



**KEEFEKTIFAN MEDIA WAYANG TOKOH
DALAM PEMBELAJARAN CERITA PENDEK
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI HARJOSARI LOR 2
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
Agung Putra Buana
1401415291

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN MEDIA WAYANG TOKOH
DALAM PEMBELAJARAN CERITA PENDEK
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI HARJOSARI LOR 2
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
Agung Putra Buana
1401415291

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya

Nama : Agung Putra Buana

NIM : 1401415291

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Keefektifan Media Wayang Tokoh dalam Pembelajaran Cerita Pendek Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Tegal, Juli 2019
DAFTAR PEMPEL
6000
Agung Putra Buana
1401415291



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Media Wayang Tokoh dalam Pembelajaran Cerita Pendek Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal" karya,

Nama : Agung Putra Buana

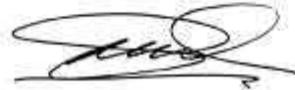
NIM : 1401415291

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Juli 2019

Dosen Pembimbing,



Drs. Suwandi, M.Pd.

NIP 19580710 198703 1 003

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal,



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul *Keefektifan Media Wayang Tokoh dalam Pembelajaran Cerita Pendek Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal* karya Agung Putra Buana (NIM 1401415291) telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 22 Juli 2019 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, Agustus 2019

Panitia Ujian

Ketua

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP.19590821198403 1001

Sekretaris


Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji I,


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji II,


Drs. Noto Suharto, M.Pd.
NIP 19551230 198203 1 001

Penguji III,


Drs. Suwandi, M.Pd.
NIP 19580710 198703 1 000

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- (1) “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.” (Q.S Al Insyirah: 6-8)
- (2) “Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia” (Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Untuk orang tua, Bapak Sudiharjo
dan Ibu Kayati serta Adik saya
Akmal Lana Dina.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Dalam Pembelajaran Cerita Pendek Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 Kabupaten Tegal*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan melakukan studi.
2. Dr. Achmad Rifai. RC, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mendukung penelitian.
5. Drs. Suwandi, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.
6. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., penguji satu dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., penguji dua yang telah memberikan kesempatan untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Dosen Jurusan PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Kusnadi, S.Pd. SD., Kepala SD Negeri Harjosari Lor 02 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Rismeni, S.Pd., Kepala SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

10. Siti Utami R., S.Pd. SD, guru kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Atik Hernanto, S.Pd., guru kelas V SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
12. Saprolah, S.Pd., Kepala SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal dan Sudaryanti, S.Pd. SD, guru kelas V SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan dan membantu dalam pelaksanaan uji coba instrumen.
13. Siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
14. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2015 yang saling menyemangati dan memotivasi.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi memperoleh pahala dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya penulis sendiri.

Tegal, 22 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Buana, Agung Putra. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Dalam Pembelajaran Cerita Pendek Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Suwandi, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar, media wayang tokoh, minat belajar

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak cerita pendek pada umumnya pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau bahkan tidak menggunakan media. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu memberikan adanya sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan materi menyimak cerita pendek adalah media pembelajaran wayang tokoh. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan media pembelajaran wayang tokoh dilihat dari minat dan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 kabupaten Tegal, terutama pada materi cerita pendek.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi atau yang disebut teknik sampling jenuh. Anggota populasi berjumlah 49 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan 27 siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 05. Variabel bebas penelitian ini yaitu media pembelajaran wayang tokoh sedangkan variabel terikatnya yaitu minat dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, observasi, tes, angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, lembar pengamatan observasi, soal tes, dan angket. Analisis data pada penelitian ini meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan analisis akhir.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t test*, data minat belajar siswa menunjukkan bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-2,994 < -2,012$). Sementara itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,772 > 2,012$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V materi menyimak cerita pendek antara yang proses pembelajarannya menggunakan media wayang tokoh dengan yang menggunakan media gambar. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *one sample t test*, data minat belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,406 > 2,012$). Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,849 > 2,012$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang tokoh efektif dilihat dari minat dan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V materi menyimak cerita pendek. Saran peneliti bagi guru yaitu diharapkan guru dapat menerapkan media wayang tokoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimak cerita pendek.

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB	
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.5.1 Tujuan Umum	9
1.5.2 Tujuan Khusus.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
II. KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Empiris	12
2.2 Kajian Teoritis	22
2.2.1. Pengertian Belajar	23
2.2.2. Pengertian Pembelajaran	23
2.2.3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar	24
2.2.4. Minat Belajar Siswa	25
2.2.5. Hasil Belajar Siswa	26
2.2.6. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	27
2.2.7. Materi Cerita Pendek	28
2.2.8. Keterampilan Menyimak	31
2.2.9. Media Pembelajaran	32
2.2.10. Media Wayang Tokoh	33
2.2.11. Media Gambar	34
2.3 Kerangka Berpikir	35
III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	39

3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.3.1.	Populasi	40
3.3.2.	Sampel	40
3.4	Variabel Penelitian	41
3.4.1.	Variabel Independen	41
3.4.2.	Variabel Dependen	42
3.5	Definisi Operasional Variabel	42
3.5.1.	Variabel Media Wayang Tokoh	42
3.5.2.	Variabel Minat Belajar Siswa	42
3.5.3.	Variabel Hasil Belajar Siswa	43
3.6	Hipotesis Penelitian	43
3.7	Teknik Pengumpulan Data	45
3.7.1.	Wawancara	45
3.7.2.	Observasi	45
3.7.3.	Dokumentasi	46
3.7.4.	Tes	46
3.7.5.	Angket	47
3.8	Instrumen Penelitian	48
3.8.1.	Pedoman Wawancara	48
3.8.2.	Lembar Observasi	48
3.8.3.	Dokumen	48
3.8.4.	Lembar Angket	49
3.8.5.	Lembar Tes	53
3.9	Uji Prasyarat Analisis	60
3.9.1	Uji Normalitas	61
3.9.2	Uji Homogenitas	61
3.10	Teknik Analisis Data	61
3.10.1	Analisis Deskriptif Data	62
3.10.2	Analisis Statistik Data	63
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	67
4.1.1	Kelas Eksperimen	68
4.1.2	Kelas Kontrol	70
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	75
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	75
4.2.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen	77
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	89
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis	90
4.3.2	Uji Hipotesis	96
4.4	Pembahasan	104
4.4.1	Perbedaan Penerapan Media Wayang Tokoh dan Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	105
4.4.2	Perbedaan Penerapan Media Wayang Tokoh dan Media Gambar Ditinjau dari Hasil belajar Siswa	106

4.4.3	Penerapan Media Wayang Tokoh Lebih Baik dari Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	107
4.4.4	Penerapan Media Wayang Tokoh Lebih Baik dari Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	108
4.4.5	Keefektifan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	108
4.4.6	Keefektifan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	109
V.	PENUTUP	110
5.1	Simpulan	110
5.2	Saran	112
5.2.1.	Bagi Guru	112
5.2.2.	Bagi Sekolah	112
5.2.3.	Bagi Peneliti Lanjutan	113
	DAFTAR PUSTAKA RUJUKAN	115
	LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa	50
3.2 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Uji Coba	51
3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Uji Coba	52
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	55
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	56
3.6 Analisis Tingkat Kesulitan Soal	57
3.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	58
3.8 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba	60
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen ...	76
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	77
4.3 Hasil Perhitungan Data Variabel Minat Belajar Siswa Awal	78
4.4 Hasil Perhitungan Data Variabel Minat Belajar Siswa Akhir	79
4.5 Indeks Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen Awal	82
4.6 Indeks Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol Awal	83
4.7 Indeks Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen Akhir	85
4.8 Indeks Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol Akhir	86
4.9 Deskripsi Data Hasil Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>)	87
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>)	88
4.11 Deskripsi Data Hasil Nilai Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	88
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	89
4.13 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa Awal	90
4.14 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Awal	91
4.15 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Awal (<i>Pretest</i>)	92
4.16 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Awal (<i>Pretest</i>)	92
4.17 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa Akhir	93
4.18 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa Akhir	94
4.19 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajara Akhir (<i>Posttest</i>)	95
4.20 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajara Akhir (<i>Posttest</i>)	95

4.21 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa	98
4.22 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	100
4.23 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa	103
4.24 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	36
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	38
4.1 Histogram Nilai Indeks Variabel Minat	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	121
2 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	123
3 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	125
4 Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Eksperimen	127
5 Daftar Nilai UAS Semester Gasal Kelas Kontrol	129
6 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	131
7 Pedoman Penelitian	132
8 Silabus Pembelajaran	133
9 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	134
10 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	139
11 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	144
12 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	156
13 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	168
14 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	180
15 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	192
16 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	205
17 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	218
18 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	231
19 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Uji Coba	244
20 Angket Minat Belajar Uji Coba	245
21 Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 1	248
22 Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 2	252
23 Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 1	258
24 Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 2	263
25 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	268
26 Soal Uji Coba	270
27 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	276
28 Tabulasi Nilai Angket Minat Belajar Uji Coba	277

29	Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Uji Coba	281
30	Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Uji Coba	282
31	Tabulasi Nilai Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	284
32	Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	288
33	Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	289
34	Deskriptor Pedoman Pengamatan Penerapan Media Wayang Tokoh dan Media Gambar	291
35	Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Wayang Tokoh	295
36	Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Wayang Tokoh	296
37	Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Wayang Tokoh	297
38	Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Wayang Tokoh	298
39	Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Gambar	299
40	Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Gambar	300
41	Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Gambar	301
42	Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Gambar	302
43	Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	303
44	Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	304
45	Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	306
46	Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	308
47	Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	310
48	Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	312
49	Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	314
50	Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	316
51	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	320
52	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	321
53	Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	322
54	Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	323
55	Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, Hasil Belajar	324
56	Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, Minat Belajar	325
57	Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar	326
58	Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar	327

59	Surat Ijin Penelitian dari PGSD Unnes UPP Tegal	328
60	Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Tegal	329
61	Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Kabupaten Tegal	330
62	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba	331
63	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Eksperimen	332
64	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Kontrol	333
65	Dokumentasi Penelitian	334

BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian yang terdiri dari beberapa subjudul. Subjudul akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Latar belakang dalam penelitian membahas tentang masalah yang menjadi alasan penulis melakukan penelitian. Rumusan masalah berisi permasalahan yang disajikan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian berisi jawaban atas rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Manfaat penelitian membahas tentang kegunaan dari penelitian yang dilakukan. Penjelasan pendahuluan selengkapnya sebagai berikut.

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia pasti memiliki tujuan dalam hidupnya. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, manusia perlu berusaha agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan dimulai sejak manusia lahir hingga berakhir. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki manusia secara optimal. Sehingga pendidikan menjadi faktor yang penting bagi suatu bangsa dikatakan maju atau tidak. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam diri manusia untuk mengembangkan potensi dalam dirinya baik dari segi kecerdasan maupun dari segi keahlian yang dimiliki. Penjelasan mengenai pengertian pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat (1):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki. Maka dari itu perlu dirumuskan tujuan pendidikan. Setiap negara memiliki tujuan pendidikan yang berbeda-beda. Tujuan pendidikan negara Indonesia atau tujuan pendidikan nasional dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan isi Undang-Undang tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk warna negara yang cerdas, berkepribadian, dan berkarakter sesuai dengan bunyi Undang-Undang tersebut. Salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar tujuan pendidikan dapat tercapai yaitu melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar dirancang dan dilaksanakan untuk memberikan ilmu dan informasi kepada setiap orang. Slameto (2013, h.2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Susanto (2015, h.4) mendefinisikan pengertian belajar sebagai berikut:

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Kegiatan belajar dapat terlaksana melalui penyelenggaraan jenjang pendidikan, baik itu formal, non formal, maupun informal sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional Bab VI pasal 13 ayat (1) yang berbunyi "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya". Jalur pendidikan formal terdiri dari tiga jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Salah satu bentuk dari pendidikan formal ditingkat dasar yaitu Sekolah Dasar (SD). Sekolah dasar berperan penting dalam pembentukan karakter awal siswa dikarenakan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang siswa dapatkan. Ada tiga komponen penting dalam pendidikan agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan lancar yaitu guru, siswa, dan kurikulum. Ketiga komponen tersebut mempunyai hubungan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya guru atau siswa, kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan. Tanpa adanya guru, siswa tidak dapat belajar dengan baik karena tidak orang yang mendampingi dan mengarahkan. Kurikulum juga demikian, guru tidak memiliki acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas jika tidak ada kurikulum yang diterapkan.

Kurikulum merupakan suatu perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan yang memberikan kesempatan secara luas bagi siswa untuk belajar (Hamalik, 2016, h.1). Kurikulum memuat berbagai mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1 menjelaskan mengenai mata pelajaran yang harus diberikan, yaitu ada sepuluh mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum pada jenjang pendidikan dasar memuat sepuluh mata pelajaran, meliputi (1) pendidikan agama, (2) pendidikan kewarganegaraan, (3) bahasa, (4) matematika, (5) ilmu pengetahuan alam, (6) ilmu pengetahuan sosial, (7) seni dan budaya, (8) pendidikan jasmani dan olahraga, (9) keterampilan atau kejuruan, dan (10) muatan lokal.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar adalah bahasa. Mata pelajaran bahasa yang dimaksud adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib ada dalam setiap jenjang pendidikan, baik tingkat dasar, tingkat menengah, maupun tingkat atas.

Tujuan pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa (Susanto, 2015, h.245). Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa ada empat, yaitu keterampilan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Membaca merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh setiap orang sehari-hari. Setiap hari semua orang tidak bisa lepas dari kegiatan membaca, apalagi di era digital seperti sekarang. Banyaknya informasi dalam bentuk digital memaksa setiap orang untuk bisa membaca dan memahami isi dari suatu informasi. Hal ini juga berlaku bagi para siswa di sekolah dasar. Siswa banyak membaca buku pelajaran, maupun bahan bacaan lainnya untuk memperoleh informasi dalam pembelajaran serta untuk memahami materi yang disampaikan guru. Membaca tidaklah semudah yang orang-orang pikirkan, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan membaca. Sehingga dalam proses belajar mengalami kendala dan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukan bahwa guru dalam mengajarkan materi, tidak hanya menyuruh siswa untuk membaca saja. Guru bisa menggunakan media untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, terutama materi cerita.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2016) menyebutkan bahwa siswa kurang memahami cerita yang disampaikan secara konvensional atau bercerita tanpa bantuan media dan hanya mengandalkan kemampuan guru dalam bercerita. Siswa mudah teralihkan oleh hal-hal selain pelajaran yang disampaikan guru. Dari permasalahan tersebut, guru dituntut untuk bisa menarik perhatian siswa agar mampu memahami materi yang disampaikan. Guru harus inovatif dalam mengajar untuk menarik minat dan perhatian anak sehingga pembelajaran dikelas berhasil dan memperoleh hasil yang maksimal. Djamarah (2015, h.191) berpendapat bahwa minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keinginan kuat secara alamiah dari dalam diri siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan Guru Kelas V SD Harojosari Lor 2 pada hari Selasa, 11 November 2018 pukul 09.00 WIB. Dari hasil wawancara awal dengan narasumber, diperoleh informasi bahwa siswa kurang begitu memahami materi pelajaran bahasa Indonesia tentang materi cerita. Beliau mengatakan bahwa pembelajaran di dalam kelas kurang inovatif dan bervariasi dikarenakan keterbatasan waktu, alat, dan tenaga. Dalam pembelajaran cerita pendek, guru biasanya membacakan cerita tersebut, menyuruh salah satu siswa untuk membacakan di depan, atau menyuruh membaca bersama-sama dalam hati. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran tersebut berdampak pada pemahaman siswa yang berbeda-beda. Sehingga ada siswa mampu memahami cerita secara baik dan ada beberapa siswa yang kurang memahami cerita yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan semester gasal mata pelajaran bahasa Indonesia yang dapat dikatakan masih rendah. Dari 25 siswa kelas V, ada tujuh siswa mendapat nilai lebih dari 70, lima siswa mendapat nilai 60, dan lainnya mendapat nilai di bawah 60.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, peneliti memberikan solusi penggunaan media wayang tokoh sangat tepat digunakan. Media wayang tokoh merupakan media yang termasuk ke dalam jenis media visual yang berbentuk tiga dimensi (3D), karena media ini dapat dilihat dan dipegang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek cara meragakan media ini guru bercerita dengan meragakan wayang sesuai dengan tokoh dalam cerita. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan mempermudah mudah siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita.

Pemilihan penggunaan media wayang terinspirasi dari penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu: pertama, Kurniawati (2016) dari Program Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul: "*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatuk Khair Ciputat Timur*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media wayang mempunyai pengaruh, hal ini dibuktikan dengan Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun berpengaruh

terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jam'iyatul Khair, Ciputat Timur. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} (2,657) > t_{tabel} (2,0017)$ dan nilai sig $(0,010) < 0,05$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sig. $< 0,05$ menunjukkan keterampilan menyimak cerita anak kedua kelompok berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* hasil menyimak cerita anak. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 88,13, sedangkan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 80,03. Sehingga berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jam'iyatul Khair, Ciputat Timur, Tahun Pelajaran 2015/2016.

Astutik (2016) mahasiswa program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul: "*Efektivitas Media Wayang Kertas dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kertas efektif untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMA N 9 Yogyakarta. Hasil perhitungan diperoleh *gain score* kelas eksperimen sebesar 2,56 dan *gain skor* kelas kontrol sebesar 1,75. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa hasil peningkatan skor kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dari peningkatan skor kelas kontrol. Perbedaan rata-rata *gain score* antara kelas eksperimen sebesar 0,303 yang dikategorikan sedang, sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol sebesar 0,225 yang dikategorikan rendah.

Juniarto (2017), mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Keefektifan Media Wayang Kertas Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri Mayonglor 01 Jepara Kabupaten Jepara*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran wayang kertas sangat efektif ditinjau dari hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Mayonglor 01 pada materi menyimak cerita. Terdapat perbedaan keefektifan antara hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V

SD Mayonglor 01 yang menggunakan media pembelajaran wayang kertas. Media pembelajaran wayang kertas lebih efektif daripada media pembelajaran media gambar pada materi yang sama.

Rahmawati (2011) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul *“Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP”*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan media wayang dongeng mencapai 60,79% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 77,85%. Selain itu, alasan mengapa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran bercerita dikarenakan dalam pembelajaran wayang dongeng siswa bisa mencontoh cara guru bercerita.

Berdasarkan uraian fakta-fakta tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk menguji keefektifan media wayang tokoh yang berjudul *“Keefektifan Media Wayang Tokoh dalam Pembelajaran Cerita Pendek Bahasa Indonesia Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal”*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan menyimak di SD Harjosari Lor 2 Kota Tegal dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media wayang tokoh dalam pembelajaran merupakan solusi untuk memfokuskan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menyimak cerita.
- (2) Penerapan media wayang tokoh diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.
- (3) Komunikasi guru dengan siswa harus terjalin dengan baik, sehingga kesulitan belajar siswa dapat diketahui oleh guru.

- (4) Penggunaan media wayang tokoh memerlukan penguasaan isi cerita. Guru yang menguasai isi cerita akan lebih mudah untuk menceritakan cerita yang akan disampaikan dengan media wayang dalam pembelajaran

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan dalam penelitian sebagai pedoman bagi peneliti untuk memfokuskan dan memberi arahan yang jelas mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga penelitian lebih efektif dan efisien. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- (1) Penelitian difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek.
- (2) Karakteristik yang akan diteliti adalah minat dan hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita pendek pada ranah kognitif.
- (3) Penelitian ini menekankan pada keefektifan penerapan media pembelajaran wayang tokoh pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek.
- (4) Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Harjosari Lor 2 dan Siswa kelas V SD Harjosari Lor 5.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta batasan masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan: “Apakah media wayang tokoh efektif dalam pembelajaran materi cerita pendek ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V?” Keefektifan tersebut diperoleh dengan membandingkan antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas dengan pembelajaran menggunakan media wayang tokoh. Sedangkan, kelas kontrol adalah kelas dengan pembelajaran media gambar.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, terdapat dua tujuan penelitian, yaitu tujuan umum dan khusus. Pembahasan mengenai tujuan umum dan khusus akan dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1. Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan media wayang tokoh terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek Kelas V SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal.

1.5.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus. Berbeda dengan tujuan umum, tujuan khusus memiliki cakupan yang lebih sempit daripada tujuan umum. Terdapat beberapa tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini.

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan minat belajar bahasa Indonesia materi cerita pendek pada siswa kelas V antara yang menggunakan media pembelajaran wayang tokoh dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran wayang tokoh.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita pendek pada siswa kelas V antara yang menggunakan media pembelajaran wayang tokoh dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran wayang tokoh.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran wayang tokoh lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran wayang tokoh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek pada siswa kelas V.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran bahasa Indonesia lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran wayang tokoh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek pada siswa kelas V.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari

penelitian ini, yaitu manfaat penerapan media wayang tokoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktis akan dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dan digunakan sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wayang tokoh dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pendidikan, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek dengan menggunakan media pembelajaran wayang tokoh.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Uraian sebagai berikut:

1.6.2.1. Bagi Guru

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diupayakan melalui kualitas layanan pembelajaran. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, antara lain:

- (1) Sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang media wayang tokoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat menciptakan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- (3) Dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.6.2.2. Bagi Sekolah

Ketercapaian tujuan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas lulusannya dapat dicapai melalui pembelajaran. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah, antara lain:

- (1) Dapat menambah informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek.
- (2) Dapat meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2.3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian masih banyak kekurangan, sehingga perlu adanya penelitian lanjutan. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lanjutan, diantaranya adalah:

- (1) Menambah wawasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- (2) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka adakah kajian kedua dalam penelitian. Kajian pustaka berisi tentang teori-teori yang akan dikaji atau dibahas dalam penelitian ini, selain itu bab kajian pustaka berisikan bukti-bukti secara empiris dapat memperkuat hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Bagian kajian pustaka terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis. Kajian teoritis membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, kajian empiris membahas mengenai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka berpikir membahas mengenai hubungan antar variabel yang diteliti, dan hipotesis penelitian yang berisikan tentang jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Berikut ini uraian lengkap dari masing-masing sub bagian kajian pustaka.

2.1. Kajian Empiris

Kajian empiris pada penelitian ini berisi mengenai penelitian yang pernah dilaksanakan dalam penerapan media pembelajaran wayang pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain serta minat belajar dan hasil belajar. Berikut adalah beberapa penelitian yang pernah dilaksanakan:

- (1) Suroso, S., Suwardi, dan Widayati, A. (2004) dosen dari Uuniversitas Negeri Yogyakarta. Vol. 8 No. 2. Dengan judul penelitian *Inovasi Pembelajaran Sastra Jawa Berbasis Kompetensi Melalui Media Wayang Kancil*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kancil dalam pembelajaran sastra Jawa memberikan respon yang positif dan terlihat antusias, hal ini ditunjukkan oleh kehadiran mereka selama pelaksanaan berlangsung.
- (2) Aritonang (2008) guru dari SMK 1 BPK Penabur Jakarta dengan judul penelitian *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian tersebut adalah adanya hubungan signifikan antara minat

dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran olahraga dan kesenian berdasarkan hasil rapot dan hasil survei. Namun ada juga faktor lain yang mempengaruhi seperti cara mengajar guru, kesiapan guru, dan suasana kelas.

- (3) Wuryani, M.T., Markamah, E.S., dan Sriyanto, M.I. (2013). Mahasiswa dari UNS Vol. 1 No. 8. Dengan judul penelitian *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media wayang kartun di SD Negeri Dalangan 2 mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada kegiatan pra siklus memperoleh 67,26 untuk keterampilan menyimak, pada siklus I meningkat menjadi 73,91 dan pada siklus II menjadi 80,15. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa SD Negeri Dalangan 2.
- (4) Sujatha (2014) mahasiswa Mangalore University, dengan judul *Effect of Puppet Play on Knowledge Regarded Balanced Among School Children*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kertas pada materi menyimak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD negeri 2 Karangwates. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil penelitian pada siklus 1 daya serap siswa yaitu 78,88% dengan kategori baik dan pada siklus 2 meningkat menjadi 82,65% dengan kategori baik juga. Lalu untuk ketuntasan belajar pada siklus 1 diperoleh hasil 67% (tuntas) dan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 89,8% (tuntas). Aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh hasil dengan rata-rata 82,83% dan pada siklus 2 diperoleh hasil 89,63%. Dan aktivitas guru mendapatkan hasil 99,4% (sangat tinggi) dan pada siklus 2 100% (sangat tinggi).
- (5) Absari (2015) dari SMP Negeri 2 Gatak Vol. 27 No. 2 dengan judul penelitian *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Metode Sugesti Imajinasi Melalui Media Pergelaran Wayang pada Siswa Kelas IX G SMP Negeri 2 Gatak Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015*. Hasil penelitian yang diperoleh pada pra siklus mendapat rata-rata 60% dan presentasi ketuntasan kelas (≥ 75) yaitu 40,7%. Hasil tes menulis cerita setelah siklus 1, yaitu memperoleh nilai rata-rata 76 dan presentasi ketuntasan

menjadi 85%. Setelah diadakan siklus 2 diperoleh hasil yang lebih baik yaitu rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 82,06, ketuntasan kelas mencapai 100%. Sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan media pagelaran wayang dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa terbukti berhasil.

- (6) Lestari, K. Dan Sudaryanto, (2015) mahasiswa fakultas Bahasa dan Seni UNY dengan judul *Pagelaran Wayang Kagok Sebagai Media Pendidikan Seks Pada Anak Di Yogyakarta: Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas III-VI SD Negeri Pakel, Yogyakarta*. Hasil penelitian yang diperoleh dari pre-test secara lisan kepada anak-anak tentang pengetahuan mereka mengenai organ reproduksi (penis dan vagina). Sebagian besar responden belum paham mengenai organ reproduksi mereka, sejumlah 90,9 persen responden putri dan 95,5 persen responden putra tidak mengerti apakah penis dan vagina itu. Setelah pagelaran wayang kagok diselenggarakan, peneliti memberikan post-test dalam bentuk kuesioner. Dari hasil kuesioner tersebut dapat dilihat bahwa sejumlah 90,9 persen responden putri dan 57,9 responden putra sudah dapat mengerti mengenai organ reproduksi mereka. Dari hasil penelitian ini, siswa SD Negeri Pakel Yogyakarta sebagai responden penelitian telah memahami bahwa secara fisik, laki-laki dan perempuan berbeda dan mereka juga mengerti bagaimana bersikap defensif dan menjaga organ reproduksi mereka jika ada orang lain yang bermaksud jahat terhadap mereka.
- (7) Masturi (2015) melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang dalam Pembelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandangan Wetan Kecamatan Kragan*. Kesimpulan penelitian dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes prasiklus 70,53 dan ketuntasan 52,63%, nilai rata-rata hasil tes siklus I 72,63 dan ketuntasan 73,68%, dan nilai rata-rata hasil tes siklus II 76,05 dan ketuntasan 98,61%. Dengan memperhatikan hasil tersebut, pembelajaran menyimak cerita menggunakan media wayang dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa.

- (8) Putriningtyas (2015) mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Vol. 4 No. 2 dengan judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Dupleks Komunikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *U Mann Whitney* dari 20 anak didapatkan hasil $U \text{ hitung} < U \text{ tabel}$ yaitu $100,5 < 127$ dengan taraf kesalahan = 0,005. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media wayang dupleks komunikasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Putera Harapan Surabaya.
- (9) Mariana dan Zubaidah (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Vol. 3 No. 2 dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I dan II terdistribusi normal dan homogen. Kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,07 dan *posttest* 16,60, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,13 dan *posttest* 20,97, sedangkan untuk kelompok eksperimen II memperoleh skor *pretest* 15,80 dan *posttest* 20,90. Hasil uji-t adalah sig. 2 tailed $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD segugus 4 Kecamatan Bantul.
- (10) Nurcahyanto, E. (2016). Dengan judul penelitian *Peneraapan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa*. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD N Sendowo III. Hal ini ditunjukkan dengan hasil dari kegiatan pratindakan sebesar 53,12 meningkat menjadi 55 pada siklus I dan menjadi 83,12 pada siklus II.
- (11) Reffiane dan Mazidati (2016) mahasiswa Universitas PGRI Semarang, Vol.3 No. 2 dengan judul penelitian *Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton pada Tema Kegiatan Sehari-hari*. Hasil kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kerton (kertas karton) layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil N gain sebesar 0,52 yang menunjukkan kriteria sedang dan rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 71,70 dan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 85,03.

- (12) Rulviana (2016) mahasiswa IKIP PGRI Madiun, Vol. 6 No.1 dengan judul *Implementasi Of Indonesian Learning Story Skill Of Cartoon Puppet Media Of Student Of GradeIV Of State Primary School*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran bercerita menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan dari hasil evaluasi yang dilakukan sekitar 75% siswa dari 12 siswa mendapatkan nilai di atas standar KKM dan 25% mendapat nilai di bawah KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa IV mayoritas kemampuan dalam pembelajaran bercerita tergolong sudah baik.
- (13) Sarwono (2016) mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang Vol. 6 No. 1 dengan judul penelitian *Efektivitas Pembelajaran Explicit Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Wayang Siswa Kelas XII Paket Keahlian Desain dan Produksi Kria Kulit SMK Negeri Pacitan*. Dari hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa dari 22 siswa, sebanyak 7 siswa mendapat nilai 80 dari evaluasi pembelajaran. Dan rata-rata nilai yang didapatkan adalah 74,61. Dari angket motivasi diperoleh nilai 562, rata-rata 31,09. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai siswa menjadi 83,43 dan dari angket motivasi siswa memperoleh nilai 818 dengan rata-rata sebesar 37,18. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Explicit Instruction sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat wayang pada siswa kelas XII Pakai Keahlian Desain dan Produksi Kria Kulit SMK Negeri Pacitan.
- (14) Setyanto, N., Slamet, S.T, dan Budiharto, T. (2016) mahasiswa dari UNS. Vol 4 No. 6 dengan judul penelitian *Pengunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mendongeng*. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus 1 hingga siklus 2 sehingga dapat disimpulkan penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan berbicara mendongeng pada siswa kelas III SD Negeri Tirtoyoso No.111 Surakarta ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan

perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70,55 dengan persentase ketuntasan kelas 65,52%. Pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,03 dengan persentase ketuntasan 93,10%.

- (15) Wiyoso (2016) mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul *Puppet Visual Adaptation on Playing cards as Education Media*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media kartu remi sebagai media penyebaran informasi atau materi tentang wayang cukup baik ditujukan untuk mengenalkan tokoh wayang melalui media kartu wayang.
- (16) Damaryanti, dkk. (2017) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul penelitian *Efektifitas Metode Bercerita dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Bercakap-cakap Anak Kelompok B di TK Widya Sesana Sangsit 2016/2017*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen metode bercerita dengan media boneka wayang sebesar 81,11 lebih dari rata-rata skor kemampuan bercakap-cakap anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional yakni sebesar 70,28 sehingga kemampuan bercakap-cakap siswa yang menggunakan media lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (17) Fauziah, dkk. (2017) mahasiswa Universitas Negeri Tangerang Vol.4 No. 1 dengan judul *Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris gaga 05 Kota Tangerang dengan nilai r hitung 0,889 lebih besar dari r tabel 0,264 atau $0,89 > 0,264$ dengan tingkat hubungan sangat kuat. 2) Terdapat hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris gaga 05 Kota Tangerang dengan koefisien determinasi yaitu $0,889 \times 0,889 \times 100 = 0,791\%$.
- (18) Haifani, dkk. (2017) mahasiswa Universitas Negeri Semarang Vol. 5 No. 1 dengan judul penelitian *Pengembangan Media Ajar Wayang Karton pada Materi Serangan Umum 1 Maret 1949 di SMA Negeri 1 Bukaterja Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017*. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media wayang karton dapat materi serangan umum 1 Maret

- 1949 terbukti efektif dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dari perolehan rata-rata nilai yang didapatkan oleh kelas eksperimen sebesar 88, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 77.
- (19) Karina, dkk (2017) mahasiswa Unsyiah Aceh Vol. 2 No. 1 dengan judul *Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu aceh Besar*. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil analisis korelasi antara minat belajar dan hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai korelasi $0,77 > 0,423$. Nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, artinya terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V.
- (20) Mahendra, I.K. dan Sunarya, I.K. (2017). Mahasiswa dari UNY vol . 15 No. 2 dengan judul penelitian *Peningkatan Apresiasi Dan Kreativitas Siswa SD Negeri Timuran Yogyakarta Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Seni Rupa) Menggunakan Media Wayang Punakawan*. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan apresiasi dan kreativitas dengan media wayang punakawan pada siswa SD Negeri Timuran Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil t hitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai $9,282 > 2,086$ dan kelompok kontrol $3,901 > 2,093$ untuk peningkatan apresiasi. t hitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai $12,021 > 2,086$ dan kelompok kontrol $4,945 > 2,093$ untuk peningkatan kreativitas.
- (21) Nugraha (2017) mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga Vol. 7 No. 2 dengan judul penelitian *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 2 SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan tes yang diperoleh yaitu $3,83$ & $3,23$). Media interaktif sudah sangat bagus mendapatkan nilai $(4,24$ & $4,26)$. penggunaan media interaktif membuat anak menjadi tertarik dan menjadi lebih berminat terhadap pelajaran. Media

pembelajaran interaktif juga menjadikan anak lebih memiliki rasa ingin tahu dan efektif dalam proses pembelajaran tematik berdasarkan kuesioner oleh siswa dan guru kelas dua.

- (22) Pertiwi, N.I., dan Suparno. (2017) mahasiswa UNY dengan judul penelitian *Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Wayang Pada Anak Tunarungu Kelas Tklb Di Slb Negeri 1 Kulon Progo*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara dibuktikan dari adanya peningkatan nilai subjek. NA dengan nilai awal 46,67 meningkat menjadi 60,5 (siklus I) dan 85 (siklus II). ND dengan nilai awal 36,67 meningkat menjadi 50 (siklus I) dan 76,66 (siklus II). TS dengan nilai awal 50 meningkat menjadi 63,17 (siklus I) dan 85 (siklus II). RE dengan nilai awal 46,67 meningkat menjadi 61 (siklus I) dan 85 (siklus II). AD dengan nilai awal 40 meningkat menjadi 51,67 (siklus I) dan 80 (siklus II). Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak tunarungu kelas TKLB di SLB Negeri 1 Kulon Progo.
- (23) Qurrotaini dan Fachrunisah (2017) mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta dalam Jurnal Ilmiah PGSD melakukan penelitian dengan judul *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita anak sebesar 54.72, dan meningkat menjadi 91.15 atau meningkat 94.45 % dari pra tindakan. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada kondisi awal hanya 5 dari 36 siswa. Pada siklus I meningkat menjadi 34 dari 36 siswa atau meningkat 94.45%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita memperoleh hasil yang signifikan dan mengalami peningkatan.
- (24) Ramadani dan Waryanto (2017) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Vol. 6 No.2 dengan judul *Aplikasi Media Pengebalan Sifat dan Karakteristik Tokoh Wayang Berbasis Android dengan Metode Augmented Reality*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh hasil dengan rata-rata 3.316

(sangat baik) dari pengujian sistem yang dilakukan oleh pengguna umum. Serta berdasarkan pengujian oleh ahli komputer diperoleh hasil rata-rata 3.812 (sangat baik)

- (25) Salamah, E.R. (2017). Mahasiswa dari STKIP Bina Insan Mandiri. Vol. 12 No. 2. Dengan judul penelitian *Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Ips Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media wayang materi tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini disimpulkan dari perolehan hasil pada setiap siklus. Siklus I mendapat hasil 71,66%, siklus II &&,21%, dan pada siklus III 85,56%.
- (26) Widayati (2017) melakukan penelitian dengan judul *Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah keterampilan siswa menyimak cerita pendek mengalami peningkatan. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa pra siklus I dengan nilai rata-rata 55, siklus I dengan nilai rata-rata 65, dan nilai rata-rata siklus 2 dengan nilai 85.
- (27) Zafira dan Artharina (2017) mahasiswa Universitas PGRI Semarang dalam Jurnal Refleksi Edukatika Vol. 8 No. 1 melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang tematik untuk membantu siswa memahami tema dalam pembelajaran tematik menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil yang didapatkan oleh ahli media dan materi 1 sebesar 88,23% dan 87,50% , ahli media dan materi 2 sebesar 98,50% dan 98,43%, ahli media dan materi 3 sebesar 92,64% dan 93,75%. Siswa pun juga antusias dengan media wayang tematik sebagai pendukung *scientific approach* dengan diperoleh persentase sebesar 90,38% dan 97,00% dari SD kelas eksperimen dengan penilaian per aspek, yaitu aspek mengamati, menanya, menalar dan mencoba.

- (28) Desi, dkk. (2018) dari Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Pontianak Vol. 4. No. 1 dengan judul penelitian *Pendidikan Gizi Melalui Permainan Wayang terhadap Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata konsumsi sayur pada sebelum pemberian perlakuan sebesar 4,64 sesudah pemberian perlakuan meningkat menjadi 10,85. Rata-rata konsumsi buah pada anak sebelum pemberian perlakuan pendidikan gizi dengan permainan wayang adalah 5,81 sesudah diberi perlakuan meningkat menjadi 15,00. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan baik dari konsumsi sayur dan buah. Sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan permainan wayang dalam pendidikan gizi mampu untuk meningkatkan konsumsi sayur dan buah pada anak.
- (29) Kristiono dan Mutmainah (2018) mahasiswa Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, Vol. 4 No. 2 dengan judul penelitian *Pemanfaatan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Mutu Perkembangan Karakter Bahasa Anak dalam Berkomunikasi Verbal*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan bahasa terutama dalam berkomunikasi secara langsung (verbal).
- (30) Pratiwi (2018) mahasiswa Universitas PGRI Madiun Vol. 8 No. 1 dengan judul *Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) Untuk Menumbuhkan Nilai Religius pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Dilihat dari hasil penelitian, nilai rata-rata siswa kelas 1 mendapat nilai yang baik yaitu sebesar 85,6%. Semua siswa dapat menjawab pertanyaan seputar dongeng dengan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media warek dapat menumbuhkan nilai religius pada pembelajaran menyimak siswa.
- (31) Putri, dkk (2018) mahasiswa Universitas Riau Vol. 5 No. 1 dengan judul penelitian *Pengaruh media Pembelajaran Wayang Modifikasi Terhadap Pengetahuan Pendidikan Seks Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pekanbaru*. Hasil analisis dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 15,120 >$ dari $t_{tabel} = 2,145$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$. dari

hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan seks sebelum dan sesudah menggunakan media wayang.

- (32) Sari, dkk. (2018) mahasiswa Universitas Pahlawan Vol. 2 No. 2 dengan judul penelitian *Improving Early Childhood Prosocial Behavior Through Activity Strorytelling with puppets*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan perilaku proporsional siswa melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan wayang, hal ini dapat dibuktikan dengan perolahan rata-rata TCP (Tingkat Capaian Perkembangan) dalam satu kelas. Nilai yang diperoleh pada sat kegiatan pra tindakan sebesar 17,7 dan saat siklus terakhir mengalami peningkatan menjadi 37,5.
- (33) Aminimanesh, A., Ghazavi, Z., dan Mehrabi, T. (2019) mahasiswa dari Isfahan University of Medical Sciences Iran. Vol. 24 No. 1 dengan judul *Efectiveness of the Puppet Show and Storytelling Methods on Chilrens Behavioral Probelems*. Hasil uji statistik termasuk analisis satu arah (*one-way ANOVA*) dan tindakan berulang-ulang *ANOVA test* menunjukkan bahwa variasi rata-rata pada keduanya kelompok boneka dan kelompok pendongeng secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol segera dan 1 bulan setelah intervensi ($p < 0,001$). Variasi secara signifikan lebih tinggi pada kelompok pertunjukan boneka dibandingkan dengan kelompok pencerita segera ($F = 222,5$, $p < 0,001$) dan 1 bulan ($F = 235,5$, $p < 0,001$) setelah intervensi. Kesimpulan: Dapat disimpulkan bahwa dibandingkan dengan bercerita metode, metode pertunjukan boneka memiliki dampak yang lebih besar pada peningkatan masalah perilaku di antara anak-anak prasekolah.

2.2. Kajian Teori

Kajian teori merupakan teori-teori yang terkait dalam penelitian. Kajian teori dalam penelitian ini akan menyajikan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar atau acuan dalam pelaksanaan penelitian. Kajian teori dimaksudkan untuk memberi gambaran atau batasan teori dari teori-teori yang digunakan sebagai dasar dilakukannya penelitian. Teori-teori yang akan diuraikan dalam kajian teori meliputi Teori yang akan dibahas pada kajian teori, yaitu: (1) pengertian belajar;

(2) pengertian pembelajaran; (3) faktor yang mempengaruhi belajar; (4) minat belajar siswa; (5) hasil belajar siswa; (6) teori pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar; (7) materi cerita; (8) keterampilan menyimak; (9) media pembelajaran; dan (10) media wayang tokoh.

2.2.1. Pengertian Belajar

Setiap orang baik disadari ataupun tidak, selalu melaksanakan kegiatan belajar. Suatu kegiatan disebut belajar apabila menghasilkan perubahan, baik dalam sikap atau perilaku, nilai, maupun keterampilan. Ada beberapa pandangan mengenai definisi belajar, salah satunya pengertian belajar menurut Singer (1968) dalam Siregar dan Nara (2015, h.4) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu. Slameto (2013, h.2) menjelaskan belajar merupakan proses usaha memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dan interaksi dengan lingkungan. Hamalik (2012, h.28) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Susanto (2015, h.1) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Slavin (1994) mendefinisikan, “Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan-perubahan dalam diri individu yang bersifat permanen dan diperoleh melalui pengalaman yang merupakan akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut. Perubahan tingkah laku tersebut mengacu pada suatu tindakan yang tampak dan diwujudkan dalam bentuk membaca, menulis, mendengarkan, mengamati dan sebagainya.

2.2.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan

Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Majid (2016, h.4) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan untuk menjadi manusia yang bermanfaat. Siregar dan Nara (2015, h.12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2015, h.19).

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat perlakuan yang diberikan secara sadar oleh seseorang dalam upaya memberikan bimbingan atau arahan yang dilakukan oleh pendidik dengan tindakan yang disengaja dan direncanakan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan, tentu harus direncanakan terlebih dahulu, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih maksimal.

2.2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Rifa'I dan Anni (2015, h.78-79), faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal meliputi (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual emosional; dan (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi (*stimulus*) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Slameto (2013, h.54-72), faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, yang terdiri dari: faktor jasmaniah, psikologi, dan kelelahan. Faktor

eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Faktor jasmaniah merupakan faktor internal yang berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu, faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi kejiwaan siswa misalnya *intelengensi*, perhatian, minat, bakat, motif, dan kesiapan seorang individu. Faktor kelelahan adalah kondisi menurunnya kesehatan seorang individu, baik jasmani maupun rohani (psikis). Faktor kelelahan mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Siswa harus menghindari agar tidak kelelahan dalam belajar, sehingga mereka dapat belajar dengan baik.

Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Karena keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dialami siswa dengan kedua orang tuanya. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi proses belajar berasal dari dua faktor utama yaitu faktor intern yang meliputi jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Perbedaan hasil belajar pada masing-masing individu tergantung oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut bisa menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar di sekolah.

2.2.4. Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Priansa (2015, h.61) menjelaskan bahwa minat merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Djamarah (2015, h.166) menjelaskan bahwa minat adalah suatu kecenderungan pada diri siswa untuk memerhatikan dan mengenang suatu aktivitas. Jika siswa memiliki minat pada suatu hal, maka siswa tersebut akan memerhatikan suatu hal tanpa adanya paksaan dan akan mengenangnya dengan perasaan senang. Slameto (2013, h.57) menyatakan minat merupakan suatu kecenderungan dalam diri siswa yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang sesuatu.

Sardiman (2007:76) juga menyatakan bahwa minat tidak bisa timbul secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Slameto (2013, h.57) menyebutkan ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar, yaitu: (1) cenderung memerhatikan dan mengenang sesuatu, (2) ada rasa suka atau senang pada sesuatu, (3) memperoleh kepuasan pada sesuatu, (4) lebih menyukai sesuatu hal dibandingkan yang lain, dan (5) berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Melihat berbagai ciri minat yang ditimbulkan siswa dalam pembelajaran, maka membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran menjadi tugas pokok guru dan mutlak harus dilaksanakan. Nurkacana (1993) dalam Susanto (2015, h.67) menyebutkan cara-cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk memelihara minat siswanya, yaitu: (1) meningkatkan minat siswa, (2) memelihara minat yang timbul, (3) mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik, dan (4) sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai baginya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa ketertarikan dari dalam diri seseorang terhadap sesuatu hal. Minat belajar dapat ditandai dengan kecenderungan untuk memerhatikan pembelajaran, siswa senang mengikuti kegiatan belajar dikelas dengan aktif.

2.2.5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar menjadi tolak ukur siswa dalam mengikuti pembelajaran. Winkel (1996), "hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya". Kemudian Rifa'I dan Anni (2015, h.67)

mendefinisikan, “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Susanto (2015, h.5) menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dan evaluasi dari kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2012, h.30) bahwa hasil belajar merupakan bukti seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Bloom (1956) menjelaskan ada tiga ranah dalam hasil belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, sebagai ranah yang berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual; (2) ranah afektif, sebagai ranah yang berkaitan dengan perasaan, sikap dan nilai; dan (3) dan ranah psikomotor, sebagai ranah yang berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berupa perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat relatif permanen. Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2.2.6. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu yang terdiri atas keterampilan berbahasa yang saling terkait. Mata pelajaran bahasa Indonesia diampuh oleh peserta didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2006, h.81), standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia”

Susanto (2013, h.245) menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagai berikut:

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa.

Tarigan (2008, h.2) menjelaskan bahwa keterampilan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling memiliki hubungan. Pratiwi (2018) menjelaskan keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, yang tidak dapat dipisahkan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain menggunakan bahasa sebagai media, baik untuk berkomunikasi menggunakan bahasa lisan atau menggunakan bahasa tulis.

Berdasarkan uraian di atas, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik baik dalam berkomunikasi lisan maupun tulis, serta untuk mengapresiasi suatu karya. Terdapat empat keterampilan berbahasa di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, yang mempunyai keterkaitan satu dengan yang lain. Keempat keterampilan tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2.2.7. Materi Cerita Pendek

Cerita dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) di artikan sebagai tuturan yang membentang bagaimana suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya) dapat terjadi. merupakan sarana untuk menyampaikan ide/pesan melalui serangkaian penaatan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang luas dan banyak pada sasaran. Bercerita adalah perbuatan atau suatu kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

Cerita memiliki unsur-unsur pembangun agar cerita menjadi satu kesatuan yang utuh. Unsur pembangun tersebut dibagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik cerita meliputi tema, alur, tokoh atau penokohan, *setting*, sudut pandang, dan gaya bahasa. Hal tersebut diperkuat oleh Rosdiana

(2009, h.6.17) yang mengemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam cerita adalah tema, tokoh, latar atau *setting*, alur, sudut pandang, gaya, dan amanat. Berikut penjelasan unsur intrinsik menurut Rosdiana (2009, h.6.17).

(1) Tema

Tema merupakan ide, gagasan, atau pikiran utama yang mendasari suatu cerita. Tema merupakan unsur pertama yang ada dalam sebuah cerita.

(2) Tokoh

Tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita. Tokoh dapat berwujud manusia, hewan, atau benda yang dapat digambarkan selayaknya manusia. Tokoh di dalam cerita dapat memiliki dua sifat, yaitu protagonis (tokoh utama yang memiliki karakter baik yang dapat dicontoh) dan antagonis (karakter yang berlawanan dengan tokoh protagonis).

(3) Latar atau *setting*

Latar atau *setting* adalah landasan sebuah cerita. Latar cerita berkenaan dengan tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang tergambar dalam cerita. Latar tempat yaitu tempat terjadinya suatu peristiwa yang ada dalam cerita. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang ada dalam cerita. Latar suasana menggambarkan bagaimana suasana dalam cerita itu terjadi.

(4) Alur

Alur adalah rangkaian jalannya cerita yang disajikan dengan urusan waktu tertentu. Alur cerita anak biasanya dirancang secara kronologis, cerita disusun secara periode tertentu dan menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam periode tertentu.

(5) Sudut Pandang

Sudut pandang digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki kesatuan. Sudut pandang merupakan tinjauan yang digunakan oleh pengarang dalam menuturkan cerita. Sudut pandang dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama, pengarang menempatkan diri sebagai tokoh sentral yang bercerita tentang dirinya atau pengalaman pribadinya. Sedangkan sudut pandang orang

ketiga, pengarang hanya bertindak sebagai pencerita dan tidak ikut dalam cerita.

(6) Gaya

Gaya dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita berkaitan erat dengan aspek-aspek cerita, yaitu tujuan dan unsur-unsur cerita. Tujuan bercerita berkaitan dengan amanat yang ingin disampaikan. Sedangkan gaya bercerita berkaitan dengan unsur-unsur cerita seperti tema, latar, tokoh, dan sudut pandang. Gaya perlu disesuaikan dengan aspek-aspek yang ada dalam cerita benar-benar menyatu.

(7) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Amanat dapat berisi tentang larangan atau pun perintah untuk hidup. Biasanya amanat berkaitan dengan perilaku

Jenis-jenis cerita menurut Nurgiyantoro (2005, h.15) terdiri dari berbagai macam, antara lain: 1) realisme, 2) fiksi, 3) fantasi, 4) sastra tradisional, dan 5) non fiksi.

(1) Realisme

Cerita realisme adalah suatu cerita yang berisi peristiwa atau kisah kehidupan yang mungkin ada dan terjadi meskipun tidak selalu peristiwa tersebut harus benar-benar ada dan terjadi. Cerita realisme menceritakan suatu peristiwa yang seolah-olah benar, serta masuk akal dan dapat dipercaya.

(2) Fiksi

Cerita fiksi adalah cerita yang menunjuk pada cerita yang kebenarannya tidak menunjuk pada kebenaran sejarah dan kebenaran empiris-faktual. Cerita fiksi menceritakan segala sesuatu dimana khususnya tokoh dan tempat peristiwa bersifat imajinatif.

(3) Fantasi

Cerita fantasi adalah cerita yang sebagian atau secara keseluruhan bagian cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema masih diragukan kebenarannya. Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga dapat diterima oleh pembaca.

(4) Cerita Tradisional

Nurgiantoro (2005, h.163) berpendapat bahwa cerita tradisional adalah suatu bentuk ekspresi masyarakat pada masa lalu yang umumnya disampaikan secara lisan. Cerita tradisional merupakan cerita rakyat yang tidak diketahui siapa pengarangnya dan kapan cerita tersebut dibuat yang dikisahkan secara turun-temurun secara lisan. Cerita tradisional dapat terdiri dari berbagai jenis cerita, seperti dongeng, fabel, legenda, mite, sage, epos, cerita rakyat, nyanyian rakyat dan lain-lain.

(5) Non Fiksi

Cerita non fiksi adalah karangan yang menunjukkan pada kebenaran faktual dan sejarah, atau sesuatu yang lain yang memiliki bukti empiris. Cerita non fiksi dapat dikategorikan menjadi buku informasi dan cerita biografi.

2.2.8. Keterampilan Menyimak

Terdapat empat keterampilan di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh peserta didik, salah satunya yaitu, keterampilan menyimak. Seseorang belajar berbahasa dimulai dari menyimak. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan pertama yang diperoleh peserta didik. Seseorang belajar berbahasa dimulai dari menyimak. Seorang bayi belajar berbahasa untuk pertama kalinya dari proses menyimak bunyi yang didengarnya lalu dari proses menyimak tadi bayi akan menirukan bunyi-bunyi tersebut sehingga mampu berbicara dan seterusnya hingga dapat memiliki keterampilan berbahasa yang lain.

Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh suatu informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran (Tarigan, 2008, h.31).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, keterampilan menyimak adalah kecakapan seseorang untuk mendengarkan lambang-lambang lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, isi atau pesan yang disampaikan pembicara melalui ujaran lisan atau tulis. Jadi menyimak adalah suatu kegiatan untuk memperoleh informasi dari narasumber dengan cara mendengarkan.

2.2.9. *Media Pembelajaran*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Arsyad (2017, h.3) menjelaskan bahwa media menunjukkan sebuah fungsi atau peran yaitu mengatur suatu hubungan yang efektif antara dua pihak utama (pengajar dan peserta didik) dalam proses belajar siswa dengan isi pelajaran. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2017, h.3) mengatakan apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, baik guru, buku pelajaran, maupun lingkungan di sekitar siswa merupakan media pembelajaran. Daryanto (2016, h.4) menjelaskan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Arsyad (2017, h.4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset video kamera, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan mengeluarkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Arsyad (2017, h.15) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

(1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek.

(2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.

(3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau sarana pengajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara dan bantuan dalam penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

2.2.10. Media Wayang Tokoh

Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan. Seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dan kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kata tersebut.

Wayang dalam KBBI di artikan sebagai boneka tiruan orang, terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya diaminkan oleh dalang. Menurut Mulyono (1982, h.164) menyebutkan ada berbagai jenis wayang yang ada di Indonesia antara lain: wayang kulit purwa, wayang kidang kencana, wayang gedog, wayang klitik kulit, wayang madya, wayang kuluk, wayang depara, wayang wahana, wayang kancil, wayang beber, wayang golek, wayang wong, dan sebagainya.

Wayang tokoh merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas berbentuk tokoh-tokoh dalam cerita yang didemonstrasikan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Wayang tokoh terbuat dari gambar tokoh-tokoh dalam cerita yang kemudian di tempel diatas potongan kardus atau karton yang kemudian digunting sesuai dengan pola atau bentuk tokoh, dan diberi gagang untuk pegangan.

Berdasarkan jenis wayang diatas, wayang tokoh yang digunakan dalam penelitian merupakan pengembangan dari wayang kancil yang berbentuk binatang-binatang. Wayang ini terbuat dari bahan kertas karton atau kardus yang ditemplei dengan gambar tokoh cerita. Gambar yang ada dalam tokoh cerita ditempelkan ke karton atau kardus kemudian digunting dan dibentuk sesuai dengan gambar tokoh

dalam cerita dan diberi tangkai atau gagang untuk pegangan. Media wayang tokoh merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi yang berbentuk media visual.

Kelebihan media wayang tokoh sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (1) Siswa menjadi lebih terhibur saat pembelajaran.
- (2) Siswa menjadi tidak mudah cepat bosan dengan pelajaran.
- (3) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- (4) Efisien terhadap waktu, biaya, dan persiapan.
- (5) Dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Kekurangan media wayang tokoh dan cara mengatasi kekurangan tersebut sebagai berikut.

- (1) Media wayang tokoh rentan terhadap air karena terbuat dari bahan kertas. Oleh karena itu diusahakan agar meletakkan media ini jauh dari jangkauan air. Untuk menyasati hal tersebut dapat melaminating gambar tokoh supaya tidak basah.
- (2) Media wayang rentan rusak dan robek jika digunakan siswa bergantian secara tidak berhati-hati. Untuk mengatasi hal ini guru harus bisa mengondisikan siswa dengan baik agar bisa secara bergiliran untuk menggunakan media wayang.

2.2.11. Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu contoh media yang termasuk ke dalam jenis media visual. Menurut Sudjana dan Riva'i (2013, h.7) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi: gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber misalnya dari surat kabar, majalah, brosur, dan buku-buku yang dapat digunakan guru secara efektif dalam kegiatan belajar-mengajar dalam setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu. Media gambar dapat dikatakan penting karena dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia.

Sadiman (2014, h.29) menerangkan bahwa media gambar merupakan media gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasa

yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media yang paling mudah didapat dan murah serta dapat memberikan gambaran nyata mengenai keadaan suatu benda sehingga memudahkan siswa mengerti dan memahami secara optimal materi yang disampaikan oleh guru.

2.3. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berisi materi tentang penggunaan bahasa sebagai bahasa untuk berkomunikasi antara individu serta untuk memahami mata pelajaran yang lain. Oleh karena itu, hendaknya guru dalam pembelajaran dapat menyampaikan pembelajaran dengan kreatif agar siswa tidak mudah merasa bosan. Pembelajaran akan menjadi bermakna dan menjadi pengetahuan jangka panjang, jika guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SD masih ada guru yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, dengan kata lain guru menjadi pusat pembelajaran dan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran seperti ini menempatkan siswa sebagai objek belajar yang hanya menerima sajian dari guru, tanpa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, pasif, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

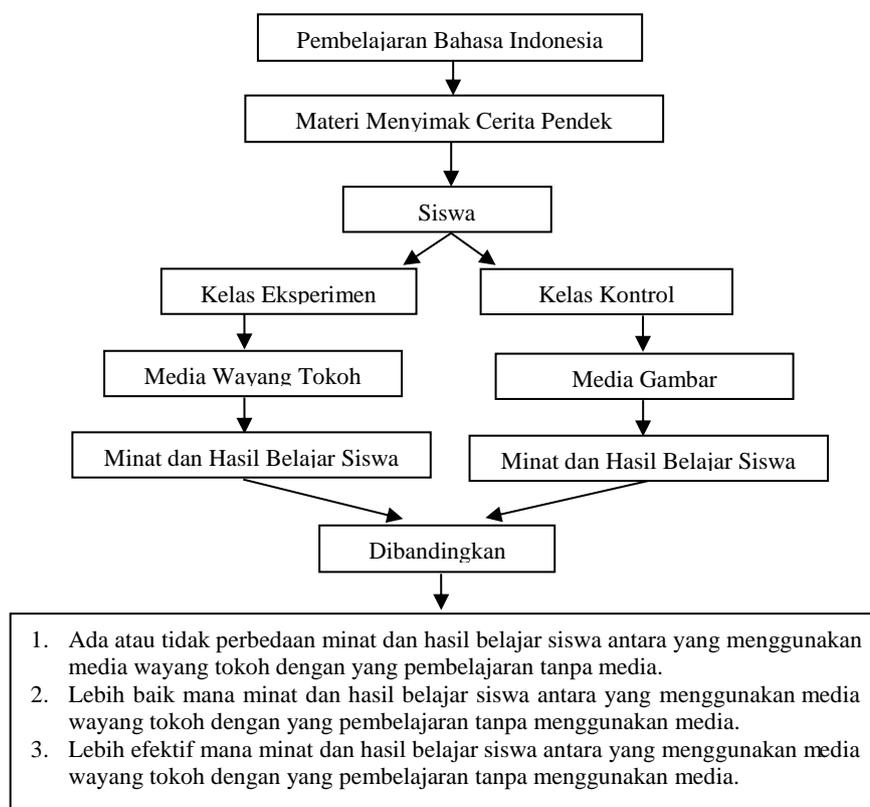
Adanya permasalahan yang terdapat di SD Negeri Harjosari Lor 2 Kabupaten Tegal, dimana guru masih melakukan kegiatan belajar dengan cara konvensional. Inovasi perlu dilakukan di dalam proses pembelajaran. Guru perlu melakukan upaya agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu siswa untuk lebih mudah menerima dan menanamkan konsep suatu materi, dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Upaya ini dapat dilakukan guru dengan cara merancang pembelajaran yang variatif dan inovatif. Sehubungan dengan hal tersebut guru bisa membuat media

pembelajaran yang variatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik perhatian dan minat siswa, serta mampu menyampaikan materi menyimak cerita pendek kepada siswa. Meningkatnya minat siswa berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

Media wayang tokoh merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan menyimak. Media wayang tokoh dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa serta membantu siswa dalam menyimak karena tidak hanya mendengarkan tapi juga bisa melihat tokoh dari cerita. Sehingga siswa dapat memahami isi dari cerita dengan lebih mudah.

Pembelajaran pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran wayang tokoh. Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifan media wayang tokoh dilihat dari minat dan hasil belajar. Pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media wayang tokoh. Berikut kerangka berpikir peneliti mengenai penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB 5

PENUTUP

Pada bab ini akan dipaparkan simpulan dan saran. Simpulan merupakan ringkasan dari uraian hasil penelitian yang telah dianalisis atau pernyataan singkat mengenai hasil penelitian dan pembahasannya. Simpulan dapat pula dikatakan sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian. Saran merupakan anjuran yang diberikan peneliti kepada pihak-pihak yang didasarkan pada hasil penelitian. Saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, sekolah dan peneliti selanjutnya. Uraian selengkapnya mengenai bab penutup yang berisi simpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek dengan menggunakan media wayang tokoh pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal dapat disimpulkan sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek antara yang menggunakan media wayang tokoh dan yang menggunakan media gambar. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T Test* melalui program SPSS versi 24 yang menunjukkan bahwa nilai $-t_{tabel} > -t_{hitung}$ ($-2,012 > -2,994$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,035 < 0,05$).
- (2) Minat belajar siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal pada pembelajaran bahasa Indoneisa yang menggunakan media wayang tokoh lebih baik daripada yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir yaitu sebesar 3,58, sedangkan selisih

rata-rata nilai tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol sebesar 2,21, serta selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,37.

- (3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek antara yang menggunakan media wayang tokoh dan yang menggunakan media gambar. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample Test* melalui program SPSS versi 24 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,772 > 2,012$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,047 < 0,05$).
- (4) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media wayang tokoh lebih baik daripada yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara empiris yaitu selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen yaitu sebesar 0,93, sedangkan selisih rata-rata nilai tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol sebesar -3,10, serta selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,02.
- (5) Media wayang tokoh lebih efektif terhadap minat belajar siswa daripada media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 24 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,406 > 2,012$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan media wayang tokoh efektif terhadap minat belajar siswa.
- (6) Media wayang tokoh lebih efektif terhadap hasil belajar siswa daripada media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 24 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,849 > 2,012$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$),

sehingga dapat dikatakan media wayang tokoh efektif terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, yaitu media pembelajaran wayang tokoh efektif dilihat dari minat dan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V materi menyimak cerita pendek. Peneliti memberikan saran sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran wayang tokoh dalam pembelajaran. Saran ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait, yakni guru, sekolah dan peneliti selanjutnya. Saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menerapkan media wayang tokoh dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian, dimana media wayang tokoh efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada guru disarankan untuk:

- (1) Mengolaborasikan media wayang tokoh dengan model atau metode pembelajaran lain dengan menyesuaikan antara kebutuhan siswa, kesesuaian materi, dan fasilitas yang tersedia.
- (2) Selalu memberikan penguatan kepada siswa yang berprestasi, sehingga semua siswa akan termotivasi dengan adanya minat yang tinggi dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang tokoh lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk:

- (1) Memberikan dukungan kepada guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

- (2) Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung pembelajaran dikelas baik bagi guru maupun siswa. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud yaitu sarana dan prasarana seperti: LCD proyektor, speaker, serta fasilitas lain yang mendukung kegiatan pembelajaran.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang tokoh lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri Harjosari Lor 02 dan SD Negeri Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada peneliti lanjutan disarankan untuk:

- (1) Mampu membuat media wayang tokoh dengan menerapkan perpaduan antara penyisipan materi pembelajaran dengan fitur-fitur animasi agar siswa tertarik pada pembelajaran yang diajarkan oleh guru.
- (2) Memerhatikan kelemahan-kelemahan media pembelajaran wayang tokoh.
- (3) Mengkaji hal yang lebih mendalam dari media wayang tokoh dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA RUJUKAN

- Absari, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita dengan Metode Sugesti Imajinasi Melalui Media Pergelaran Wayang pada Siswa Kelas IX G SMP Negeri 2 Gatak Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 27(2), 108-113.
- Aminimanesh, A., dkk. (2019). Effectiveness oh the Puppet Show and Storytelling Methods on Children's Behavioral Problems. *Iranian Journal of Nursing and Midwifery Research*, 24(1), h.61-5
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra.
- Aritonang, K.T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur* 10, h.11-21.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astutik. 2016. *Efektivitas Media Wayang Kertas dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Damaryanti, dkk. (2017). Efektivitas Metode Bercerita dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Bercakap-cakap anak Kelompok B di TK Widya Sesana Sangsit 2016/2017. *Jurnal PG PAUD*, 5 (1).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desi, Mesyamtia, B., & Ginting, M. (2017). *Pendidikan Gizi Melalu Permainan Wayang terhadap Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah*. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 4(1), h. 23-27.
- Djamarah, S. B dan Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, A. Rosnaningsih, A. Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota

- Tangerang. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), h.48-53.
- Haifani, A., Utomo, C.B., & Sodiq, I. (2017). Pengembangan Media Ajar Wayang Karton pada Materi Serangan Umum 1 Maret 1949 di SMA Negeri 1 Bukaterja Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017. *IJHE*, 5(1), h. 16-24.
- Hamalik, O. 2012. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Juniarto, I. G. 2017. *Keefektifan Media Wayang Kertas Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri Mayonglor 01 Kabupaten Jepara*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Karina, R.M. Syafrina, A. Habibah, S. (2017). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1), h.61-77.
- Kristiono, N. dan Mutmainah. 2018. Pemanfaatan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Mutu Perkembangan Karakter Bahasa Anak dalam Berkomunikasi Verbal. *Jurnal Penjaminan Mutu IHDN*, 4 (2), h. 155-162.
- Kurniawati, S. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatuk Khair Ciputat Timur*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Lestari, K. Dan Sudaryanto. (2015). Pagelaran wayang kagok sebagai media pendidikan ses pada anak di yogyakarta studi kasus terhadap siswa kelas III-VI SD Negeri Pakel, Yogyakarta. *Journal Ilmiah WUNY*.
- Mahendra, I.K. dan Sunarya, I.K. (2017). Peningkatan Apresiasi Dan Kreativitas Siswa Sd Negeri Timuran Yogyakarta Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Seni Rupa) Menggunakan Media Wayang Punakawan. *Jurnal IMAJI*. 15(2), h.169-178.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mariana, S dan Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), h.166-172.

- Masturi. 2015. Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang dalam Pembelajaran Bahasa Jawa pada Siswa kelas VI SD Negeri Pandangan Wetan Kecamatan Kragan. *Didaktika*.1(2), h.199-208.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung
- Mutoharoh, T., Suharno, dan Hartono. 2016. Pemanfaatan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengomunikasikan Cerita Narasi. *Jurnal FKIP UNS*. 4(2).
- Nugraha, R.G.A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Scholaria*, 7(2), h. 94-105.
- Nurchayanto, E. (2016). Penerapan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Oktavianti, R. dan Wijayanto, A. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Jurnal UPI Mimbar Sekolah*, 1 (1): 65-70).
- Pengertian Wayang, <https://kbbi.web.id/wayang>, diakses pada 13/1/2019 pukul 19.10 wib
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pertiwi, N.I., dan Suparno. (2017) Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Wayang Pada Anak Tunarungu Kelas Tklb Di Slb Negeri 1 Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Khusus (JPK)*. 13 (2)
- Pratiwi, C.P. (2018). Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) Untuk Menumbuhkan Nilai Religius pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar, 8(1), h. 65-76.

- Priyatno, D. 2010. *Paham Statistika dan Analisa Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, T.A., Novianti, R., dan Puspitasri, E. (2018). The Influence Wayang Modification Learning Of Media On The Sex Education Knowledge Of Children 5-6 Years Old At Tk Negeri Pembina 1 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa UNRI*, 5(1)
- Putriningtyas, P.A.T & Setiyowati, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Dupleks Komunikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B, 4(2), h.1-7.
- Qurrotaini, L. dan Fachrunisah, A. 2017. Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 1 (2) : 103-108.
- Rahmawati. 2011. *Keefektifan Penggunaan Media Wayang Doengen dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Ramadani, M.D. dan Waryanto N.H. (2017). Aplikasi Media Pengebalan Sifat dan Karakteristik Tokoh Wayang Berbasis Android dengan Metode Augmented Reality. *Jurnal Matematika*, 6(2), h.33-39.
- Reffiane, F. dan Mazidati, I. 2016. Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton pada Tema Kegiatan Sehari-hari. *Jurnal UPI* 3 (2) 163-170.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. dan Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rosdiana, dkk. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka.
- Rulviana, Vivi. 2016. Implementasi Of Indonesian Learning Story Skill Of Cartoon Puppet Media Of Student Of GradeIV Of State Primary School. *Premiere Educandum*, 6(1), h.61-71.

- Salamah, E.R. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Ips Materi Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*. 12(2), h.57-65.
- Sari, I.T.M., Toha, H., & Nurani, Y. (2018). Early Childhood Prosocial Behavior through Activity Strorytelling with puppets. *Jurnal Obsesi*, 2(2), h.155-161.
- Sarwono. 2016. Efektivitas Pembelajaran Explicit Instruction dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Wayang Siswa Kelas XII Paket Keahlian Desain dan Produksi Kria Kulit SMK Negeri Pacitan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 6(1), h.771-779.
- Setyanto, N., Slamet, S.Y., dan Budiharto, T. (2016). Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Mendongeng. *Jurnal FKIP UNS*, 4(6).
- Siregar, E. dan Nara, H. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatha, R. (2014). Effect of Puppet Play on Knowladge Regarded Balanced Among School Children. *Journal of Internasional Academic Research For Multidciplinary (JIARM)*. Vol. 2 No. 5, h.122-135.
- Suroso, S., Suwardi, dan Widayati, A. (2004). Inovasi Pembelajaran Sastra Jawa Berbasis Kompetensi Melalui Media Wayang Kancil. *INOTEK*. Vol. 8 No. 2, h.183-196
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Tarigan, H. G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Waluyo, Kanti. 2000. *Dunia Wayang Nilai Estetis, Sakralitas, dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widayanti. (2017). Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(1), h.43-50.
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyoso, Joko. 2016. Puppet Visual Adaptation on Playing Cards as Educational Media. *HARMONIA : Journal of Arts Research and Education*, 16(2), h.182-191.
- Wulandari, R. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B Siswa Kasongan Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wuryani, M.T., Markamah, E.S., dan Sriyanto, M.I. 2013. Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng. *Jurnal FKIP UNS*, 1(8).
- Yoni, A. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zafira, H. dan Artharina, F. P. 2017. Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (1): 9-15.