan 20% siswa oleh nilai sakngisore KKM.

Saran sing bisa diwenehake saka paniliten iki yaiku perlu dikembangna maneh paniliten babagan media wayang kang digunakake kanggo piwulangan pacelathon nggunakake unggah-ungguh basa Jawa.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembantasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Kerangka Teoritis.....	17
2.2.1 Pengertian Media pembelajaran.....	17

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	19
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.2.5 Unggah-Ungguh Basa Jawa.....	21
2.2.5.1 Ragam Ngoko.....	21
2.2.5.1.1 Ngoko Lugu.....	21
2.2.5.1.2 Ngoko Alus.....	22
2.2.5.2 Ragam Krama.....	22
2.2.5.2.1 Krama Lugu.....	23
2.2.5.2.2 Krama Alus.....	23
2.2.6 Naskah Drama.....	24
2.2.7 Struktur Naskah Drama.....	24
2.2.8 Wayang Edukasi.....	26
2.2.8.1 Langkah-langkah Pembuatan Wayang Edukasi.....	28
2.2.9 Simulasi Pentas Wayang.....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Subjek Penelitian.....	37
3.2.1 Peserta Didik.....	37
3.2.2 Guru.....	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.3.1 Observasi.....	38
3.3.2 Wawancara.....	38

3.3.3 Dokumentasi	39
3.3.4 Angket	39
3.3.4.1 Angket Kebutuhan	40
3.3.5 Lembar Penilaian Ahli	40
3.3.6 Tes	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	41
3.4.1 Angket	42
3.4.1.1 Angket Kebutuhan	43
3.4.1.1.1 Angket kebutuhan siswa	43
3.4.1.1.2 Angket Kebutuhan Guru	44
3.4.2 Lembar Penilaian Uji Ahli	45
3.4.3 Pedoman Wawancara	47
3.4.4 Lembar Observasi	48
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
3.5.1 Teknik Analisis Data Kebutuhan Media	49
3.5.2 Teknik Analisis Data Uji Coba Terbatas	52
BAB IV	56
HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Wayang Edukasi.....	56
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Melalui Teknik Observasi.....	56
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Melalui Teknik Wawancara	57
4.1.3 Hasil Analisis Kebutuhan Melalui Teknik Angket	58
4.1.3.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	58
4.1.3.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru.....	62
4.2 Prototipe Media Wayang Edukasi.....	64

4.2.1 Tokoh Wayang.....	65
4.2.2 Naskah Dialog.....	70
4.3 Hasil Uji Validasi Media Wayang Edukasi	75
4.3.1 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media.....	75
4.3.2 Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi	76
4.4 Hasil Perbaikan Media Wayang Edukasi.....	77
4.4.1 Tampilan Tokoh Media Wayang Edukasi.....	77
4.4.1.1 Tokoh Bapak dan Ibu.....	78
4.4.1.2 Tokoh Anak laki-laki dan Anak Perempuan.....	79
4.4.1.3 Tokoh Simbah.....	82
4.4.1.4 Tokoh Ibu Guru.....	82
4.4.2 Tampilan Naskah Dialog Wayang Edukasi	83
4.4.3 Naskah Dialog Wayang Edukasi.....	84
4.4.3.1 Ejaan.....	85
4.4.3.2 Diksi	85
4.5 Hasil Uji Coba Media Wayang Edukasi	87
BAB V.....	89
SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Uji Ahli	46
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	47
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi	49
Tabel 3.7 Desain Penelitian One-Group Pre test-Post test Design	53
Tabel 3.8 Penilaian Keterampilan Berdialog	53
Tabel 4.7 Adegan Naskah Dialog Wayang Edukasi	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Ahli Media.....	75
Tabel 4.9 Hasil Uji Ahli Materi	76
Tabel 4.10 Kesalahan Ejaan Pada Naskah dialog	85
Tabel 4.11 Kesalahan Ejaan Pada Naskah dialog	86
Tabel 4.12 Perbandingan Efektivitas	88
Media Buku Teks dan Media Wayang Edukasi.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Tokoh Pak Ngadiyo dan Bu Ngatini	65
Gambar 4.2 Tokoh Mbah PoniyeM.....	66
Gambar 4.3 Tokoh Sapta dan Raras.....	68
Gambar 4.4 Tokoh Sapta dan Raras Berseragam.....	68
Gambar 4.5 Tokoh Bu Rahayu	70
Gambar 4.6 Cover Naskah Dialog	73
Gambar 4.7 Petikan Naskah Dialog	73
Gambar 4.8 Gambar Halaman Pituduh	74
Gambar 4.9 Revisi Tokoh Pak Ngadiyo	79
Gambar 4.10 Revisi Tokoh Bu Ngatini	79
Gambar 4.11 Revisi Tokoh Raras	80
Gambar 4.12 Revisi Tokoh Sapta	80
Gambar 4.13 Revisi Tokoh Raras Berseragam	81
Gambar 4.14 Revisi Tokoh Sapta Berseragam	81
Gambar 4.15 Revisi Tokoh Mbah PoniyeM.....	82
Gambar 4.16 Revisi Tokoh Bu Rahayu	83
Gambar 4.17 Sebelum Revisi Cover.....	83
Gambar 4.19 Sebelum Revisi Petikan Naskah Dialog.....	84
Gambar 4.20 Sesudah Revisi Petikan Naskah Dialog	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi.....	95
Lampiran 2. Lembar Wawancara Guru.....	97
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Guru.....	100
Lampiran 4. Angket Kebutuhan Siswa	110
Lampiran 5. Angket penilaian ahli media	118
Lampiran 6. Angket Penilaian Ahli Materi.....	121
Lampiran 7. Hasil Nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Wayang . Edukasi.....	124
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	125
Lampiran 9. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	150
Lampiran 10. Surat Keputusan Dekan Fakultas.....	153
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 1 Buayan	154
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 2 Ayah	155
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Proposal	156
Lampiran 14. Dokumentasi.....	158



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi untuk mengutarakan gagasan kepada orang lain. Penyampaian gagasan tersebut tentunya menggunakan kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa supaya dapat diterima oleh mitra tutur. Kaidah atau aturan berbicara dalam masyarakat Jawa dikenal dengan istilah *unggah-ungguh basa Jawa*. *Unggah-ungguh basa Jawa* tidak sekadar berupa tuturan dan menggunakan bahasa pada tataran *ngoko* dan *krama* dengan baik dan benar, tetapi juga berupa sikap sopan santun. Sehingga, menjadi suatu kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah diharapkan mampu membantu peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan santun sesuai dengan *unggah-ungguh basa Jawa*.

Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Jawa dalam Kurikulum 2013 kelas VII SMP adalah dialog/ percakapan. Kompetensi dasar tersebut berhubungan dengan *unggah-ungguh basa Jawa* yang mengajarkan kepada siswa tentang pemahaman penggunaan ragam bahasa *ngoko* dan *krama*. Materi *unggah-ungguh basa Jawa* bertujuan untuk membiasakan siswa mengaplikasikan *unggah-ungguh basa Jawa* dalam kehidupan sehari-hari. Namun, selama proses pembelajaran siswa cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi. Hal ini menunjukkan pembelajaran belum mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kurikulum bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII SMP Negeri 1 Buayan dan SMP Negeri 2 Ayah, pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa* masih banyak mengalami kendala, baik dari guru dan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari masih kurangnya media yang digunakan guru dalam pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*. Guru pun terkadang masih kesulitan untuk menemukan media yang tepat untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*. Guru hanya menyuruh siswa untuk memperagakan dialog yang ada di buku teks ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa menyuruh siswa mengembangkan keterampilan berdialog sesuai dengan kreativitas masing-masing. Efek dari penggunaan media yang kurang inovatif dapat menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran bahasa Jawa masih didominasi oleh peran guru. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa merasa jenuh, cenderung pasif, dan tidak dapat menerima sepenuhnya materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, menurut guru bahasa Jawa di kelas VII siswa SMP Negeri 1 Buayan dan SMP Negeri 2 Ayah masih kesulitan berdialog bahasa Jawa dengan menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa*. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa saat berbicara pada guru masih mencampuradukan antara *basa ngoko* dan *basa krama*. Siswa sering menggunakan dialek bahasa Jawa ditempat mereka. Mereka merasa asing dengan bahasa Jawa yang baku digunakan misalnya siswa lebih mengenal kata *gutul*, daripada *tekan*.

Ada beberapa cara untuk mengenalkan *unggah-ungguh basa Jawa*. Salah satunya menjadikan wayang sebagai media pembelajaran. Penggunaan media

wayang dalam pembelajaran dialog bahasa Jawa dapat membantu siswa untuk berlatih berbicara melalui gambaran karakter tokoh wayang. Materi yang disampaikan dengan cara melibatkan siswa secara langsung lebih mudah diingat daripada yang berupa tulisan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang berbasis tradisional seperti bentuk wayang edukasi.

Wayang edukasi merupakan pengembangan dari boneka tongkat berupa wayang kartun yang terbuat dari gambar tokoh kartun manusia yang di desain menggunakan *coreldraw* kemudian ditempel di atas kertas karton dan diberi gagang untuk menggerakannya. Para siswa dikenalkan tentang wayang yang digunakan sebagai media pembelajaran yang lakonnya adalah tokoh kartun manusia dengan alur cerita yang kemas sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Tokoh yang digunakan dalam wayang edukasi ini adalah tokoh kartun seperti murid, guru, ibu bapak, dan anak. Wayang Edukasi ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media wayang edukasi. Petunjuk penggunaan wayang edukasi berisi petunjuk menggunakan wayang edukasi dan adegan cerita yang akan diperagakan oleh siswa.

Adegan cerita yang akan dibuat untuk wayang edukasi diambil dari kisah yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi ceritanya. Media ini dibuat untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* melalui media wayang. Media wayang edukasi ini juga untuk mempermudah dan melatih siswa untuk dapat berdialog secara tepat dan terarah

sesuai dengan karakter yang mereka dapatkan. Melalui media wayang edukasi, siswa dapat bekerja secara berkelompok dan berdiskusi untuk membuat dialog berdasarkan adegan yang dalam petunjuk penggunaan media wayang edukasi yang akan mereka peragakan menggunakan tokoh wayang edukasi di depan kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan judul “Pengembangan Wayang Edukasi sebagai Media Pembelajaran *Unggah-Ungguh Basa Jawa* melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media berbasis budaya pada pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.
2. Kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.
3. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi.
4. Kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.

1.3 Pembantasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penulis membatasi permasalahan pada penggunaan media berbasis budaya yang belum digunakan guru dalam pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa* sehingga guru membutuhkan media wayang edukasi. Masalah tersebut dapat diatasi dengan “Pengembangan Wayang

Edukasi sebagai Media Pembelajaran *Unggah-Ungguh Basa Jawa* melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Apa kebutuhan guru dan siswa terhadap media wayang edukasi sebagai penunjang *unggah-ungguh basa Jawa* melalui simulasi pentas wayang untuk SMP kelas VII.
- 2) Bagaimana prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 3) Bagaimana validasi prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 4) Bagaimana revisi prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 5) Bagaimana uji coba Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.

- 2) Untuk mendeskripsikan prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 3) Untuk memperoleh validasi prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 4) Mendeskripsikan hasil revisi prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.
- 5) Mendeskripsikan hasil uji coba prototipe Media Wayang Edukasi Sebagai Penunjang *unggah-ungguh basa* melalui simulasi pentas wayang Untuk SMP kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Guru bisa memanfaatkannya sebagai salah satu referensi media untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.
- 2) Mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media wayang edukasi dalam proses pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.

3) Sebagai sarana bagi guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*.

b. Bagi Siswa

Media ini diharapkan memudahkan siswa dalam pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa* dengan menggunakan media wayang edukasi, selain itu dapat meningkatkan sikap sopan santun dalam berbahasa dalam pergaulan sehari-hari.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada hasil penelitian terdahulu berguna untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Pustaka yang mendasari penelitian ini yaitu hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Penelitian yang digunakan sebagai kajian pustaka adalah, Rahmawati (2011), Rahmawati (2013), Winarto (2013), Farah (2015), Andini (2015) dan Hapsari (2015).

Rahmawati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP” merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media wayang dalam pembelajaran bercerita. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian ini adalah pengaruh perlakuan diperhitungkan melalui perbedaan antar *pretest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan penelitian ini adalah nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa pada *pretest* kelas eksperimen, yaitu sebesar 60,79 dan pada kelas kontrol sebesar 58,15. Setelah diberi perlakuan dengan dua media, hasil pembelajaran meningkat. Pada kelas eksperimen meningkat menjadi 77,85 dan pada kelas kontrol menjadi 68,65.

Persamaan penelitian Rahmawati dengan penelitian ini adalah media dan objek penelitian yang digunakan. Aspek media yang dimaksud adalah media wayang sedangkan objek penelitian yang dimaksud siswa SMP. Sedangkan perbedaannya adalah pada aspek jenis penelitian dan keterampilan yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Aspek keterampilan pada penelitian Rahmawati mengenai bercerita bahasa Indonesia sedangkan, penelitian ini mengenai berdialog bahasa Jawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2013) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Model Paired Storytelling dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SDN Mangunsari Semarang” merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng menggunakan wayang kartun. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa keterampilan guru siklus I pertemuan 1 sebesar 32 (kategori cukup), pertemuan 2 sebesar 28 (kategori baik), siklus II pertemuan I sebesar 32 (kategori baik), pertemuan 2 sebesar 35 (kategori sangat baik). Hasil aktivitas siswa siklus I pertemuan I sebesar 17,33 (kategori cukup), pertemuan 2 sebesar 19,34 (kategori baik), sedangkan siklus II pertemuan I sebesar 22,55 (kategori baik), dan pertemuan 2 sebesar 24,38 (kategori sangat baik). Berdasarkan Hasil penelitian model *Paired Storytelling* berbantuan media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II SDN Mangunsari Semarang.

Persamaan penelitian Rahmawati dengan penelitian ini adalah pada aspek media yaitu menggunakan media wayang. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada aspek jenis penelitian, objek dan keterampilan yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan, dalam penelitian ini menggunakan penelitian *research and development*. Objek pada penelitian tersebut ditujukan untuk siswa SD sedangkan dalam penelitian ini untuk SMP. Aspek keterampilan pada penelitian tersebut adalah menyimak sedangkan pada penelitian ini adalah pembelajaran dialog.

Winarto (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Wayang Sains untuk Meningkatkan Orkestrasi Pembelajaran” untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Model pembelajaran mengadopsi Model Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Data pengembangan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari masukan dan saran untuk perbaikan materi bahan ajar, diberikan oleh para validator dari dosen FMIPA UM, guru IPA SMP, dan siswa SMP. Data kuantitatif adalah skor penilaian kelayakan media yang diberikan validator. Hasil penilaian validator 1 dan validator 2 diperoleh nilai masing-masing 90,4% atau 81,5% atau dengan nilai rata-rata 85,95%.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah metode yang digunakan dan media yang dihasilkan yaitu *Research and Development* dan media wayang. Perbedaanya terletak pada materi dan karakter wayang yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan karakter wayang tokoh sains untuk pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini

menggunakan karakter wayang dalam tokoh sehari-hari seperti Ibu, Bapak, Guru, dan Siswa, materi yang digunakan adalah *unggah-ungguh basa*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farah (2015) yang berjudul “Buku Cerita dan Boneka Jari sebagai Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak Usia Prasekolah Di Kota Tegal” bertujuan untuk mengetahui kebutuhan para pendidik dan orang tua siswa terhadap boneka jari dan buku cerita berbahasa Jawa, serta mendeskripsikan hasil validasi prototipe terhadap boneka jari dan buku cerita berbahasa Jawa di kota Tegal.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah metode yang digunakan yaitu *Research and Development*. Perbedaanya terletak pada objek penelitian dan media yang dihasilkan. Objek penelitian Farah adalah anak usia prasekolah sedangkan objek penelitian ini adalah SMP kelas VII. Media yang dihasilkan penelitian Farah adalah buku cerita dan boneka jari, sedangkan pada penelitian ini, media yang dihasilkan adalah wayang edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Andini (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Nari Gambang Lantun untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus” merupakan penelitian pengembangan untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*. Jenis penelitian penelitian ini adalah *Research and Development* yang dilakukan secara terbatas. Hasil dari penelitian ini adalah visualisasi empat *tembang dolanan* anak yang syairnya tentang *paribasan* dan maknanya, sehingga dapat mengajarkan *unggah-ungguh* kepada anak usia sekolah dasar di Kecamatan Jekulo Kabupaten

Kudus. Hasil *prototipe* penelitian ini adalah sebuah media yang berbentuk *powerpoint*. Media ini terdiri dari 4 segmen, segmen 1 berisi ajakan untuk belajar bahasa Jawa, segmen 2 berisi tampilan pilihan judul empat *tembang dolanan* yang telah diubah liriknya, segmen 3 yaitu menampilkan empat *tembang dolanan* yang sudah diubah liriknya dan berisi *paribasan* beserta liriknya yang divisualisasikan dengan kartun yang menarik untuk anak. *Tembang dolanan* yang telah diubah liriknya tersebut berjudul *Ora Seneng Tukaran* (notasi *tembang Padhang Bulan*), *Dadi Wong Kudu Sabar* (notasi *tembang Gundul-Gundul Pacul*), *Tulung Tinulung* (notasi *tembang Kidang Talun*), *Bekti Marang Sakabehe* (notasi *tembang Suwe Ora Jamu*), segmen 4 berisi evaluasi terhadap pelajaran yang sudah disampaikan.

Persamaan penelitian Andini dengan penelitian ini adalah aspek jenis penelitian dan materi penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan Andini adalah *Research and Development*. Sedangkan materi yang dimaksud adalah materi *unggah-ungguh basa jawa*. Perbedaan penelitian Andini dengan penelitian ini adalah media yang dihasilkan, penelitian Andini menghasilkan media berupa media *Nari Gambang Lantun*, sedangkan penelitian ini menghasilkan media yang berupa wayang edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Berbicara untuk Siswa Kelas VII SMP” bertujuan untuk menghasilkan media untuk pembelajaran berbicara. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan, pembelajaran berbicara membutuhkan media. Kartu situasi ini berupa gambar visual yang dilengkapi

dengan isi (materi) situasi, dan cara menggunakan kartu situasi supaya siswa bisa berbicara kepada orang yang lebih tua menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* serta ragam *krama* dengan baik. Pengembangan media kartu situasi dalam pembelajaran berbicara untuk siswa kelas VII SMP berupa tema situasi, isi (materi) situasi, gambar situasi, *tembung* (kata kunci), dan cara menggunakan kartu situasi. Model kartu situasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan ragam *krama* kepada orang yang lebih tua dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara bahasa Jawa di depan kelas. Media kartu situasi dalam pembelajaran berbicara dapat dijadikan media untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta media ini bersifat sederhana dalam penggunaannya.

Persamaan penelitian Hapsari dengan penelitian ini adalah pada aspek jenis penelitian, materi, serta objek penelitian. Aspek jenis penelitian yang dimaksud adalah metode *research and development*, materi yang digunakan adalah *unggah-ungguh basa*, sedangkan objek penelitian yang dimaksud adalah siswa SMP. Perbedaan penelitian Hapsari dengan penelitian ini adalah media yang dihasilkan, penelitian Hapsari menghasilkan media berupa kartu situasi, sedangkan penelitian ini menghasilkan media berupa wayang edukasi.

Tinjauan yang berupa jurnal internasional adalah Ronit Remer dan David Tzuriel (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Ronit Remer dan David Tzuriel (2015) dalam jurnal internasional yang berjudul "I Teach Better with the Puppet" - Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education – an Evaluation" edisi ke-3 pada tanggal 3 Maret 2015 menyimpulkan bahwa boneka sebagai alat

perantara untuk motivasi belajar, dan meningkatkan prestasi keterampilan menulis dan membaca khususnya anak-anak TK. Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan media boneka sebagai alat mediasi untuk pendidikan anak-anak khususnya Taman kanak-kanak.

Penelitian Ronit Remer dan David Tzuriel mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang media tiga dimensi berupa boneka wayang. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan *research and development*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mirella Forsberg Ahlcrona (2012) dalam jurnal internasional yang berjudul "The Puppet's Communicative Potential as a Mediating Tool in Preschool Education" edisi ke-3 pada tanggal 7 Juli 2012 menyimpulkan dalam penelitian ini, Tujuan dari tesis ini adalah boneka sebagai alat mediasi untuk berkomunikasi dan belajar dengan anak-anak di pra-sekolah. Titik penelitian ini adalah pendekatan penelitian etnografi, yang berarti bahwa Peneliti tinggal dekat dengan objek penelitian yang dimaksud. Dalam tesis ini, perhatian difokuskan pada komunikasi ketika anak-anak secara spontan berinteraksi dengan boneka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kemampuan berbahasa muncul ketika anak-anak berkomunikasi dengan boneka.

Penelitian Ronit Remer dan David Tzuriel mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang media tiga dimensi berupa boneka wayang. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan

penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian etnografi sedangkan penelitian ini menggunakan *research and development*.

Penelitian yang dilakukan oleh Carl J.Dunst (2012) dalam jurnal internasional yang berjudul “Effects of Puppetry on Elementary Students’ Knowledge of and Attitudes Toward Individuals with Disabilities” edisi ke-3 pada tanggal 1 Juli 2012 menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian peserta didik yang menggunakan boneka memiliki pengaruh positif terhadap sikap dan pengetahuan siswa sekolah dasar penyandang cacat selain itu hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang menggunakan boneka mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan boneka.

Penelitian Carl J.Dunst mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang media tiga dimensi berupa boneka wayang. Perbedaanya terletak pada jenis penelitian yang digunakan penelitian tersebut menggunakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan *research and development*.

Penelitian yang dilakukan oleh Helena Korošec (2013) dalam jurnal internasional yang berjudul “Evaluating Study of Using Puppets as a Teaching Medium in Slovenian Schools” edisi ke 4, Desember 2013. Penelitian ini menyajikan hasil pendapat yang dilakukan di prasekolah dan guru sekolah dasar dari penggunaan boneka dalam proses pendidikan. Penelitian ini dilakukan di antara prasekolah dan guru sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa sering guru menggunakan boneka dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian ini didasarkan pada deskriptif dan menggunakan metode eksperimen dari penelitian pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut guru prasekolah dan guru Sekolah Dasar mempunyai pendapat yang positif bahwa boneka mampu meningkatkan komunikasi dan sosialisai di dalam kelas. Seorang anak ketika bermain dengan boneka mempunyai nilai simbolis karena dapat mengenali perasaan seorang anak.

Penelitian Helena Korošec mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang media tiga dimensi berupa boneka wayang. Perbedaanya terletak pada jenis penelitian yang digunakan penelitian tersebut menggunakan penelitian deskriptif dan eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan *research and development*.

Penelitian yang dilakukan oleh Zehra Yilmazer (2015) dalam jurnal internasional yang berjudul “ The effect of teaching geometry on the academic achievement by using puppet method. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kelompok yang menggunakan model boneka mempunyai nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan boneka.

Penelitian Zehra Yilmazer mempunyai persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang media tiga dimensi berupa boneka wayang. Perbedaanya terletak pada jenis penelitian yang digunakan penelitian tersebut menggunakan penelitian *pretest* dan *posttest* sedangkan penelitian ini menggunakan *research and development*.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Pengertian Media pembelajaran

Media Pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Menurut Azhar (2014:1), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pendengar’.

Pembelajaran menurut Sunardi (2015:47), adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menurut Cecep dan Bambang (2013:8), adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Daryanto (2012: 29-34) adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat paraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi:

- a) Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktisarkan, atau menggambarkan suatu kejadian.
- b) Media bentuk papan adalah untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi.
- c) Media cetak , jenis media cetak yang diuraikan di sini adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, buku suplemen, dan pengajaran berprogram

b. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelebihannya adalah memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara kongkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh, baik komunikasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara langsung. Pembelajaran media tiga dimensi meliputi :

- a) Belajar benda sebenarnya melalui widya wisata, widya wisata adalah kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui kunjungan ke suatu tempat di luar kelas.
- b) Belajar benda sebenarnya melalui specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang tidak alami atau asli. Contoh akuarium, kebun binatang
- c) Belajar melalui Media Tiruan, Model tiruan sering disebut sebagai model. Ada beberapa tujuan belajar dengan menggunakan model yaitu mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar, mempelajari obyek

yang telah menjadi sejarah di masa lampau, mempelajari obyek-obyek yang tak terjangkau secara fisik, mempelajari obyek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai. Media tiruan meliputi:

- a. Peta timbul, peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi.
- b. Globe, globe adalah benda tiruan dari bentuk bumi yang diperkecil.
- c. Boneka, boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Sebagai media pendidikan, boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Macam-macam boneka dibedakan atas : Bonek jari(dimainkan denga jari tangan); boneka tangan (satu tangan memainkan boneka) boneka tongkat seperti wayang-wayangan; boneka tali, boneka baying-bayang.

Berdasarkan jenis media di atas wayang edukasi tergolong jenis media tiga dimensi kategori benda tiruan yang berupa boneka tongkat. Keuntungan menggunakan boneka menurut Daryanto (2012: 33), adalah efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, tidak memerlukan keterampilan yang rumit, dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana yang gembira. Selain itu dapat membantu anak untuk berimajinasi dan membayangkan materi yang disampaikan.

2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran apapun yang digunakan pada dasarnya harus bisa meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Guru dalam menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria dalam menggunakan media

pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:4-5), dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria berikut ini:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran;
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c) Kemudahan memperoleh media;
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya;
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan guru dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media membantu memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Manfaat media pendidikan menurut Azhar (2014: 26-27):

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi indra, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

Berdasarkan fungsi dan manfaat media pendidikan diatas wayang edukasi berfungsi untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2.2.5 Unggah-Ungguh Basa Jawa

Unggah-ungguh artinya sopan santun. Unggah-ungguh bahasa Jawa berarti sopan-santun dalam berbahasa Jawa. *Unggah-ungguh basa Jawa* menurut Sasangka (2010 : 101- 129) secara emik dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu *ngoko* (ragam *ngoko*) dan *krama* (ragam *krama*). Kedua bentuk unggah-ungguh diuraikan berikut ini:

2.2.5.1 Ragam Ngoko

Ragam ngoko adalah bentuk unggah-ungguh basa jawa yang berintikan leksikon ngoko atau yang menjadi inti di dalam ragam ngoko adalah leksikon ngoko bukan leksikon yang lain. Ragam ngoko mempunyai dua bentuk varian, yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*.

2.2.5.1.1 Ngoko Lugu

Ngoko lugu adalah bentuk unggah-ungguh basa jawa yang semua kosakatanya berbentuk ngoko dan netral (leksikon ngoko dan netral) tanpa terselip leksikon *krama* dan *krama inggil*. Ragam ini digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab dan tidak ada usaha untuk saling menghormati.

Contoh kalimat dengan penggunaan ragam *ngoko lugu*.

Jaka mangan sate.

‘Jaka makan sate.’

Aku kulina turu awan

‘Saya biasa tidur siang

2.2.5.1.2 Ngoko Alus

Ngoko alus adalah bentuk unggah-ungguh yang di dalamnya bukan hanya terdiri atas leksikon ngoko dan netral saja, melainkan juga terdiri atas leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Leksikon *krama inggil* yang muncul di dalam raga mini biasanya hanya terbatas pada kata benda (nomina), kata kerja (verba), atau kata ganti orang.

Contoh kalimat dengan penggunaan ragam *ngoko alus* :

*Simbah mengko arep **tindak** karo sapa?*

‘Nenek nanti akan pergi dengan siapa?’

Panjenengan sida arep ngejak aku apa ora, Mas?

‘Anda jadi mengajak saya atau tidak, Kak?’

2.2.5.2 Ragam Krama

Ragam Krama adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang berintikan leksikon krama, atau yang menjadi unsur inti dalam ragam krama adalah leksikon krama bukan leksikon yang lain. Ragam krama mempunyai dua bentuk varian, yaitu *krama lugu* dan *krama alus*.

2.2.5.2.1 Krama Lugu

Istilah *lugu* pada *krama lugu* tidak didefinisikan seperti *lugu* pada *ngoko lugu*. *Lugu* dalam *krama lugu* digunakan untuk menandai suatu ragam yang kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *madya*, *netral*, dan / atau *ngoko* serta dapat ditambah leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*.

Contoh kalimat yang menggunakan ragam *krama lugu*

Sampeyan sampun nedha pak?

‘Anda sudah makan Pak?’

Samenika semah kua nyambut damel wonten boyolali

‘Sekarang istri saya bekerja di Boyolali.’

2.2.5.2.2 Krama Alus

Krama alus adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas leksikon *krama*, *krama inggil* dan *krama andhap*. Meskipun begitu yang menjadi leksikon inti adalah leksikon yang berbentuk *krama*.

Contoh kalimat yang menggunakan ragam *krama alus*.

Menika wangkingan kagunganipun sinten?

‘Ini keris milik siapa?’

Bapak gerah sampun tigang dinten menika.

‘Bapak sakit sudah tiga hari ini.’

Jam 4 enjang kalawau, simbah sampun wungu.

‘Jam 4 pagi tadi, Kakek sudah bangun.’

2.2.6 Naskah Drama

Naskah drama menurut Waluyo (2002: 5) merupakan salah satu jenis karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog yang didasarkan atas konflik batin dan mempunyai kemungkinan untuk dipentaskan. Naskah drama dibangun oleh struktur fisik (kebahasaan) dan struktur batin (semantik, makna).

Wiyanto (2002: 31-32) menyatakan, naskah drama adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam naskah tersebut termuat tokoh-tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh, dan keadaan panggung yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat pendapat ahli diatas, yang dimaksud naskah drama adalah salah satu jenis karya sastra yang berbentuk teks dan ditulis dalam bentuk dialog.

2.2.7 Struktur Naskah Drama

Menurut Waluyo (2002: 6-30), struktur naskah drama terdiri dari 1) dialog/percakapan, 2) penokohan/ perwatakan, 3) alur/ plot, 4) *setting*/ latar, 5) tema, dan 6) amanat. Berikut penjelasan dari struktur drama tersebut.

1) Dialog (Cakapan)

Dialog adalah percakapan para pemain. Dialog memainkan peran yang amat penting karena menjadi pengarah lakon drama. Artinya, jalannya cerita drama itu diketahui oleh penonton lewat dialog para pemainnya (Wiyanto, 2011: 13). Dalam menyusun dialog ini pengarang harus benar-benar memperhatikan pembicaraan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Pembicaraan yang ditulis oleh pengarang naskah drama adalah pembicaraan yang akan diucapkan dan harus pantas untuk diucapkan dia atas panggung.

Bayangan pentas di atas panggung merupakan mimetic (tiruan) dari kehidupan sehari-hari, maka dialog yang ditulis juga mencerminkan pembicaraan sehari-hari. Ragam bahasa dalam dialog adalah bahasa lisan yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis (Waluyo, 2002: 20).

Di samping itu setiap lakon dialog itu haruslah memenuhi dua hal seperti, a) dialog haruslah dapat mempertinggi nilai gerak, artinya dialog dipergunakan untuk mencerminkan pikiran dan perasaan tokoh yang turut berperan, b) dialog haruslah baik dan bernilai tinggi, artinya dialog itu haruslah lebih terarah dan teratur daripada percakapan sehari-hari.

2) Penokohan dan Perwatakan

Penokohan erat hubungannya dengan perwatakan. Susunan tokoh (*drama persone*) adalah daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Dalam susunan tokoh itu, yang terlebih dahulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan keadaan kejiwaannya itu. Penulis lakon sudah menggambarkan perwatakan tokoh-tokohnya (Waluyo, 2002: 14).

3) Alur/ Plot

Plot atau alur cerita adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat. Artinya, peristiwa pertama menyebabkan terjadinya peristiwa kedua menyebabkan terjadinya peristiwa ketiga, dan demikian selanjutnya, hingga pada dasarnya peristiwa terakhir ditentukan terjadinya oleh peristiwa pertama.

4) *Setting*/ Latar

Setting atau tempat kejadian cerita sering pula disebut latar cerita. Penentuan ini harus secaracermat sebab naskah drama harus juga memberikan kemungkinan untuk dipentaskan. *Setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu tempat, ruang dan waktu (Waluyo, 2002: 23).

5) Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang dikemukakan oleh pengarangnya. Tema yang kuat, lengkap, dan mendalam biasana lahir karena pengarang berada dalam *passion* (suasana jiwa yang luar biasa) (Waluyo, 2002: 24).

6) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca naskah atau penonton drama.

2.2.8 Wayang Edukasi

Menurut Sri Multono wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang berarti *baying-bayang*, atau *baying* yang berasal dari akar kata “yang” mendapat imbuhan “wa” yang menjadi wayang. Sedangkan Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik.

Media wayang kartun adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, yang dibuat menyerupai wayang kulit dan terbuat

dari gambar tokoh dalam cerita yang ditempel di atas karton atau kardus dan diberi gagang.

Wayang edukasi merupakan pengembangan dari boneka tongkat berupa wayang kartun yang terbuat dari gambar tokoh kartun manusia yang di desain menggunakan *coreldraw* kemudian ditempel di atas kertas karton dan diberi gagang untuk menggerakannya. Para siswa dikenalkan tentang wayang yang digunakan sebagai media pembelajaran yang lakonnya adalah tokoh kartun manusia dengan alur cerita yang kemas sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Tokoh yang digunakan dalam wayang edukasi ini adalah tokoh kartun seperti murid, guru, ibu bapak, dan anak. Wayang Edukasi ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media wayang edukasi. Petunjuk penggunaan wayang edukasi berisi petunjuk menggunakan wayang edukasi dan adegan cerita yang akan diperagakan oleh siswa.

Adegan cerita yang akan dibuat untuk wayang edukasi diambil dari kisah yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi ceritanya. Media ini dibuat untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* melalui media wayang. Media wayang edukasi ini juga untuk mempermudah dan melatih siswa untuk dapat berdialog secara tepat dan terarah sesuai dengan karakter yang mereka dapatkan. Melalui media wayang edukasi, siswa dapat bekerja secara berkelompok dan berdiskusi untuk membuat dialog

berdasarkan adegan yang dalam petunjuk penggunaan media wayang edukasi yang akan mereka peragakan menggunakan tokoh wayang edukasi di depan kelas. Siswa juga dapat berlatih berbicara dengan cara memainkan karakter-karakter wayang edukasi bersama dengan siswa yang lain. Penggunaan media wayang edukasi juga dapat melatih kemampuan siswa dalam menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Karena dalam pertunjukannya, bahasa yang digunakan dengan disisipi dengan tingkat tutur *ngoko*, *madya*, maupun *krama* sesuai dengan konteks cerita.

2.2.8.1 Langkah-langkah Pembuatan Wayang Edukasi

Langkah-langkah pembuatan media ini cukup sederhana, yaitu (1) pilihlah karakter kartun yang akan dijadikan tokoh wayang, (2) gambarlah karakter karakter dengan menggunakan corel draw/ photoshop, (3) cetaklah wayang yang sudah dibuat, kemudian tempelkan kerangka wayang tersebut pada kertas karton, (4) potonglah salinan wayang tersebut menggunakan gunting dan silet untuk menjangkau daerah yang sempit, (5) kerangka bagian lengan pada wayang diberi lubang menggunakan jarum atau payung kecil di bagian ujung lalu bagian yang sudah dilubangi tersebut diberi engsel.

2.2.9 Simulasi Pentas Wayang

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang berpura-pura. Dengan demikian simulasi menurut Sudjana (2013:89), adalah metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (Bahan Pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau

bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Dengan tugas simulasi, tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak di dunia nyata. Dengan simulasi, tugas pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa agar tidak begitu rumit daripada yang tampak di dunia nyata, sehingga siswa bisa dengan mudah dan cepat menguasai *skill* yang tentu saja akan sulit ketika mereka mencoba menguasainya di dunia nyata.

Menurut Soetarno (1995:3-4), Pertunjukan wayang kulit sudah ada sejak zaman Airlangga. Pertunjukan wayang itu bonekanya terbuat dari kulit yang ditatah, dimainkan dengan menggunakan layar (kelir). Pada pertengahan abad XII, pertunjukan wayang telah diiringi dengan musik seperti tudungan, saron kemanak. Isi yang disampaikan oleh dalang dalam pertunjukan telah membangkitkan hati para penonton. Sehingga fungsi pertunjukan wayang pada zaman itu tidak lagi sebagai upacara religius atau ritual namun telah bergeser sebagai seni pertunjukan yang mengutamakan nilai estetis.

Wayang edukasi dalam proses pembelajaran menggunakan metode simulasi. Adapun langkah-langkah penggunaan media wayang edukasi pada pembelajaran dialog bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh basa Jawa* yaitu (1) guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 siswa, (2) guru menyiapkan media wayang edukasi, (3) Guru menyuruh perwakilan kelompok dari masing-masing kelompok untuk melakukan hompimpa, (4) perwakilan kelompok yang menang berhak menentukan adegan yang ada di petunjuk penggunaan wayang edukasi. (Dalam petunjuk penggunaan wayang

edukasi terdapat 6 Adegan, masing-masing kelompok mendapat satu adegan), (5) guru menyuruh siswa untuk membuat dialog berdasarkan adegan yang mereka dapatkan, (6) guru menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan kelompok yang telah dibentuk dalam membuat dialog, (7) selesai berdiskusi kelompok yang ditunjuk guru harus memperagakan dialog mereka di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain memperhatikan, dan bergantian begitu seterusnya, (8) penilaian dilakukan oleh guru dan kelompok lain yang tidak maju.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP kelas VII, pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa* masih banyak mengalami kendala, baik dari siswa dan guru. Proses pembelajaran bahasa Jawa masih didominasi oleh peran guru. Guru dalam menggunakan metode pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa merasa jenuh, cenderung pasif, dan tidak bisa menerima sepenuhnya, materi yang disampaikan oleh guru. Guru terkadang masih kesulitan untuk menemukan media yang tepat untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa*. Efek dari penggunaan media yang kurang inovatif dapat menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut.

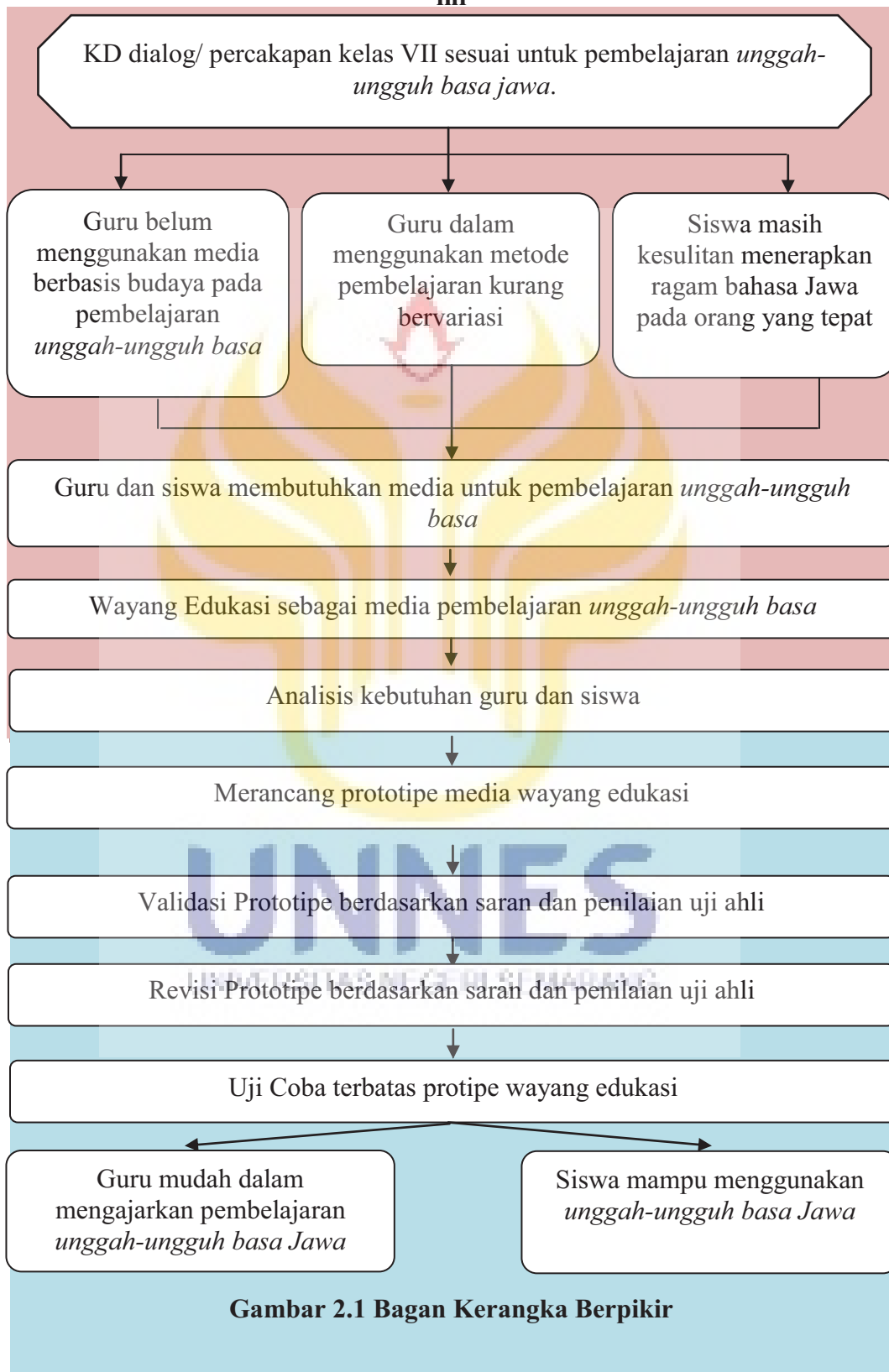
Ada beberapa cara untuk mengenalkan *unggah-ungguh basa Jawa*. Salah satunya menjadikan wayang sebagai media pembelajaran. Penggunaan media wayang dalam pembelajaran dialog bahasa Jawa dapat membantu siswa untuk berlatih berbicara melalui gambaran karakter tokoh wayang. Materi yang disampaikan dengan cara melibatkan siswa secara langsung lebih mudah diingat

daripada yang berupa tulisan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang berbasis tradisional seperti bentuk wayang edukasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, diketahui siswa dan guru membutuhkan media wayang edukasi. Oleh karena itu penulis mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran *unggah-ungguh basa Jawa* bagi siswa SMP kelas VII. Pembuatan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut antara lain pembuatan protipe, Uji ahli materi dan uji ahli media, revisi desain dan uji coba terbatas.



Proses skema alur kerangka berpikir ini dapat dilihat dalam bagan dibawah ini



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Hasil analisis data observasi, wawancara, angket kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media wayang edukasi agar pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Guru dan siswa menginginkan media wayang edukasi berupa wayang kartun yang ceritanya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, dengan durasi memainkan wayang edukasi sekitar 5-10 menit.
- 2) Wayang edukasi merupakan pengembangan dari boneka tongkat berupa wayang kartun yang terbuat dari gambar tokoh kartun manusia yang di desain menggunakan *coreldraw* kemudian ditempel di atas kertas karton dan diberi gagang untuk menggerakannya. Tokoh yang digunakan dalam wayang edukasi ini adalah tokoh kartun seperti murid, guru, ibu, bapak, dan anak. Wayang Edukasi ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media wayang edukasi. Petunjuk penggunaan wayang edukasi berisi petunjuk menggunakan wayang edukasi dan adegan cerita yang akan diperagakan oleh siswa. Adegan cerita yang akan dibuat untuk wayang edukasi diambil dari kisah yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi ceritanya.

- 3) Berdasarkan uji ahli media dan materi, perbaikan pada media wayang edukasi, meliputi tampilan media wayang edukasi dan kosakata yang digunakan dalam naskah dialog media wayang edukasi. Perbaikan tampilan media wayang edukasi meliputi warna yang digunakan dalam tokoh wayang dibuat lebih cerah, ukuran tokoh wayang yang dewasa dibuat lebih besar dibandingkan dengan tokoh anak-anak. Kostum yang dikenakan oleh tokoh bapak dan ibu menggunakan pakaian jawa. Perbaikan pada kosakata yang digunakan dalam media wayang edukasi meliputi kata *ndhuweni* menjadi *nduweni*, *dhisik* menjadi *dhisit*, *atos-atos* menjadi *ngatos-atos*, *ndhang* menjadi *ndang*, *neng* menjadi *ning*, *pitepangan* menjadi *tetepangan*, *neng* menjadi *kanggo*, dan *dikongkon* menjadi *didhawuhi*. Bahasa yang digunakan oleh tokoh ibu guru menggunakan ragam *krama*. Adegan dalam naskah dialog dibuat lebih ringkas.
- 4) Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Buayan. Pembelajaran berdialog *unggah-ungguh basa Jawa* sebelum menggunakan media wayang, ada 67% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 33% lainnya belum lulus KKM. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media 80% mendapatkan nilai di atas KKM dan 20% siswa lainnya belum mencapai KKM.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

- 1) Media wayang edukasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dengan kompetensi dasar dialog kelas VII SMP.
- 2) Penulis menyadari belum sempurnanya penelitian pengembangan ini, maka hendaknya dilakukan penelitian pengembangan media yang serupa.



DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Oktavia Riskha. 2015. *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Carl. J. Dunst. 2012. *Effect of Puppetry on Elementary Students Knowledge of and Attitudes Toward Individuals With Dissabilities*. Vol.4. No. 3. Electric Jurnal Elementary Education. 2012
- Hapsari, Yuni. 2015. *Pengembangan Media Kartu Situasi Dalam Pembelajaran Berbicara Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Helena Korosec. 2013. *Evaluating Study of Using Puppets as a Teaching Medium in Slovenia Schools*. Vol 62. No. 4. Pedagogical & Educational Matters. 2013
- Iswidiyati, Sri. 2011. *Handout Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang.
- Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Mirella Forsberg Ahlcrona. 2012. *The Puppet's Communicative Potential as a Mediating Tool in Preschool Education*. Education Technology Research Develompent. No. 44:171–184. Springer 2012.
- Rahmawati, Afiani . 2013. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II SDN Mangunsari Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, Nur Laylinaumi. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng Dan Media Fotonovela Dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Remer, Ronit. dan David Tzuriel February. 2015. *I Teach Better with the Puppe - Use of Puppet as a Mediating Tool in Kindergarten Education – an Evaluation* . Vol.3, No.3. springer 2015.

- Sasangka, S.S.T. Wisnu. 2010. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Gama Media.
- Soetarno. 1995. *Wayang Kulit Jawa*. Surakarta: CV. Cendrawasih.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutadi dan Sudi Yatmana. *Cerita Wayang Rama Sinta*. Surakarta: CV. Cendrawasih.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama Teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: Handita Graha Widya.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil bermain drama*. Jakarta: Grasindo.