



**KEEFEKTIFAN TEKNIK *PAIRED STORYTELLING*
BERBANTUAN MEDIA WAYANG KANCIL PADA
PEMBELAJARAN DEMOKRASI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan**

Oleh

Bagus Prasetyo

0103517082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR (PGSD)
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Keefektifan Teknik *Paired Storytelling* berbantuan Media Wayang Kancil pada Pembelajaran Demokrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” karya,

Nama : Bagus Prasetyo

NIM : 0103517082

Program Studi : Pendidikan Dasar (PGSD)

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 13 November 2019

Semarang, 09 Desember 2019

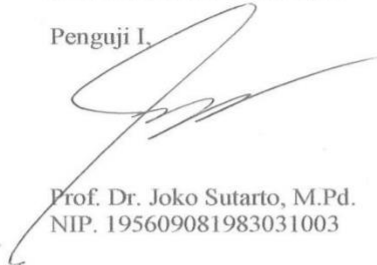
Panitia Ujian

Ketua,



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

Penguji I,



Prof. Dr. Joko Sutarto, M.Pd.
NIP. 195609081983031003

Sekretaris,



Dr. Sri Wardani, M.Si.
NIP. 195711081983032001

Penguji II,



Yuli Kurniawati S P,S. Psi, M.A.,D.Sc.
NIP. 198107042005012003

Penguji III,



Prof. Dr. Dewi Liesnoor Setyowati, M.Si.
NIP. 196208111988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Bagus Prasetyo

NIM : 0103517082

Program Studi : Pendidikan Dasar, PGSD

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “ Keefektifan Teknik *Paired Storytelling* Berbantuan Media Wayang Kancil pada Pembelajaran Demokrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukuman yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 29 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan



Bagus Prasetyo
NIM. 0103517082

Motto

Organisme lebih organisatoris daripada organisasi.

Belajarliah kepada Semut untuk bergotong-royong

dan saling menghargai !

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk Almamater
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Prasetyo, Bagus. 2019. Keefektifan Teknik *Paired Storytelling* Berbantuan Media Wayang Kancil pada Pembelajaran Demokrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tesis. Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Dewi Liesnoor S, M.Si. Pembimbing II: Yuli Kurniawati S P,S. Psi, M.A., D.Sc.

Kata kunci: *paired storytelling*, pembelajaran demokrasi, wayang kancil.

Pelaksanaan pembelajaran demokrasi dengan aspek: saling menerima, hidup bersama dalam perbedaan, menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, dan bersikap adil di kelas V SDN Petompon 01 Semarang belum secara optimal menstimulus interaksi antar siswa baik itu kemampuan membaca, menyimak, menulis, serta berbicara. Selain itu penggunaan media masih berupa gambar sederhana sehingga siswa masih kurang optimal dalam pemaknaan media pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini bertujuan (1) menganalisis penerapan pembelajaran demokrasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar; (2) menganalisis efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap sikap demokratis siswa kelas V Sekolah Dasar; (3) menganalisis efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Metode pengambil data dengan observasi pada sikap demokratis siswa dan hasil belajar siswa tema Lingkungan Sahabat Kita. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan siswa kelas VB SDN Petompon 01 Semarang. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan uji-t dan uji N-gain berdasarkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan strategi *reading aloud* pada kelas kontrol. Rata-rata sikap demokratis siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata sikap demokratis siswa pada kelas kontrol. Selain itu hasil belajar kognitif siswa menunjukkan indikator keefektifan yaitu: (1) proporsi ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen bernilai 93 yang lebih dari proporsi ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol yaitu bernilai 73; (2) hasil uji beda rata-rata diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (3) peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen bernilai 0,42 yang artinya berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan pada kelas kontrol terhadap sikap demokratis dan hasil belajar kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menyarankan bahwa wayang kancil dijadikan media pembelajaran demokrasi.

ABSTRACT

Prasetyo, Bagus. 2019. The Effectiveness of Paired Storytelling Technique with *Wayang Kancil* Media in Democratic Education for Fifth-Graders of a Primary School. Thesis. Primary Education, Postgraduate Program, Universitas Negeri Semarang. Advisor I: Prof. Dr. Dewi Liesnoor S, M.Si. Advisor II: Yuli Kurniawati S P, S. Psi, M.A., D.Sc.

Keywords: paired storytelling, democratic education, *wayang kancil*.

The implementation of democratic education including the aspects of accepting each other, living together in diversity, respecting others' opinion, being responsible, and being fair in the grade 5 at SDN Petompon 01 Semarang has not optimally stimulated students' interaction in terms of reading, listening, writing, and speaking skills. Moreover, the use of media was merely simple pictures, causing students to be less optimal in the meaning of the media during learning. Based on the aforementioned elaboration, this study aims to (1) analyze the implementation of democratic education for fifth-graders; (2) analyze the effectiveness of paired storytelling technique with *wayang kancil* media and reading aloud strategy on the democratic attitude of fifth-graders; (3) analyze the effectiveness of paired storytelling technique with *wayang kancil* media and reading aloud strategy on the learning outcomes of fifth-graders.

The type of this study was pre-experimental employing pretest-posttest control group design. The method of data collection was an observation of students' democratic attitudes and students' learning outcomes under the theme *Lingkungan Sahabat Kita* (Environment is Our Best Friend). The samples of the current study included the students in class 5A and 5B at SDN Petompon 01 Semarang. The quantitative data were analyzed using t-test and N-gain test based on the result of students' cognitive learning.

The result of this study was learning using paired storytelling technique with *wayang kancil* (Mousedeer Puppet) media in the experimental class was more effective than reading aloud strategy in the control class. The average of students' democratic attitudes in the experimental class was better than the control class. Furthermore, the result of students' cognitive learning indicated some effectiveness, *i.e.*: (1) the proportion of classical learning accomplishment of students' cognitive learning in the experimental class was 93, which was higher than the proportion of students' cognitive learning result in the control class, 73; (2) the result of t-test to determine the difference between two means obtained sig. value (2 tailed) of $0.008 < 0.05$, meaning that there was a difference between the means of experimental class and control class; (3) the increase in means of students' cognitive result in the experimental class was 0.42, included in the mediocre category. It can be concluded that learning in the experimental class is more effective than the control class in terms of democratic attitude and cognitive learning result of fifth-graders. The researcher suggested that the *wayang kancil* be used as a media in democratic education.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ Keefektifan Teknik *Paired Storytelling* Berbantuan Media Wayang Kancil pada Pembelajaran Demokrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan baik dan tepat waktu. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Kosentrasi PGSD, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang .

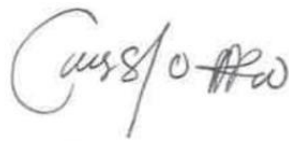
Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk mengenyam pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama proses pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.
3. Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penelitian tesis ini.
4. Prof. Dr. Dewi Liesnoor Setyowati, M.Si., dan Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S. Psi, M.A., D.Sc selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu beserta tenaga untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti, sehingga tesis ini dapat selesai tepat waktu.
5. Seluruh dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama peneliti menempuh pendidikan.
6. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa- siswi SDN Petompon 01 Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian serta mendukung penyelesaian tesis ini.

7. Kedua orangtua tercinta yaitu Bapak Saiful Hadi dan Ibu Siti Muzaidah, serta semua keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan dalam penyelesaian tesis ini.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi S2 Pendidikan Dasar Kosentrasi PGSD angkatan 2017 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan, dukungan, doa yang telah diberikan mendapatkan berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan pendidikan.

Semarang, 11 November 2019



Bagus Prasetiyo

NIM. 0103517082

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Cakupan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1. Kajian Pustaka	8
2.1.1. Metode Bercerita (Teknik <i>Paired Storytelling</i>).....	12
2.1.2. Media Pembelajaran.....	17

2.1.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
2.1.4. Media wayang kancil	19
2.1.5. Strategi <i>Reading Aloud</i>	27
2.1.6. Pembelajaran Demokrasi	29
2.1.7. Inovasi Penerapan Pembelajaran Demokratis	34
2.1.8. Hasil Belajar Siswa.....	40
2.1.9. Materi Tema Lingkungan Sahabat Kita.....	45
2.2. Kerangka Teoritis.....	47
2.3. Kerangka Berpikir.....	49
2. 4. Hipotesis Penelitian.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian.....	51
3.2. Prosedur Penelitian	52
3.3. Fokus Penelitian	53
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.5. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Penerapan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan Media	
Wayang Kancil	69
4.1.1. Sikap Demokratis pada Cerita “Demokrasi Rimbaraya”	74
4.1.2. Keefektifan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan Media	
Wayang Kancil pada Tema Lingkungan Sahabat Kita	83

4.1.3. Analisis Kefektifan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan	
Media Wayang Kancil terhadap Sikap Demokratis Siswa	84
4.1.4. Analisis Kefektifan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan	
Media Wayang Kancil terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa	86
4.2. Pembahasan.....	90
4.2.1. Penerapan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan Media	
Wayang Kancil	91
4.2.2. Keterlaksanaan Pembelajaran.....	92
4.2.3. Respon Siswa	95
4.2.4. Kefektifan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan	
Media Wayang Kancil dan Strategi <i>Reading Aloud</i> terhadap	
Sikap Demokratis Siswa	95
4.2.5. Kefektifan Teknik <i>Paired Storytelling</i> Berbantuan	
Media Wayang Kancil dan Strategi <i>Reading Aloud</i> terhadap Hasil	
Belajar Siswa	100
4.2.6. Kelebihan dan Kendala dalam Teknik <i>Paired Storytelling</i>	
Berbantuan Media Wayang Kancil pada Pembelajaran Demokrasi	102
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	104
5.2. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

2.1. Tabel Pembelajaran Demokrasi	37
2.2. Tabel Langkah-langkah Teknik <i>Paired Storytelling</i>	38
2.3. Tabel Langkah-langkah Strategi <i>Reading Aloud</i>	39
3.1. Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data	54
3.2. Rata-rata Skor Validitas	57
3.3. Hasil Validitas Validator	58
3.4. Hasil Validasi Soal Biseral	59
3.5. Hasil Validasi Soal Essay	59
3.6. Hasil Uji Reabilitas	61
3.7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	61
3.8. Hasil Uji Beda Soal Biseral	62
3.9. Hasil Uji Beda Soal Essay	62
3.10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	63
3.11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Biseral	63
3.12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Essay.....	63
3.13. Kriteria N gain	68
3.14. Kategori Respon Siswa	68
4.1. Penerapan Teknik <i>Paired Storytelling</i> berbantuan Wayang Kancil	69
4.2. Aspek Saling Menerima	75
4.3. Tokoh Wayang Kancil Dialog Aspek Saling Menerima	76
4.4. Aspek Memahami Perbedaan	77
4.5. Tokoh Wayang Kancil Dialog Aspek Memahami Perbedaan	78

4.6.	Aspek Menghargai Pendapat	79
4.7.	Aspek Adil	80
4.8.	Tokoh Wayang Kancil Dialog Aspek Adil	81
4.9.	Aspek Bertanggung Jawab	82
4.10.	Tokoh Wayang Kancil Dialog Aspek Bertanggung Jawab	83
4.11.	Hasil Uji Normalitas Sikap Demokratis Siswa	84
4.12.	Hasil Uji Homogenitas Sikap Demokratis Siswa	85
4.13.	Hasil Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kognitif Siswa	86
4.14.	Hasil Uji Homogenitas Post Test Hasil Belajar Kognitif Siswa	87
4.15.	Hasil Uji N gain Hasil Belajar Kognitif Siswa	89
4.16.	Hasil uji keefektifan teknik <i>Paired Storytelling</i> berbantuan media wayang kancil terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa	90

DAFTAR GAMBAR

2.1. Gambar Perubahan Kerangka Berpikir Bloom.....	41
2.2. Gambar Kerangka Berpikir	49
4.1. Pengkondisian Awal.....	70
4.2. Pembentukan Kelompok	70
4.3. Kelompok Pertama Membacakan Cerita.....	71
4.4. Kelompok Kedua Membacakan Cerita	71
4.5. Ceita Wayang Kancil “Demokrasi Rimbaraya”	72
4.6. Siswa Menukar Kata Kunci.....	73
4.7. Siswa Bercerita Berpasangan.....	73
4.8. Siswa Menuliskan Cerita	73
4.9. Siswa Membacakan Tulisannya.....	74
4.10. Pembagian Soal Evaluasi.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penggalan Silabus Kelas Eksperimen	120
Lampiran 2. Penggalan Silabus Kelas Kontrol	124
Lampiran 3.RPP Kelas Eksperimen	128
Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol.....	133
Lampiran 5.Bahan Ajar.....	138
Lampiran 6.Media Pembelajaran	155
Lampiran 7. Penilaian	162
Lampiran 8.LPKD	179
Lampiran 9. Angket Respon Siswa	184
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli	186
Lampiran 11.Validitas Soal	264
Lampiran 12.Reliabilitas Soal.....	267
Lampiran 13. Daya Beda Soal	268
Lampiran 14. Tingkat Kesukaran Soal.....	272
Lampiran 15. Hasil Wawancara Guru	274
Lampiran 16. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	276
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Siswa.....	282
Lampiran 18. Hasil Observasi Sikap Demokratis Kelas Ekperimen	287
Lampiran 19. Hasil Observasi Sikap Demokratis Kelas Kontrol	289
Lampiran 20. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	291
Lampiran 21. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	300
Lampiran 22. Hasil LKPD	307

Lampiran 23. Nama Siswa.....	314
Lampiran 24. Uji Normalitas Sikap Demokratis Siswa	316
Lampiran 25. Uji Homogenitas Sikap Demokratis Siswa	317
Lampiran 26. Uji Independent Sampel t Test Sikap Demokratis Siswa.....	318
Lampiran 27. Uji Normalitas Hasil Belajar Post Test.....	319
Lampiran 28. Uji Homogenitas Hasil Belajar Post Test	320
Lampiran 29. Uji Independent Sampel t Test Hasil Belajar Siswa.....	321
Lampiran 30. Uji N gain Hasil Belajar Ssiwa	322
Lampiran 31. Foto Kegiatan Teknik <i>Paired Storytelling</i>	323
Lampiran 32. Foto Kegiatan Strategi <i>Reading Aloud</i>	327
Lampiran 33. Surat-surat	330

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat pada era global saat ini menyebabkan berkembangnya tuntutan masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Masyhud, 2014: 1). Berkaitan dengan hal tersebut maka pendidikan harus selalu melakukan perbaikan sehingga dihasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah 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 bertanggung jawab (Al-Tabany, 2014: 1).

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut adalah dengan pengembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran secara menyeluruh dan terpadu baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Guru juga harus bertindak sebagai model, pemberi motivasi, dan penyedia bahan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut guru perlu memperhatikan tingkat keberagaman siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Keberagaman aspek yang akan dicapai dalam pembelajaran menjadi latar belakang pengembangan pendidikan yang disebut dengan pembelajaran demokratis.

Adler (Zuriah, 2009: 1) pada penelitiannya mengungkapkan tentang hubungan antara pendidikan dan demokrasi, bahwa dalam suatu negara yang demokratis setiap warga negara memiliki hak dan kewajiban yang sama. Pendidikan demokratis memberikan setiap siswa tidak hanya memperoleh pendidikan yang sama “kecuali jika siswa berkebutuhan khusus” namun juga harus mendapat pendidikan yang terbaik (*the best education for the best is the best education for all*). Pendidikan yang terbaik bagi siswa terbaik dapat diterapkan pada semua siswa karena pada dasarnya setiap anak adalah dapat dididik.

Berdasarkan penjelasan pendidikan terbaik tersebut maka pada penelitian ini dilakukan observasi terhadap perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan masih belum optimalnya penerapan pembelajaran demokrasi pada perangkat pembelajaran. Selain itu berdasarkan wawancara dari perwakilan guru SDN Petompon 01 Semarang, didapatkan model pembelajaran sudah sesuai dengan pendekatan *saintifik learning*, namun belum secara optimal menerapkan model maupun teknik pembelajaran yang dapat menstimulus interaksi antar siswa baik itu kemampuan membaca, menyimak, menulis, serta berbicara. Pada penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media gambar sederhana sehingga siswa kurang optimal dalam pemaknaan media dan pengembangan imajinasi.

Teknik pembelajaran bercerita berpasangan (*paired storytelling*) dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan di atas dengan memperhatikan interaksi antara siswa, guru, dan bahan pembelajaran (Lie, 2010: 71). Teknik

paired storytelling menggabungkan beberapa kegiatan yaitu membaca, menulis, menyimak, serta berbicara. Penerapan teknik ini dalam proses pembelajaran yaitu perwakilan kelompok membaca cerita, siswa bercerita berpasangan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan menyimak. Kemudian hasil cerita ditulis menjadi suatu karangan sehingga melatih kemampuan menulis siswa. Teknik ini dapat diterapkan pada beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, serta bahasa. Pada teknik ini guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkannya sehingga bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa distimulus untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta berimajinasi. Pemikiran mereka dihargai sehingga siswa merasa semakin terdorong untuk belajar. Siswa bekerja dengan sesama siswa lainnya dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi yang berguna dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Nurmiyati, dan Suyata (2014) berdasarkan penelitian mereka menyatakan bahwa ada perbedaan keefektifan antara teknik *paired storytelling*, *jigsaw*, dan metode konvensional dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa. Teknik *paired storytelling* adalah teknik keterampilan berbicara yang paling efektif diantara ketiga teknik itu dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sleman dengan *mean* tertinggi sebesar 74,3492. Menurut Resmi (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model *paired storrtelling* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kumendung Rembang pada kelas V SD Negeri Kumendung Rembang.

Sementara menurut Sari, Suwandi, dan Setyowati (2018) menyatakan bahwa metode *storytelling* dapat meningkatkan karakter kerjasama. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa metode *storytelling* berpengaruh terhadap peningkatan nilai karakter kerjasama siswa kelas III SDN Pujokusuman Yogyakarta.

Krisphiyanti, Irtadji, dan Hidayah (2016) menyatakan bahwa teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan karakter *fairness* (adil) siswa kelas VI siswa SDI Malang. Cerita atau lakon dari budaya asli daerah terbukti bagus digunakan untuk membantu meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI Sekolah Dasar. Cerita yang digunakan disesuaikan dengan latar belakang dan keadaan siswa.

Sariati, Pudjawan, dan Antara (2018) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan sosial antara anak yang menggunakan metode pembelajaran bercerita dengan anak yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata anak yang menggunakan metode bercerita yaitu 28,00 lebih besar dari metode konvensional yaitu 16,10. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bercerita lebih efektif dalam peningkatan kemampuan sosial anak.

Pada penelitian ini untuk mengoptimalkan imajinasi siswa dalam teknik *paired storytelling* maka digunakan media wayang kancil. Penggunaan wayang kancil sendiri bertujuan untuk memperkenalkan kembali budaya tradisional wayang kepada siswa yang pada era sekarang semakin kurang diminati. Wayang

kancil adalah sebuah jenis wayang yang menampilkan cerita-cerita binatang (fabel), dengan tokoh utamanya kancil. Wayang kancil dimunculkan kembali oleh Ki Ledjar Soebroto dari Yogyakarta dengan mengambil cerita dari *serat kancil*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka pada penelitian ini dapat dibuktikan keefektifan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil pada pembelajaran demokrasi tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kurang optimal penerapan pembelajaran demokrasi pada perangkat pembelajaran;
2. kurangnya interaksi antar siswa dalam pembelajaran;
3. kurangnya pengenalan media pembelajaran berbasis kearifan lokal seperti wayang.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah kurang optimal penerapan pembelajaran demokrasi pada perangkat pembelajaran sehingga menyebabkan kurang optimalnya interaksi antara siswa dalam beberapa aspek yaitu: saling menerima, hidup bersama dalam perbedaan, menghargai pendapat, adil serta bertanggung jawab.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka masalah utama pada penelitian ini adalah kurang menariknya media pembelajaran serta teknik pembelajaran yang belum optimal dalam stimulus interaksi antar siswa. Adapun rumusan masalah dijabarkan dalam pertanyaan penelitian dibawah ini :

1. bagaimana penerapan pembelajaran demokrasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. bagaimana efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap sikap demokratis siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. bagaimana efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap hasil belajar tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat di uraikan tujuan penelitian adalah:

1. menganalisis penerapan pembelajaran demokrasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar;
2. menganalisis efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap sikap demokratis siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. menganalisis efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil dan strategi *reading aloud* terhadap hasil belajar tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan bahwa teknik *paired storytelling* berbantuan wayang kancil efektif untuk menumbuhkan sikap demokratis dan hasil belajar kognitif dan psikomotorik tema Lingkungan Sahabat Kita pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis:

- a. bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau masukan untuk memperbaiki pola pembelajaran sehingga pembelajaran demokrasi dapat diterapkan;
- b. bagi pihak sekolah yang diteliti yaitu Kepala Sekolah SDN Petompon 01 Semarang, para guru, serta siswa diharapkan teknik *paired storytelling* dengan wayang kancil dapat memberikan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian yang relevan berfungsi sebagai landasan dalam sebuah penelitian. Penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah kajian hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti.

Wardani, dan Widiyastuti (2015) pada penelitian mereka menjelaskan bahwa integrasi pembelajaran tematik dengan wayang kancil dapat menumbuhkan karakter mandiri, disiplin, jujur, serta demokratis pada siswa. Varela (2014) menjelaskan bahwa inovasi pertunjukan wayang menarik perhatian penonton muda. Menurut Wardani, dan Widiyastuti (2013) wayang adalah penyelamat kearifan lokal yang mengandung esensi filosofi, etika, dan perilaku. Sementara Winarsih, dan Martani (2018) berdasarkan penelitian mereka menyatakan dongeng menggunakan wayang kancil meningkatkan perilaku prososial anak. Chairiyah (2018) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar IPS dan pendidikan karakter siswa yang belajar dengan menggunakan metode bercerita lebih tinggi daripada siswa dengan metode konvensional karena pembelajaran dengan metode bercerita dapat membangkitkan perhatian serta semangat siswa. Hal tersebut dapat memudahkan siswa untuk menyerap materi dan nilai-nilai dalam pembelajaran.

Payne (2016) berdasarkan penelitiannya menjelaskan bahwa guru memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan konsepsi pembelajaran demokrasi. Sementara Solhaug (2018) dengan penelitian yang berjudul “*Democratic Schools – Analytical Perspectives*”, menjelaskan bahwa Solidaritas dibutuhkan terutama dalam inklusifitas pendidikan.

Menurut Edy, Setiyowati, dan Wasino (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan guru dalam menjelaskan, menafsirkan, menganalisis dan merangkum nilai-nilai karakter, baik yang tercantum dalam pendidikan karakter maupun yang terdapat pada bahan ajar siswa akan mempengaruhi pemahaman konsepsi siswa tentang pendidikan karakter.

Menurut Suryaratri, Prayitno, dan Wuryani (2019) pada penelitiannya mereka menjelaskan bahwa pembelajaran *multisensory* atau pembelajaran dengan menggunakan seluruh indra dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran. Hal ini juga akan mempengaruhi interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Putri, dan Pranoto (2017) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa sikap anak usia dini meningkat sebesar 16,07 % setelah adanya perlakuan dengan metode *storytelling* tentang pendidikan sejarah pada siswa. Lafer dan Aydin (2012) pada penelitian yang berjudul *Educating for Democratic Societies: Impediments* menyatakan bahwa sekolah adalah sebagai sponsor untuk pengembangan demokrasi. Sehingga pendidikan demokrasi di sekolah harus menghargai setiap potensi yang dimiliki oleh siswa khususnya kemampuan dalam merumuskan pemahaman terhadap fenomena yang datang sebelum mereka.

kemudian siswa menawarkan ide-ide baru untuk masa depan. Wantoro, Diana, dan Pranoto (2014) menyatakan bahwa kemampuan bahasa anak dikembangkan sesuai dengan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang tinggi. Mereka mengajukan pertanyaan sesuai dengan kemampuan bahasanya. Hal ini dapat meningkatkan intensitas aktivitas mereka dengan teman-temannya. Selain itu peserta didik mengalami peningkatan minat pada aspek bahasa tulis. Mereka menuliskan kata-kata yang baru mereka temukan, menulis nama sendiri serta menuliskan hal-hal yang dekat dengan mereka.

Taylor, Monck, dan Ayoub (2014) pada penelitian mereka menyatakan bahwa sebagian besar siswa menyatakan dukungan terhadap interdisipliner pembelajaran sosial dengan seni. Ketika seni digunakan sebagai intruksi studi sosial, maka siswa lebih mengenali dan menghargai beragam warisan budaya. Oleh karena itu penggunaan media wayang kancil dalam pembelajaran sangat membantu dalam intergrasi setiap tema pada pembelajaran. Sementara menurut Taylor, dan Iroha (2015) menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis seni tentang pembuatan papan iklan untuk membantu menyelesaikan masalah di masyarakat dapat dengan memberikan siswa kesempatan untuk mengekspresikan pandangan dan gagasannya. Proyek pembelajaran tersebut juga berorientasi pada layanan yang menghargai pengetahuan serta pengalaman kontekstual siswa. Menurut Williams (2016) penguatan nilai-nilai afektif kewarganegaraan terjadi ketika pelaksanaan nilai budaya tertentu diberikan ruang untuk diimplementasikan dan dibuktikan.

Menurut Prananta, Setyosari, dan Santoso (2017) media boneka tangan berbasis *digital storytelling* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji ahli materi yang mendapat persentase 80% dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. Mulatsih, Suharno, dan Anita (2018) berdasarkan penelitian mereka menyatakan bahwa alat peraga gambar seri sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak.

Menurut Suryanto, dan Waluyo (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran apresiasi cerita rakyat menggunakan media wayang kancil sangat menarik dan menyenangkan sebagai model pembelajaran karakter di sekolah dasar. Selain sebagai media pembelajaran bercerita, wayang kancil berguna sebagai pelestari hasil budaya bangsa yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda.

Wangid, Mustadi, dan Putri (2018) berdasarkan penelitian mereka menjelaskan bahwa penggunaan buku dongeng sainsmatika mampu meningkatkan karakter bersahabat siswa secara signifikan. Pada pembelajaran, siswa didorong untuk berbicara; menyimak; dan berbagi ide; perspektif atau saling menanggapi antara teman sekelas.

Fitrianingsih (2017) pada penelitiannya menyatakan bahwa *pair work* dan *storytelling* diterapkan pada tahap elaborasi. Siswa ditugaskan untuk mengerjakan *worksheet* (lembar kerja). Pada penerapannya, guru menyisipkan motivasi kepada para siswa. Penerapan *pair work* dan *story telling* di kelas *speaking* mampu mendorong siswa memiliki kecepatan berbicara sekitar 110 – 130 kpm, jeda dalam 1 – 3 detik.

Sementara menurut Sulistianingsih (2017) berdasarkan penelitiannya menjelaskan bahwa dongeng jika diceritakan dengan baik dan dikemas dengan format yang menarik dapat menginspirasi suatu tindakan, membantu peserta didik dalam mengapresiasi budaya, serta memperluas pengetahuan anak-anak.

Persamaan beberapa hasil penelitian di atas dengan penelitian ini adalah teknik bercerita berpasangan (*paired storytelling*) berbantuan media wayang kancil memiliki pengaruh dalam menumbuhkan karakter siswa. Kebaruan dari penelitian ini adalah interaksi pada siswa dengan bercerita berpasangan setelah menyimak cerita wayang kancil berjudul “Demokrasi Rimbaraya”. Selain itu pada penelitian ini kompetensi siswa dievaluasi dengan hasil belajar kognitif yang memuat aplikasi sikap demokratis.

2.1.1 Metode Bercerita (Teknik *Paired Storytelling*)

Hubungan pendidik dan peserta didik bersifat kemitraan yang didasarkan pada nilai –nilai demokratis, keterbukaan, kemanusiaan dan saling pengertian. Pada hubungan tersebut pendidik dan peserta didik saling menghargai hubungan tersebut (Idris, 2016).

Bercerita adalah teknik yang sangat baik dalam pendidikan. Pada umumnya, cerita disukai oleh jiwa manusia karena memiliki pengaruh yang signifikan untuk dapat menarik perhatian pendengar dan membuat seseorang dapat mengingat kejadian dalam sebuah kisah dengan cepat. Cerita tidak hanya sebagai hiburan, tetapi harus diambil pelajaran; nasihat; hikmah yang ada di dalamnya. Metode ini dapat memberikan pengaruh yang sangat besar bagi pikiran dan emosional seseorang. Cerita adalah suatu seni dalam menyampaikan ilmu,

pesan, nasihat, baik lisan maupun tulisan kepada orang lain. Bagi anak-anak, penyampaian pesan tanpa mendoktrinasi mereka sangatlah penting. Anak-anak tidak dapat dipaksa untuk melakukan perbuatan, mereka harus diberi contoh perbuatan yang baik atau yang buruk dan apa akibat dari perbuatan tersebut dalam suatu cerita (Latif, 2012: 52).

Menurut Sudarmaji (2015: 5) cerita pada anak-anak mempunyai fungsi yang penting, yaitu: a) kontak batin, pada wayang kancil dengan tokoh hewan yang mudah dikenali akan mempermudah guru menanamkan nilai-nilai demokrasi dalam pembelajaran; b) media penyampai pesan moral, bercerita digunakan oleh orang-orang terdahulu untuk media penyampai pesan moral; c) pendidikan imajinasi/fantasi, wayang kancil adalah stimulus untuk menumbuhkan imajinasi anak dengan karakter hewan yang bermacam-macam; d) pendidikan emosi, dengan metode bercerita anak-anak diajak untuk merasakan berbagai macam emosi yang ditampilkan. Pada wayang kancil ada beberapa suasana yang ditampilkan yaitu senang, sedih, mencekam saat perang atau *goro-goro*; e) membantu proses identifikasi diri, melalui cerita wayang kancil anak-anak mampu mengidentifikasi karakter baik dan buruk, serta mampu memilihnya; f) memperkaya pengalaman batin, karena melalui cerita kita dapat menyajikan sejarah yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di masa depan; g) hiburan dan penarik perhatian, pada cerita kancil selain sebagai hiburan juga berperan sebagai jembatan awal anak-anak untuk kembali mencintai budaya wayang.

Menurut Lestari (2018) setiap anak memiliki perbedaan perkembangan dalam keterampilan berbicara. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media yang menarik sehingga siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicaranya. Setiawati, T. T. (2014) menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menyimak dongeng yaitu isi cerita sesuai dengan isi dongeng, cerita dikisahkan secara runtut, bercerita dengan lancar dan tidak tersendat-sendat, intonasi bervariasi sesuai dengan suasana yang diceritakan, kata-kata diucapkan dengan lafal yang jelas, menggunakan pilihan kata yang tepat, serta ketepatan susunan kalimat. Sementara menurut Abdurahman, dan Nartani (2017) membaca cerita anak yang merupakan salah satu karya sastra, dapat melatih siswa mempertajam perasaan, penalaran, daya imajinasi, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya, dan lingkungan hidup. Membaca cerita anak secara tidak langsung akan merekam pesan moral dari cerita tersebut sehingga bermanfaat untuk menghindarkan dari perilaku negatif. Oleh karena itu, keterampilan membaca cerita anak perlu ditingkatkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bercerita adalah seni penyampaian pesan dengan gaya bahasa yang disukai anak serta tidak mendoktrinasinya atau memberikan kebebasan dalam berekspresi. Selain itu metode bercerita bukan hanya sekedar untuk hiburan tetapi juga media penyampai nilai-nilai moral.

Teknik pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik, kondisi kelas sangat menentukan teknik apa yang akan diterapkan (Sudrajat, 2008: 2). Teknik pembelajaran adalah

suatu cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan metode tertentu (Sanjaya, 2014: 127). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk menerapkan suatu metode dan kondisi kelas sehingga sangat menentukan teknik apa yang akan diterapkan.

Teknik bercerita berpasangan (*paired storytelling*) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Ada dua teknik pembelajaran yang memiliki kesamaan secara kooperatif dengan *paired storytelling* (Lie, 2010: 55). Berkirim salam dan soal, teknik ini memberikan siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman-teman satu kelasnya. Dua tinggal dua tamu, teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan yaitu teknik yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain (Lie, 2010: 61). Sementara menurut Rahmawati, (2017) pada penelitiannya menjelaskan bahwa *Think- pair-share* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif. Teknik ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar karena mereka harus berdiskusi tentang materi yang sedang diajarkan dengan temannya.

Pada teknik *paired stroytelling* guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skemata ini agar bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa distimulus untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Pemikiran mereka akan dihargai sehingga

siswa merasa semakin terdorong untuk belajar. Siswa bekerja dengan siswa lainnya dalam suasana gotong royong serta mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita berpasangan dapat digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie, 2010: 71).

Teknik *paired storytelling* adalah bagian dari teknik yang dikembangkan dari pembelajaran kooperatif, maka karakteristiknya sama dengan pembelajaran kooperatif. Pertama, pembelajaran secara tim; pembelajaran secara tim harus mampu membuat setiap siswa untuk belajar. Siswa bercerita berpasangan dengan teman sebangkunya setelah menyimak cerita wayang kancil berjudul “Demokrasi Rimbaraya”. Kedua, manajemen koooperatif yang terdiri dari empat fungsi pokok yaitu fungsi perencanaan (siswa menyimak cerita yang dibacakan kemudian mengisi cerita rumpang sesuai dengan kelompoknya masing-masing), fungsi organisasi (siswa bekerjasama dalam mencocokkan cerita rumpang yang telah diisi), fungsi pelaksanaan (pelaksanaan cerita berpasangan pada siswa), fungsi kontrol (menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes). Ketiga, kemauan untuk bekerjasama yaitu siswa memiliki kemauan dalam bercerita berpasangan (*paired storytelling*) untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Keempat, keterampilan bekerjasama yaitu kemauan bekerjasama itu diterapkan dalam pembelajaran yang memuat nilai-nilai demokratis. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik bercerita berpasangan (*paired storytelling*) merupakan teknik pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran kooperatif.

Pada teknik *paired storytelling* siswa distimulus mengembangkan imajinasinya dalam bercerita berpasangan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2012: 4). Media wayang atau boneka termasuk dalam media tiruan yang sering disebut model. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Praheto (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik, serta menjadi alat bantu bagi bahan ajar sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2014: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2014: 163) menyatakan media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Mar'atun (2013) menjelaskan bahwa mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih cara dan media pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran

Media pembelajaran berpengaruh terhadap pendidikan karakter. Menurut Ariesta, Setyowati, dan Purwanti (2017) pengambilan gambar berbasis masalah efektif untuk menumbuhkan karakter siswa di sekolah dasar yaitu: untuk karakter

kepedulian diperoleh skor 78% (baik) dan untuk karakter yang bertanggung jawab diperoleh skor 82% (sangat baik).

Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019) menjelaskan media pembelajaran interaktif mempengaruhi baik sikap maupun cara berpikir siswa. Media interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda kepada siswa serta mempengaruhi iklim kelas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pembawa pesan baik itu berupa alat, bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media wayang sendiri merupakan salah satu media tiruan atau model serta berguna untuk menstimulus imajinasi siswa dalam pembelajaran.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2011: 31) adalah sebagai berikut: 1) teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.; 2) media audio-visual merupakan media pembelajaran yang diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan, pendengaran serta tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. 3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dengan komputer adalah cara untuk menghasilkan

serta menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Sulandari, Suwignyo, dan Hasanah (2017) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa guru membutuhkan bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran karakter. Siswa dapat belajar memahami dan mengimplementasikan pembelajaran karakter berdasarkan karakter tokoh dalam teks dongeng. Chairiyah (2017) menyatakan bahwa implementasi pendidikan karakter melalui nilai-nilai kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan moralitas bangsa, dan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara keseluruhan. Selain itu dengan penanaman pendidikan karakter melalui nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara emosional dan spiritual.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa wayang termasuk dalam media visual karena digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan mata. Selain itu penggunaan wayang kancil bertujuan sebagai media pembelajaran yang memuat moral kehidupan.

2.1.4 Media Wayang Kancil

Wayang atau boneka merupakan salah satu model perandingan atau tiruan dari manusia maupun binatang. Sebagai media pendidikan wayang atau boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara wayang maupun boneka. Penggunaan boneka dalam pendidikan telah populer di Amerika sejak tahun 1940-an,

sementara di Indonesia media wayang sudah menjadi kebudayaan masyarakat Jawa (Daryanto, 2012: 33).

Wayang bukanlah sekedar bentuk karya seni yang indah serta menyenangkan, tetapi mempunyai nilai khusus bagi bangsa Indonesia umumnya dan masyarakat Jawa pada khususnya. Wayang mengandung makna yang lebih mendalam, yaitu memberikan suatu gambaran tentang hidup. Wayang merupakan karya seni rupa yang mempunyai makna atau merupakan lambang, simbol bagi falsafah hidup bagi masyarakat (Soenarto, 1989: 13).

Menurut Akbar (2015) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman maka berkembang juga dunia pewayangan, salah satunya wayang kreasi. Konsep pemikiran pembuatan wayang kreasi mempunyai banyak perbedaan, namun tetap dilandasi oleh kesamaan latar belakang pembuatan wayang yaitu untuk melestarikan dan mengenalkan budaya wayang kepada masyarakat.

Menurut Aizid (2012: 36) di Indonesia ada banyak sekali wayang yang terbuat dari berbagai macam bahan dan sampai saat ini masih eksis di tengah-tengah masyarakat Indonesia khususnya Jawa. Wayang-wayang tersebut antara lain: a) wayang purwa, disebut juga wayang kulit karena terbuat dari kulit lembu. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang dengan diiringi oleh musik gamelan; b) wayang madya, wayang ini diciptakan oleh K.G, Mangkunegara IV pada awal abad XVIII. Sumber ceritanya diambil dari cerita pandawa setelah perang Bharatayuda, misalnya Prabu Parike; c) wayang klitik (Jawa: wayang klitik) adalah wayang

yang terbuat dari kayu. Berbeda dengan wayang golek yang menyerupai boneka, wayang klitik berbentuk pipih seperti wayang kulit. Cerita wayang klitik diambil dari cerita Panji dan Damarwulan; d) wayang beber, dinamakan wayang beber karena berupa lembaran-lembaran (*beberan*) yang terbuat dari kain atau kulit lembu yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang, baik Mahabarata maupun Ramayana; e) wayang gedog, diciptakan Sunan Giri untuk menceritakan Panji, yang merupakan cerita raja-raja Jenggala, mulai dari Prabu Sri Ghataya (Subrata) sampai dengan Panji Kudalaleyan; f) wayang golek, wayang ini berpakain jubah (baju panjang) tanpa digerakan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti boneka. Cerita wayang golek ini diambil dari sejarah Untung Surapati, Batavia, Sultan Agung Trunajaya, dan lain-lain; g) wayang suluh, pementasan wayang suluh ini biasanya untuk penerangan masyarakat. Wayang ini tergolong wayang modern. Wayang ini terbuat dari kulit yang diberi pakaian lengkap seperti manusia. Cerita wayang suluh diambil dari kisah perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah; h) wayang orang, wayang ini adalah cerita wayang purwa yang dipentaskan oleh orang dengan busana seperti wayang. Sumbernya sama dengan wayang purwa; i) wayang *suket*, wayang ini merupakan bentuk tiruan dari berbagai figur wayang kulit yang terbuat dari rumput (Jawa:*suket*). Wayang suket biasanya dibuat sebagai alat permainan atau penyampaian cerita pewayangan pada anak-anak desa di Jawa. Pembuatan wayang *suket* ini dibutuhkan beberapa helai daun rumput yang sudah dijalin, lalu dirangkai (dengan melipat) membentuk serupa wayang kulit, karena bahannya dari rumput wayang *suket* ini biasanya tidak bertahan lama.

Menurut Walujo (2000: 21) pagelaran wayang kulit biasanya didahului dengan wayang kancil dengan dalang muda yang bertujuan untuk *mucuki*, artinya mengawali sebelum pagelaran wayang kulit dipentaskan. Wayang kancil ini menarik perhatian anak-anak karena *mucuki* dimulai sekitar pukul tujuh malam sebelum pagelaran wayang kulit dilaksanakan.

Suryanto (2017) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa pemilihan wayang kancil dinilai sangat longgar terhadap pakem permainannya dan adaptif untuk menyampaikan cerita serta cocok dengan dunia anak-anak. Selain itu pada wayang kancil memuat wawasan pendidikan karakter yang diajarkan secara menyenangkan, menarik, dan interaktif. Wayang kancil sendiri sebagai upaya pelestarian hasil budaya bangsa yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda.

Wayang kancil adalah sebuah jenis wayang yang menampilkan cerita-cerita binatang (fabel) dengan tokoh utamanya kancil. Cerita kancil diambil dari dongeng masa lalu yang mengandung nilai sosial, kemanusiaan dan keTuhannan. Tokoh kancil diciptakan oleh Sunan Giri I atau Raden Paku (Nurwanti, 2013).

Pada awal abad ke- 20 atau kurang lebih tahun 1925, di Surakarta, Raden Mas Said, yang bertugas sebagai pelukis ilustrator buku dan konservator museum, serta dalang wayang kulit purwa mencoba memperkenalkan wayang kancil. Wayang kancil di Surakarta yang merupakan pesanan Raden Mas Said, diciptakan oleh seorang Cina bernama Bo Liem dan pembuat wayangnya bernama Lie Too Hien. Wayang kancil ciptaan Bo Liem belum sempurna karena tokoh-tokoh binatang yang ada pada wayang itu hanya mengambil bentuk karakter dari

wayang purwa yang sudah ada. Sekitar tahun 1939 wayang kancil populer sejak Raden Mas Said dikenal diseluruh pulau Jawa (Nurwanti, 2013).

Wayang kancil mulai kehilangan peminatnya, namun pada tahun 1970-an ada usaha dari Ki Ledjar Soebroto untuk memunculkan kembali wayang kancil. Ki Ledjar Soebroto dari Yogyakarta ini kemudian dikenal sebagai pencipta dan pelestari wayang kancil. Ki Ledjar Soebroto yang bernama kecil Adi Jariman merupakan anak sulung dari tiga bersaudara pasangan suami istri Sugiah dan Hadi Sukarto. Ki Ledjar lahir pada tanggal 20 Mei 1938 di Wonosobo, Jawa Tengah (Nurwanti, 2013). Ledjar Soebroto yang akrab dipanggil dengan Ki Ledjar Soebroto menggeluti dunia pertunjukan wayang khususnya wayang kancil. Menurut Prasojo (2015) pengembangan wayang kancil itu bertujuan untuk menanamkan nilai moral pada anak-anak yang merupakan segmen utama penonton pertunjukan wayang tersebut.

Ide membuat boneka wayang kancil muncul dibenak Ki Ledjar ketika beliau sibuk mengerjakan topeng binatang untuk keperluan karnaval. Pada tahun 1980 beliau membuat wayang kancil dengan berbagai kreasi bentuk boneka wayang yang jumlahnya mencapai ratusan. Boneka tersebut terdiri atas tokoh-tokoh binatang seperti kancil, gajah, macan, burung, dan binatang lainnya. Ki Ledjar membuat setting panggung seperti pepohonan, awan, rerumputan, arus sungai, gunung yang mendukung penceritaan kisah kancil. Beliau menjadi dalang dari wayang kancil kreasinya tersebut. Hal ini merupakan salah satu bentuk pengembangan wayang kancil yang hampir punah (Nurwanti, 2013).

Ki Ledjar merespon kondisi demikian dengan mengenalkan kembali cerita tradisional. Beliau membuat sendiri peralatan dari mulai menggambar sampai mencetak wayang. Tokoh binatang dibuat persis aslinya untuk mempermudah orang mengenalinya. Tokoh-tokoh dibuat warna-warni dan kadang bentuknya agak lucu agar anak-anak lebih mudah mengenali dan tahu pasti ini tokoh kancil, harimau, ataupun kerbau. Pada awal tahun 1980, Ki Ledjar Soebroto sering mengunjungi perpustakaan dan museum di Surakarta, Yogyakarta, dan Belanda. Beliau mendapatkan karya sastra yang memuat dongeng kancil. Karya para pujangga tersebut sebagian bertuliskan aksara jawa dan menjadi koleksi di museum Belanda (Nurwanti, 2013).

Ki Ledjar sendiri sejak pertama kali menggelar wayang kancil selalu memberikan “pembelaan” pada dongeng kancil. Beliau membuat *sanggit ceritera Kancil Nyolong Timun* (kancil mencuri mentimun) seperti berikut, bahwa kancil mencuri timun di ladang pak tani bukanlah karena dia (kancil) suka mencuri tetapi karena hutan lindung tempat hewan-hewan hidup telah dirusak oleh manusia yang tidak bertanggungjawab sehingga tidak ada lagi yang dapat dimakan oleh kancil (Nurwanti, 2013).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan karya sastra dongeng kancil diperlukan sebagai pemahaman pendidikan berkaitan dengan kearifan lokal. Pramujiono (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa sastra Indonesia baik yang tradisional maupun modern dapat dijadikan sebagai pembelajaran multikultural. Pembelajaran yang berbasis multikultural dapat dirancang dengan berbagai kegiatan seperti mengapresiasi nilai-nilai kultural pada cerita dongeng,

pembacaan cerita-cerita dengan metode *stortelling* pada siswa. Sutjipto (2019) menyatakan bahwa pentingnya implementasi pembelajaran multikultural didasari dengan konsep pengetahuan, pemahaman, penghayatan dan aktualisasi nilai-nilai oleh sekolah secara berkelanjutan dalam menerima kemajemukan antara individu. Sunaryo, Zuriah, dan Kusniarti (2017) menyatakan bahwa adaptasi kearifan lokal dalam pembelajaran sastra dituntut mengarah pada konsep pembelajaran yang kreatif, inovatif, demokratis, dan kontekstual.

Ambarwangi (2013) menjelaskan bahwa Indonesia adalah negara yang terdiri dari banyak budaya, karakter, etnik yang tersebar di pelosok negeri. Oleh karena itu masyarakat Indonesia dianggap sangat plural. Pembelajaran seni tradisi di sekolah dapat menjadi wahana pembelajaran multikultural bagi peserta didik. Pembelajaran multikultural bertujuan untuk membentuk kesiapan dan kesadaran siswa sebagai anggota masyarakat yang plural tersebut.

Pendidikan multikultural adalah strategi pendidikan yang diaplikasikan pada berbagai jenis mata pelajaran. Guru memperhatikan perspektif keberagaman kultural yang ada pada para siswa seperti etnis, agama, bahasa, gender, kelas sosial, ras, kemampuan, dan umur sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan siswa dapat mengambil sikap terhadap keberagaman kultural tersebut. Pendidikan multikultural dapat untuk melatih dan membangun karakter siswa sehingga mampu bersikap demokratis, humanis dan pluralis dalam lingkungan mereka (Sulaiman, 2019).

Selain aspek sastra dongeng dan pendidikan multikultural pada cerita “Demokrasi Rimbaraya” wayang kancil memuat tentang pembelajaran kesadaran

lingkungan. Hal itu sesuai dengan tema pembelajaran yaitu lingkungan sahabat kita. Menurut Setyowati, Rahayuningsing, dan Ahmad (2013) pengembangan bahan pembelajaran pada pendidikan lingkungan hidup yang berkarakter dapat menumbuhkembangkan kesadaran seseorang terhadap berbagai krisis lingkungan dan krisis karakter yang terjadi. Sedangkan menurut Saaddam, Setyowati, dan Juhadi (2016) nilai-nilai konservasi dapat membentuk peserta didik memiliki nilai inspiratif, humanis, inovatif, kreatif, dan keadilan. Sementara Budi, dan Wardani (2017) berdasarkan penelitian mereka menyatakan bahwa implementasi pendidikan karakter melalui pemanfaatan budaya sekolah di SD Negeri Kyai Mojo berupa nilai-nilai kedisiplinan, religiusitas, rasa ingin tahu, cinta tanah air, gemar membaca, kepedulian sosial, kepedulian lingkungan, ketekunan, tanggung jawab, keberanian, kejujuran, serta ketelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan sadar lingkungan memiliki keterkaitan dengan karakter siswa. Agustin, Sujana, dan Putra (2019) menjelaskan bahwa karakter siswa sekolah dasar pada ranah kecerdasan emosional perlu dikembangkan. Kurangnya pemahaman siswa terhadap kecerdasan emosional pada dirinya, mengakibatkan mereka kurang dapat mengendalikan emosi dan menyesuaikan diri dengan suatu kondisi tertentu. Admizal., dan Fitria (2018) menjelaskan bahwa pendidikan karakter di sekolah menjadi sangat penting dan diharapkan dapat menjadi titik terang perbaikan kualitas sumber daya manusia sehingga lahir generasi berkarakter yang menghormati nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Pranoto, Sugiyo, dan Hong (2014) menjelaskan bahwa banyak anak tidak dapat memperoleh pembinaan

karakter dari orang tua mereka karena sibuk dengan karier mereka. Hal ini merupakan alasan sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan pembentukan karakter siswa. Pendidikan karakter diharapkan dapat memberikan solusi jangka panjang yang mengarah pada masalah moral, etika dan akademik.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa wayang kancil adalah wayang berupa tokoh-tokoh hewan dengan tokoh utamanya kancil serta cerita yang diperankan berasal dari serat kancil. Wayang kancil bertujuan untuk memperkenalkan kembali budaya wayang kepada anak-anak yang pada zaman sekarang mulai kurang diminati. Cerita yang diambil dari serat kancil yang menceritakan tentang nilai-nilai moral dan karakter serta bagaimana cara menjaga lingkungan hidup. Dongeng kancil dianggap identik dengan karakter pencuri timun, maka hal tersebut dibantah dengan cerita yang disusun Ki Ledjar Sobroto yang judul *sanggit ceritera Kancil Nyolong Timun*.

2.1.5 Strategi *Reading Aloud*

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategia*. Strategi merupakan sebuah perencanaan panjang untuk mencapai keberhasilan. Strategi didefinisikan sebagai suatu garis besar haluan tindakan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan (Yamin, 2013: 1).

Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa di kelas, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (asesmen) agar pembelajaran lebih efektif dan

efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Yumnah, 2018).

Yarmi (2019) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan *whole- language* (pendekatan pembelajaran berbahasa secara menyeluruh baik itu menyimak; berbicara; membaca; serta menulis) dapat diterapkan sebagai metode dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa untuk siswa sekolah dasar. Salah satu komponen dari *whole language* adalah *reading aloud*.

Reading aloud (membaca nyaring) sendiri adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi; pikiran; dan perasaan seseorang pengarang (Tarigan, 2008: 23).

Crawley dan Mountain menjelaskan bahwa membaca nyaring hendaknya mempunyai tujuan tertentu dan tidak menggunakan format *round robin*, yakni setiap siswa secara acak mendapat giliran untuk membaca nyaring satu paragraf, (Rahim, 2009: 123).

Menurut Yumnah, S. (2017) *reading aloud* dapat menumbuhkan minat membaca buku dalam diri anak didik/siswa. *Read aloud* secara bahasa adalah membaca dengan keras atau lantang. Pada bidang pendidikan *read aloud* salah satu metode membacakan buku sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan.

Langkah-langkah strategi *reading aloud* menurut Susilaningsih, Abbas, dan Nurharini, (2018) adalah sebagai berikut: a) pilih salah satu teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras; b) usahakan teks tidak terlalu panjang; c) berikan teks kepada seluruh siswa (jika tidak ada buku teks); d) berilah tanda

pada poin-poin yang menarik untuk dibahas pada kopian teks; e) bagi teks dalam paragraf atau yang lain; f) minta beberapa siswa untuk membaca bagian-bagian teks yang berbeda; g) salah satu siswa membaca cerita kemudian diminta berhenti pada beberapa tempat untuk menekankan arti penting poin-poin tertentu untuk bertanya atau memberi contoh; h) akhiri proses dengan bertanya kepada siswa apa isi dari teks bacaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa strategi *reading aloud* bertujuan untuk melatih kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian ini kelas kontrol menerapkan strategi *reading aloud* karena memiliki tujuan yang sama dengan *storytelling* yaitu peyampaian suatu cerita kepada siswa.

Strategi *reading aloud* berbeda dengan *storytelling* karena tidak membutuhkan alat bantu atau media perantara dalam penyampain cerita sehingga hanya menggunakan gambar ilustrasi pada buku cerita.

2.1.6 Pembelajaran Demokrasi

Pembelajaran demokrasi adalah pembelajaran yang memuat pendidikan karakter. Rohman, Setyowati, dan Wasino (2019) dalam penelitian mereka pada pesantren Darul Falah yang terletak di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus menyatakan ada beberapa nilai dan karakter positif santri Darul Falah, antara lain : kepatuhan; kemandirian (*self-sufficiency*); kedisiplinan (*discipline*); keikhlasan (*unselfishness*); dan kesederhanaan (*simple living*); serta kebersamaan (*islamic brotherhood*). Wijayanti, Sukestiyarno, dan Masrukhi (2015) menyatakan bahwa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan karakter demokratis peserta

didik, maka perlu adanya pembiasaan dan pelestarian nilai-nilai yang diharapkan muncul dalam pembelajaran.

Salam dan Anggraini (2018) berdasarkan penelitian mereka menyatakan bahwa ada beberapa sikap disiplin yang perlu diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar. Kedisiplinan siswa selama mengikuti pembelajaran maupun di luar pembelajaran yaitu: (1) tidak membuat suara gaduh, (2) tidak mengganggu siswa lain dan berjalan-jalan saat pelajaran berlangsung, (3) keluar masuk kelas tanpa izin dan membaca materi yang sesuai dengan pelajaran yang sedang berlangsung, (4) menggunakan sepatu saat pelajaran berlangsung. Selain itu guru perlu melakukan beberapa upaya untuk menanamkan kedisiplinan belajar kepada siswa, antara lain: (1) memberi keteladanan kepada siswa, (2) melaksanakan peraturan kelas, (3) memberi nasihat dan peringatan kepada siswa yang melanggar, dan (4) memberi hukuman atau sanksi kepada siswa yang melanggar.

Farisi, dan Lukiyadi (2016) pada penelitian mereka menyatakan bahwa pembelajaran IPS sebagai wahana pendidikan demokrasi yang sehat memiliki indikator yaitu dengan dialog terbuka tentang isu-isu publik antara guru dan siswa. Menurut Filisyamala, Hariyono, dan Ramli (2016) pola asuh demokratis adalah suatu pola yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan suatu tindakan, namun tetap dalam batasan aturan yang disepakati bersama. Guru dan siswa dalam menerapkan aturan pola asuh demokratis yaitu dengan adanya hubungan yang bersifat terbuka dan saling menghargai. Aturan yang dibuat bersama dan didiskusikan akan menciptakan sikap disiplin siswa.

Kuang, Kennedy, dan Mok (2016) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa pentingnya hubungan baik antara siswa dan guru dalam pembelajaran seperti pengalaman diskusi di luar kelas untuk mendukung pembelajaran yang lebih terbuka. Zafi (2017) menjelaskan bahwa pembiasaan dapat dilakukan melalui interaksi sosial antar warga sekolah (lembaga pendidikan). Pembiasaan yang telah mengakar menjadi kebudayaan harus dijaga dengan kontrol yang dilakukan oleh lembaga pendidikan.

Menurut Grammes (2012) melalui studi komparatif antara pendidikan Kewarganegaraan dan studi Sosial dapat dipandang sebagai bagian integral dari studi kebudayaan yang mencerminkan kehidupan di masyarakat. Hal itu dapat dilihat juga pada interaksi guru dan siswa, sehingga pendidikan demokrasi diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Ulfa (2018) menyatakan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki tiga kompetensi yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap (*civic knowledge, civic skill, and civic disposition*). Faktor penting *civic disposition* (sikap demokratis) mempengaruhi dalam pembentukan warga negara yang baik bagi siswa. Suyahmo (2013) menjelaskan bahwa musyawarah merupakan bentuk diskusi dan pembelajaran demokrasi yang asli dari Indonesia dengan ciri khusus yang tidak dimiliki diskusi pada umumnya. Sementara Indriani, dan Satrianawati (2018) menyatakan bahwa evaluasi penyelenggaraan pendidikan inklusi di SD Negeri Taman Sari Yogyakarta telah sesuai dengan nilai-nilai Pancasila terutama sila pertama, kedua, dan sila kelima. Ketiga nilai Pancasila tersebut, dalam proses pendidikan inklusi sebagai pendukung baik dari sisi input, proses, maupun output.

Rini, dan Sugijanto (2017) menyatakan bahwa nilai-nilai demokrasi yang ditanamkan melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN se-Gugus 3 Patuk Kecamatan Patuk Gunungkidul adalah nilai toleransi, kerjasama, kebebasan berpendapat, saling menghormati dan percaya diri.

Andriani (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model simulasi sosial merupakan salah satu metode pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas dengan pembahasan permasalahan yang ada pada masyarakat. Simulasi sosial ini dapat meningkatkan sikap demokratis siswa.

Budde, dan Weuster (2017) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa sekolah memiliki kesempatan untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang dewasa dan bertanggung jawab melalui pengalaman berdemokrasi yang otentik dan secara langsung. Romlah (2018) berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa berlakunya demokrasi pendidikan secara inheren akan memberikan implikasi terhadap kemampuan masyarakat dalam proses perencanaan dan pengawasan pelaksanaan pendidikan. Strategi penerapan demokrasi pendidikan membutuhkan komitmen pengambilan kebijakan yang mengarah pada konsekuensi kondisi demokratis. Pada dunia pendidikan, sikap demokratis lebih ditunjukkan pada suasana kebebasan dalam dunia akademik. Komponen pendidikan memiliki kebebasan dalam mengemukakan pendapat serta berpikir kritis terhadap pengembangan daya nalar.

Karyono (2015) menyatakan bahwa sekolah harus menjadi komunitas yang peduli antar sesama sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dan efektif

untuk guru menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Adanya kerjasama antara orang tua dan guru juga mempengaruhi dalam implementasi pendidikan karakter.

Anderson, dan Putri (2017) berdasarkan hasil penelitian mereka menyatakan bahwa nilai toleransi dalam pembelajaran tematik dikelas V SDN 112/ Perumnas telah terlaksana melalui pembiasaan belajar. Hal ini dilihat dari beberapa indikator yang diteliti oleh peneliti (menghargai pendapat orang lain, tidak memotong pembicaraan orang lain, tidak memaksakan pendapat kepada orang lain, mampu menerima dengan lapang dada jika dirinya bersalah, menyampaikan pendapat dengan sopan, serta tidak menyinggung orang lain dalam perkataan maupun perbuatan).

Menurut Adler (Zuriah, 2009: 1) pembelajaran demokratis adalah (*the best education for the best is the best education for all*) artinya pendidikan yang terbaik bagi siswa terbaik. Hal ini dapat diterapkan kepada setiap siswa karena pada dasarnya setiap siswa adalah dapat dididik. Sedangkan John Dewey (Zuriah, 2009:2) menyatakan bahwa pembelajaran demokratis bukan hanya untuk mempersiapkan siswa bagi kehidupan di masyarakat, tetapi sekolah sendiri harus menjadi masyarakat mini.

Berdasarkan dua ide besar Adler dan Dewey di atas maka pendidikan dan pembelajaran demokrasi atau “sekolah yang demokratis” harus bersuasana demokratis. Suasana tersebut terwujud dalam a) suasana saling menerima; b) hidup bersama dalam perbedaan; c) menghargai gagasan orang lain; d) tidak represif; e) ada kebebasan memilih; f) tidak diskriminatif; g) ada keadilan; h) tanggung jawab.

Pada sekolah demokratis siswa tidak hanya belajar mengerti ciri-ciri demokrasi yang nantinya akan berguna bagi kehidupan di masyarakat, namun siswa diberikan kesempatan hidup dalam suasana demokratis pada masyarakat sekolah meskipun secara terbatas. Oleh karena itu siswa tidak hanya belajar, tetapi melaksanakan kedemokratisan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka pada penelitian ini sikap demokratis yang perlu diamati pada pembelajaran siswa yaitu: saling menerima, hidup bersama dalam perbedaan, menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, dan bersikap adil.

2.1.7 Inovasi Penerapan Pembelajaran Demokrasi

Innovation dapat diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai ditemukannya sesuatu yang baru, baik itu sesuatu yang sudah lama kemudian baru diketahui atau yang sebelumnya belum ada. Hal baru tersebut diadakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ibrahim (Zuriah, 2009: 12) menjelaskan bahwa inovasi adalah suatu ide atau metode yang diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang. Inovasi dilaksanakan untuk mencapai penyelesaian masalah tertentu. Pembaruan pada penjelasan tersebut diartikan mengandung berbagai macam alternatif, namun dengan adanya informasi yang diterima seseorang akan mengurangi ketidaktentuan untuk memperjelas sesuatu yang baru tersebut.

Inovasi pendidikan dan pembelajaran adalah inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di bidang pendidikan. Inovasi ini dimaknai sebagai ide atau metode di bidang pendidikan dan pembelajaran yang diamati sebagai hal-hal baru untuk mencapai tujuan

pendidikan. Keputusan inovasi adalah proses yang dilalui dari pengetahuan tentang inovasi itu sendiri kemudian penentuan sikap menyenangi dan menolak inovasi, penentuan menerima atau menolak implementasi inovasi serta konfirmasi terhadap inovasi (Zuriah, 2009: 13).

Inovasi atau perubahan yang mendorong dan perlu dilakukan untuk pengembangan model pembelajaran demokrasi khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Menurut Zuriah (2009: 6) inovasi pembelajaran demokrasi adalah sebagai berikut: a) partisipasi siswa dihargai dalam setiap pembelajaran demokrasi; b) kebebasan berbicara, berani mengungkapkan gagasan, bertanya mengajukan usul dengan melakukan metode diskusi kelompok dan pleno; c) boleh salah, siswa diperbolehkan berbuat salah dan guru mengerti letak kesalahan sehingga dapat membantunya lebih baik; d) metode ilmiah dengan pencarian bebas, siswa dilatih untuk aktif menemukan sendiri, membuat dugaan sementara, mengumpulkan data, menganalisis dan menarik kesimpulan; e) berpikir kritis tentang masalah yang dihadapi.

Pada penelitian ini tema pembelajaran yang diambil adalah Lingkungan Sahabat Kita . Cerita kancil yang dimainkan mengandung karakter demokrasi dan kesadaran akan lingkungan. Pada cerita “Demokrasi Rimbaraya” Kancil dan teman-temannya berusaha menjaga hutan yang rusak akibat perang antara hewan. Karakter tersebut termasuk dalam pembelajaran konservasi lingkungan pada siswa. Kerusakan pada hutan rimbaraya menimbulkan kerugian bagi semua penduduk. Hal itu dapat mempengaruhi juga keamanan para penduduk rimbaraya,

sehingga Kancil memutuskan untuk melaksanakan rapat dengan para abdi istana setelah meninggalnya Raja Singa.

Marjohan, dan Afniati (2018) menyatakan bahwa pendidikan karakter untuk peduli terhadap lingkungan menyiapkan peserta didik mempunyai bekal pengetahuan tentang pentingnya menjaga lingkungan agar menjadi manusia yang sehat jasmani serta rohani. Khusniati (2014) menyebutkan bahwa karakter peduli dan cinta alam akan mempengaruhi cara berpikir pada seseorang untuk tidak merusak lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita kancil mengandung banyak nilai moral yang dapat diajarkan dalam pembelajaran seperti nilai-nilai saling menerima, memahami perbedaan, menghargai pendapat, adil, serta tanggung jawab. Selain itu penerapan teknik *paired storytelling* dapat menstimulus siswa untuk saling berinteraksi secara intensif dalam pembelajaran, sehingga perpaduan antara teknik *paired storytelling* dengan cerita wayang kancil akan membantu mengoptimalkan pemahaman siswa tentang sikap demokratis serta dapat melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Perpaduan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema Lingkungan Sahabat Kita pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 2. 1 Pembelajaran Demokrasi

No	Pembelajaran Demokrasi	Aspek-aspek Pembelajaran Demokrasi
1.	Pengondisian Awal	<ul style="list-style-type: none"> • 5M (menyenangkan, mengasyikan, mencerdaskan, menguatkan dan memanusiaikan)
2.	Pengantar dan Pembentukan konseptual	<ul style="list-style-type: none"> • Konstruktivisme • Relasi-interaksi edukatif berpola demokratis-partisipatif dan dialogis • Penggunaan berbagai media dan sumber belajar yang dekat dengan siswa
3.	Pembentukan Kelompok Kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Aktif dan kooperatif
4.	Proses Kerja Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pikir kritis-kreatif-reflektif berasas kebebasan berpendapat
5.	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pikir kritis-kreatif-reflektif berasas kebebasan berpendapat
6.	Refleksi dan <i>Reinforcement</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip 5 M (mencerdaskan, menguatkan, dan memanusiaikan)
7.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian berdasarkan kompetensi siswa dan unjuk kerja

(Zuriah, 2009: 20)

Tabel 2.2 Langkah-langkah Pembelajaran menggunakan Teknik *Paired Storytelling* berbantuan Media Wayang Kancil.

No	Tahap dalam <i>Paired Storytelling</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Tahap pertama (<i>brainstroming</i>)	Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2.	Tahap kedua (siswa dibentuk menjadi dua kelompok besar)	Guru membentuk siswa menjadi dua kelompok besar	Siswa membentuk kelompok sesuai petunjuk dari guru
3.	Tahap ketiga (guru membagi satu bahan cerita “Demokrasi Rimbaraya” menjadi dua bagian.	Guru membagi cerita menjadi dua bagian yaitu cerita pertama dan cerita kedua	Siswa memperhatikan penjelasan guru
4.	Tahap keempat (salah satu siswa dari kelompok pertama membacakan cerita bagian pertama dan kelompok kedua menyimaknya)	Guru meminta salah satu siswa perwakilan kelompok pertama untuk membacakan cerita	Perwakilan siswa kelompok pertama membacakan cerita bagian pertama dan siswa kelompok kedua menyimak cerita pertama dan mengisi beberapa kata kunci pada cerita yang rumpang
5.	Tahap kelima (salah satu siswa dari kelompok kedua membacakan cerita bagian kedua dan kelompok pertama menyimaknya)	Guru meminta salah satu siswa kelompok kedua untuk membacakan cerita	Perwakilan siswa kelompok kedua membacakan cerita bagian kedua dan siswa kelompok pertama menyimak cerita kedua dan mengisi beberapa kata kunci pada cerita yang rumpang.
6.	Tahap keenam (guru bercerita dengan media wayang kancil)	Guru bercerita dengan media wayang kancil	Siswa menyimak cerita guru
7.	Tahap ketujuh (siswa saling menukar kata kunci secara berpasangan dan mengarang cerita secara berpasangan)	Guru menyuruh siswa mengarang cerita yang telah didengar secara berpasangan	Siswa saling bertukar kata kunci secara berpasangan dan mengarang cerita secara berpasangan
8.	Tahap kedelapan (beberapa siswa diberikan kesempatan untuk membacakan hasil karangannya)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil karangan ceritanya secara berpasangan	Perwakilan kelompok membacakan hasil karangan ceritanya

(Lie, 2010: 56)

Tabel 2. 3 Langkah-langkah Strategi *Reading Aloud*

No.	Langkah-langkah Strategi <i>Reading Aloud</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Pilih salah satu teks yang cukup menarik untuk dibaca dengan keras	Guru memilih teks cerita "Demokrasi Rimbaraya "	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2.	Usahakan teks tidak terlalu panjang	Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas	Siswa memperhatikan penjelasan guru
3.	Berikan teks kepada seluruh siswa	Guru membagi cerita "Demokrasi Rimbaraya " kepada siswa	Siswa memperhatikan penjelasan guru
4.	Berilah tanda pada poin-poin yang menarik untuk dibahas pada kopian teks.	Guru memberikan tanda poin penting yang menarik dibahas pada cerita "Demokrasi Rimbaraya"	Siswa memperhatikan penjelasan guru
5.	Bagi teks dalam beberapa paragraf	Guru membagi teks menjadi beberapa paragraf	Siswa memahami paragraf pada teks cerita sesuai dengan pembagian yang dilakukan oleh guru
6.	Minta beberapa siswa untuk membaca bagian-bagian teks yang berbeda	Guru menyuruh siswa untuk membacakan bagian-bagian teks cerita yang berbeda	Siswa membaca bagian teks cerita sesuai dengan pembagian
7.	Ketika salah satu siswa membaca, berhentilah pada beberapa kalimat untuk menekankan arti penting poin-poin tertentu, untuk bertanya atau memberi contoh	Guru menghentikan sejenak pembacaan cerita oleh siswa dan berdiskusi tentang hal penting dan menarik pada cerita.	Perwakilan siswa yang membaca teks cerita berhenti sesuai arahan guru dan berdiskusi tentang hal penting dan menarik pada cerita
8.	Akhiri proses dengan bertanya kepada siswa apa isi dari teks cerita	Guru bertanya kepada siswa tentang hal yang belum dimengerti tentang isi dari teks cerita	Siswa bertanya tentang hal yang belum dimengerti terkait isi dari teks ceirta.

(Susilaningih, 2018)

2.1.8 Hasil Belajar Siswa

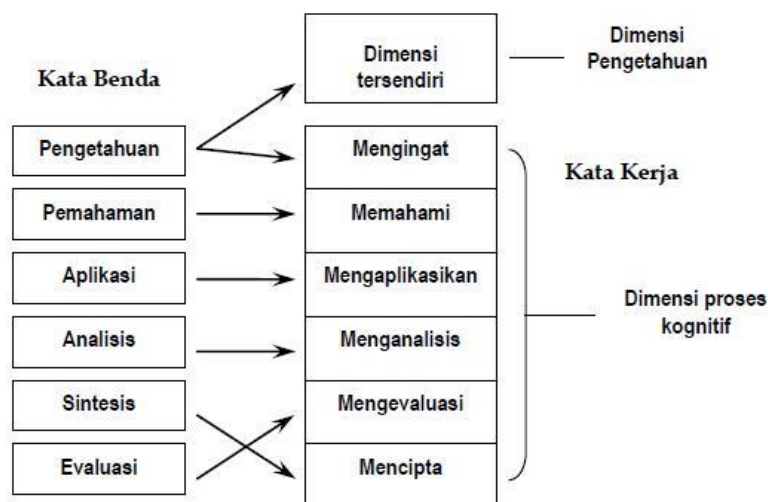
2.1.8.1 Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2014: 22). Kingsley (Sudjana, 2014:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing- masing hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Gagne (Sudjana, 2014: 14) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal; (b) keterampilan intelektual; (c) strategi kognitif; (d) sikap; dan (e); keterampilan motoris. Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan menjadi tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom. Klasifikasi tersebut secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari beberapa aspek yakni pengetahuan atau ingatan; pemahaman; aplikasi; analisis; sintesis; evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya pada kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan; jawaban atau reaksi; penilaian; organisasi; dan internalisasi. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada beberapa aspek ranah psikomotorik yakni (a) gerakan refleks; (b) keterampilan gerakan dasar; (c)

perseptual; (d) keharmonisan atau ketetapan; (e) gerakan keterampilan kompleks; dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pada ranah kognitif terjadi revisi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Perubahan dari Kerangka Berpikir Asli ke Revisi (Anderson dan Krathwohl).

Sehingga Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi menurut Anderson dan Krathwohl (Gunawan, 2015) yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Mengingat (*remember*) merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Memahami/mengerti (*understand*) berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan dapat diterapkan pada *paired storytelling* dengan siswa memiliki gambaran awal untuk bercerita berpasangan.

Menerapkan (*apply*) menunjuk pada proses kognitif pemanfaatan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan pada *paired storytelling* adalah siswa mampu mengurutkan alur cerita yang dibaca dan mampu menyusun cerita baru dengan bahasa sendiri.

Menganalisis (*analyze*) merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Pada penelitian ini tahap menganalisis adalah ketika siswa menyimak cerita sesuai dengan kelompoknya serta mampu menyimak cerita pertunjukan wayang kancil.

Evaluasi (*evaluate*) berkaitan dengan proses kognitif yaitu memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.

Menciptakan (*create*) mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru. Pada aspek ini siswa mampu mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Aspek *create* pada teknik *paired storytelling* adalah siswa mampu menyusun cerita dengan bahasa mereka sendiri secara berpasangan.

2.1.8.2 Tes Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2009: 66) tes merupakan alat ukur yang digunakan pada proses pengumpulan data respon peserta didik atas pertanyaan pada instrumen. Siswa didorong untuk menunjukkan kemampuan secara maksimal sehingga data yang diperoleh dari hasil jawaban benar-benar menunjukkan kemampuannya. Sementara tes hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa macam seperti dibawah ini.

1. Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes formatif diujikan setelah peserta didik menyelesaikan materi-materi tertentu. Tes formatif dalam praktik pembelajaran dikenal sebagai ulangan harian.

2. Tes Sumatif

Tes sumatif merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan kurun waktu tertentu seperti semester. Pada praktik pembelajaran tes sumatif dikenal sebagai

ujian akhir semester sehingga tergantung satuan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi pembelajaran.

3. Tes Diagnostik

Tes hasil belajar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi diagnostik adalah tes diagnostik. Pada evaluasi diagnostik, tes hasil belajar digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami masalah dan menelusuri jenis masalah yang dihadapi.

4. Tes Penempatan

Tes hasil belajar yang dilakukan untuk menempatkan peserta didik dalam kelompok yang sesuai dengan kemampuan atau bakat minatnya. Pada praktik pembelajaran penempatan merupakan hal yang banyak dilakukan, misalnya tes penempatan peserta didik dalam kelompok IPA, IPS atau Bahasa.

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, tes hasil belajar digolongkan menjadi dua macam seperti di bawah ini.

1. Tes Objektif

Tes objektif adalah tes keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal pada tes objektif mengandung jawaban yang harus dipilih oleh siswa. Kemungkinan jawaban telah ditentukan oleh penyusun tes dan peserta hanya memilih jawaban dari kemungkinan yang telah disediakan.

2. Tes Subjektif

Tes subjektif adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau yang menghendaki jawaban berupa uraian-uraian. Tes ini dirancang agar peserta

didik mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat disusun sendiri oleh peserta didik.

Pada penelitian ini tes hasil belajar difokuskan pada tes formatif dengan jenis objektif serta subjektif. Hasil belajar pada ranah kognitif dianalisis untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara hasil belajar ranah psikomotorik dianalisis pada kelas eksperimen yang terkait dengan media wayang kancil sebagai media pembelajaran.

2.1.9 Materi Pembelajaran Tema Lingkungan Sahabat Kita

Pembelajaran tematik bertujuan mendesain pembelajaran yang bermakna yaitu siswa mampu memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipahami. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik yaitu pada proses yang dilakukan siswa dalam memahami isi pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan yang harus dikembangkan (Rahma, 2018).

Pada penelitian ini rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menerapkan pembelajaran tematik, sehingga ada materi dari beberapa pelajaran. Pada tema Lingkungan Sahabat Kita subtema Manusia dan Lingkungan ada beberapa mata pelajaran yaitu IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia. Fokus penelitian pada penilaian hasil belajar kognitif (IPS, PPKN, Bahasa Indonesia), serta psikomotorik (IPS, PPKN). Materi pembelajaran pada kompetensi dasar pelajaran PPKN adalah berkaitan dengan keberagaman. *Bhinneka Tunggal Ika* merupakan semboyan bangsa kita yang mengungkapkan persatuan dan kesatuan yang berasal dari keanekaragaman. Kita terdiri atas berbagai suku yang beranekaragam budaya

daerah, namun kita tetap satu bangsa yaitu Indonesia. Kita memiliki bahasa dan tanah air yang sama, yaitu bahasa Indonesia dan tanah air Indonesia. Selain itu bendera kebangsaan merah putih sebagai lambang identitas bangsa serta kita bersatu padu di bawah falsafah dan dasar Negara Pancasila. Berdasarkan penjelasan tersebut kita harus memiliki pedoman yang dapat menyeragamkan pandangan kita dan tingkah laku kita dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan terjadi persamaan langkah dan tingkah laku bangsa Indonesia. Pedoman tersebut adalah Pancasila, kita harus dapat meningkatkan rasa persaudaraan dengan berbagai suku bangsa di Indonesia.

Sementara pada kompetensi dasar pembelajaran IPS berkaitan dengan siswa mampu menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia.

Pada penelitian ini cerita wayang kancil berjudul “Demokrasi Rimbarya” menceritakan tentang seorang raja hutan yaitu Singa yang merasa semakin tua dan akan meninggal dunia. Singa meminta para abadinya untuk berkumpul termasuk Kancil untuk membicarakan pergantian tahta kerajaan secara adil dan demokratis. Raja hutan menggelar rapat besar yang dihadiri para utusan hewan-hewan untuk bermusyawarah dalam penentuan pengganti kedudukannya. Sehingga pada cerita tersebut mengandung pembelajaran demokrasi yang dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep dengan media wayang kancil sebagai daya tarik bagi siswa.

2.2 Kerangka Teoritis

a. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks serta mengecek informasi baru. Menurut Nur (Al-Tabany, 2014: 29) menjelaskan ada satu prinsip penting dalam teori konstruktivistik ini yaitu guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pengetahuan di dalam pikiran mereka. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri serta membimbing siswa menjadi sadar menggunakan strategi dalam pembelajaran.

Melalui teori konstruktivisme guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa serta membantu mereka mengaktifkannya sehingga bahan pembelajaran yang disusun menjadi lebih bermakna. Siswa distimulus untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa merasa semakin terdorong untuk belajar. Siswa bekerja dengan siswa lain dalam suasana gotong royong sehingga mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

b. Teori Thorndike

Makki (2019) menyatakan bahwa teori belajar lebih banyak menekankan pada proses serta perubahan tingkah laku. Thorndike menghasilkan teori belajar "*connectionisme*" karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi

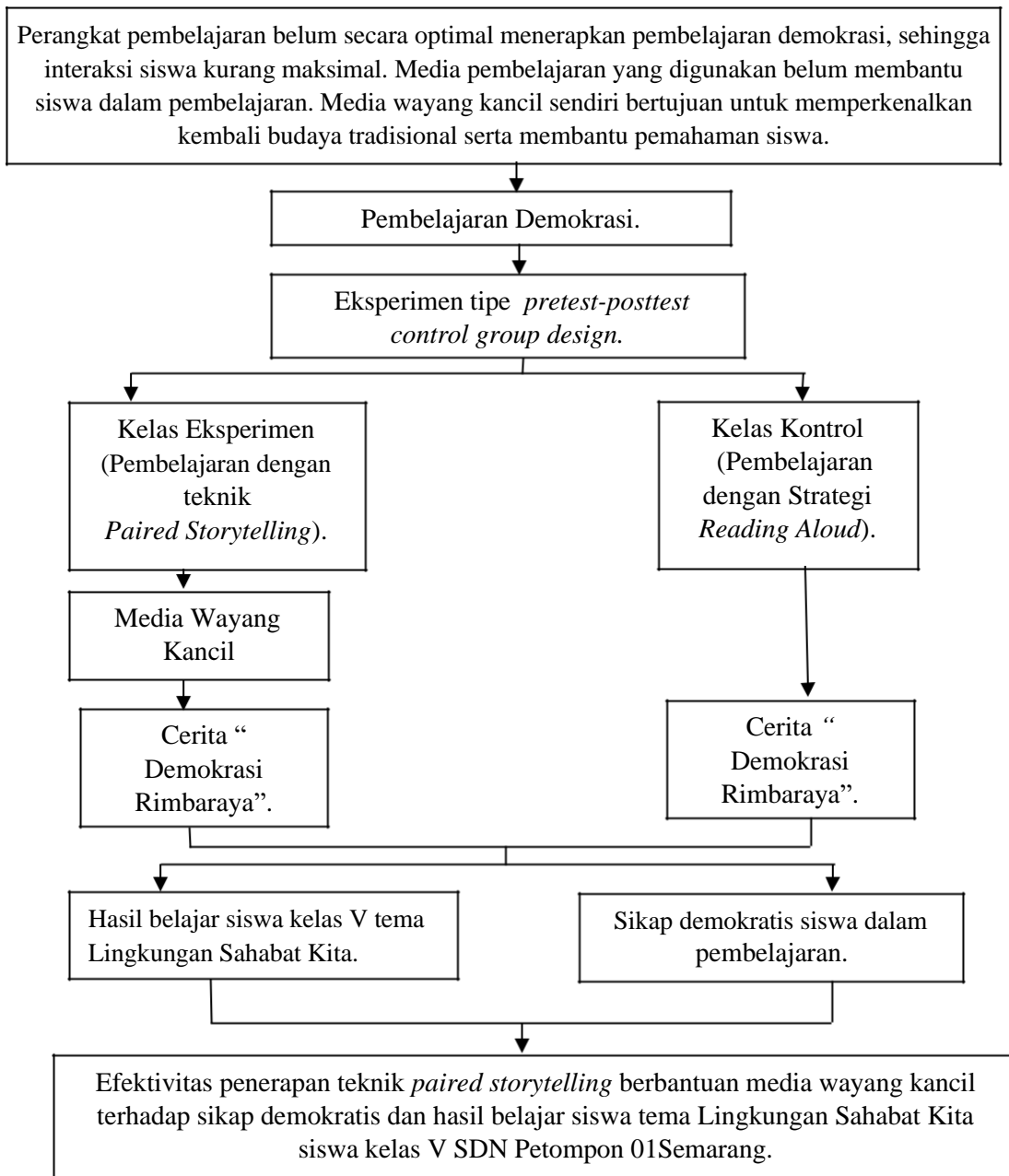
antara stimulus dan respons dengan mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar yaitu: *law of readiness*, belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan pembelajaran tersebut; *law of exercise*, yaitu belajar akan berhasil apabila banyak berlatih serta melakukan pengulangan.

Sementara menurut Amalia (2016) dalam penelitiannya yang memadukan antara teori Thorndike dengan pembelajaran kooperatif menyebutkan ada tiga macam hukum belajar yaitu: a) hukum kesiapan yaitu proses belajar mencapai hasil yang baik jika ada kesiapan individu dalam belajar, b) hukum latihan yaitu hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi kuat jika terjadi pelatihan: c) hukum akibat yaitu apabila memberikan hasil yang menyenangkan maka hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi kuat. Pada penelitian ini media wayang kancil membantu dalam penyampaian stimulus tersebut.

Melalui teori Thorndike, guru diharapkan dapat memberikan stimulus pada saat pembelajaran sehingga siswa dapat merespon dengan baik. Oleh karena itu, penerapan teknik *paired storytelling* dengan media wayang kancil berguna menanamkan stimulus berupa nilai-nilai kejujuran, disiplin serta sikap demokratis.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan dan efektivitas teknik *paired storytelling* dengan wayang kancil terhadap sikap demokratis dan hasil belajar tema Lingkungan Sahabat Kita pada siswa kelas V Sekolah Dasar.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan teknik *paired storytelling* berbantuan wayang kancil dan kelas kontrol dengan strategi *reading aloud* terhadap sikap demokratis siswa.
2. Terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan teknik *paired storytelling* berbantuan wayang kancil dan kelas kontrol dengan strategi *reading aloud* terhadap hasil belajar kognitif siswa tema Lingkungan Sahabat Kita.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, didapat simpulan sebagai berikut.

1. Cerita wayang kancil “Demokrasi Rimbaraya” dapat meningkatkan pemahaman tentang sikap demokratis siswa yaitu : (1) saling menerima, (2) hidup bersama dalam perbedaan, (3) menghargai pendapat orang lain, (4) bersikap adil, dan (5) tanggung jawab. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran guru didapatkan data bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kriteria tinggi yaitu dengan jumlah skor dari observer 96. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa rata-rata seluruh siswa pada pembelajaran dengan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil memberikan respon siswa pada kriteria tinggi yaitu sebesar 84,63.
2. Pembelajaran dengan menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih efektif dibandingkan strategi *reading aloud* terhadap sikap demokratis siswa pada tema Lingkungan Sahabat Kita kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata sikap demokratis siswa dengan menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih baik daripada rata-rata sikap demokratis siswa menggunakan strategi *reading aloud*.

3. Pembelajaran dengan menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih efektif dibandingkan strategi *reading aloud* terhadap hasil belajar siswa pada tema Lingkungan Sahabat Kita kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya indikator yaitu : (1) rata-rata hasil belajar kognitif siswa mencapai lebih dari 75, (2) proporsi ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih dari proporsi ketuntasan hasil belajar kognitif siswa menggunakan strategi *reading aloud*, (4) rata-rata hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih baik daripada rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan strategi *reading aloud*, (5) peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil lebih baik dari pada peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan strategi *reading aloud*.

5.2 Saran

Berdasarkan data dan hasil penelitian mengenai efektivitas teknik *paired storytelling* berbantuan media wayang kancil pada pembelajaran demokrasi siswa kelas V Sekolah Dasar, dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut.

1. Saran Teoritis:

- a. secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan bahwa teknik *paired storytelling* berbantuan wayang kancil efektif untuk menumbuhkan sikap demokratis dan hasil belajar tema lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V Sekolah Dasar;
- b. pembelajaran demokrasi memiliki peran penting pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga guru perlu memperhatikan dan mengoptimalkan penerapan pembelajaran tersebut. Hal yang dapat dilakukan guru yaitu membiasakan siswa tidak hanya dapat menjawab soal saja, tetapi siswa dilatih untuk menerapkan sikap demokratis seperti saling menerima; hidup bersama dalam perbedaan; menghargai pendapat orang lain; bersikap adil; dan tanggung jawab. Selain itu wayang kancil juga perlu dijadikan referensi sebagai media pembelajaran, karena tokoh wayang kancil berupa hewan-hewan yang mudah dikenali akan membantu siswa dalam mengenal kembali budaya wayang.

2. Saran Praktis:

- a. bagi pendidik, dapat menjadi bahan pertimbangan atau masukan untuk memperbaiki pola pembelajaran sehingga pembelajaran demokrasi dapat diterapkan;
- b. bagi pihak sekolah yang diteliti yaitu Kepala Sekolah SDN Petompon 01 Semarang, para guru, serta siswa dapat menjadikan teknik *paired storytelling* dengan wayang kancil sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan;
- c. bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai media wayang kancil lebih dikembangkan terutama mengenai cerita dongeng kancil. Pada umumnya tokoh kancil selalu diposisikan sebagai pencuri timun, namun dalam *sanggit ceritera Kancil Nyolong Timun* (kancil mencuri mentimun) kancil mencuri timun di ladang pak tani bukanlah karena dia suka mencuri, tetapi karena hutan lindung tempat hewan-hewan hidup telah dirusak oleh manusia yang tidak bertanggung jawab sehingga tidak ada lagi yang dapat dimakan oleh Kancil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, F. Z., & Nartani, I. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak melalui Penggunaan Metode CIRC Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serangan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4 (1), 273-277. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2127>
- Admizal., & Fitria, E. (2018). Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Gentala Pendidikan Dasar*, 3 (1), 157-174. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6778>
- Agustin, N. K., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2019). Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2 (1), 131-140. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17620>
- Aizid, R. (2012). *Atlas Tokoh-tokoh Wayang*. Yogyakarta. DIVA Press
- Akbar, T. (2015). Wayang Kulit *Glow In The Dark*. *Jurnal Desain*, 2 (2), 99-110. Retrieved from https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/576
- Alfulaila, N., Haryadi., Sudrajat, A., & Nashrullah. (2019). The Effectiveness of Multicultural Approach in Writing Achievement of Indonesian Language Among Elementary School Students. *Cakrawala Pendidikan*, 38 (2), 366-376. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/23440>
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Amalia, P.R., Wuryanto. & Sukestiyarno, Y. L. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Multi Level pada Materi Aritmetika Sosial Sekolah untuk Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan. *Unnes Journal of Mathematic Education*, 5 (2), 138-145. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/11403>
- Ambarwangi, S. (2013). Pendidikan Multikultural di Sekolah Melalui Pendidikan Seni Tradisi. *HARMONIA*, 13 (1), 78-85. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/2535>

- Anderson, I., & Putri, N. B. (2017). Implementasi Nilai Toleransi dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Gentala Pendidikan Dasar*, 2 (2), 107-123. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6811>
- Andriani, A. (2014). Pengembangan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS: Upaya Meningkatkan Sikap Demokratis Peserta Didik *Sosiohumanika*, 7 (2), 279-292. Retrieved from <http://journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/518/516>
- Ariesta, F.W., Setyowati, D. L., & Purwanti, E. (2017). Development of Spot Capturing Problem Based Models for Growing Elementary School Students' Character. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3 (1), 1-8. Retrieved from <https://jipd.uhamka.ac.id/index.php/jipd/article/view/58/24>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Budde, J., & Weuster, N. (2017). Class Council Between Democracy Learning and Character Education. *Journal of Social Science Education*, 16 (3), 52-61. Retrieved from <http://www.jsse.org/index.php/jsse/article/view/842>
- Budi, A. S., & Wardani, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pemanfaatan Budayasekolah di SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4 (1), 248-252. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2122>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal Di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4 (1), 208-215. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2116>
- Chairiyah. (2018). Keefektifan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Cerita untuk Menanamkan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4 (2), 375-385. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2246>
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Edy, A. N., Setyowati, D. L., & Wasino. (2018). Implementation of Character Education through Nationality Historical Learning in SMK Negeri Karangdadap Pekalongan Regency. *Journal of Education Social Studies*, 7(1), 61-66. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/22586>
- Farisi, M. I., & Lukiyadi. (2016). Individu, Komunitas, dan Negara dalam Konteks Pembentukan *Community Civics*. *Cakrawala Pendidikan*, 35 (1), 33-46. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/8363>
- Filisyamala, J., Hariyono., & Ramli, M. (2016). Bentuk Pola Asuh Demokratis dalam Kedisiplinan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1 (4), 668-672. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6213>
- Fitrianingsih, A. (2017). A Study on Pair Work and Storytelling for Teaching Speaking Fluency. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4 (1), 1-8. Retrieved from <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/40>
- Grammes, T. (2012). Different Cultures in Education for Democracy and Citizenship. *Journal of Social Science Education*, 11 (2) 3-7. Retrieved from <http://www.jsse.org/index.php/jsse/article/view/593/590>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom- Revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Penilaian. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajara*, 2 (2), 98-117. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50/47>
- Hamzah, B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Idris, W. (2016). Interaksi Antara Pendidik dan Peserta Didik dalam Pandangan Islam. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 11 (2), 132-153. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/2719>
- Indriani, F., & Satrianawati. (2018). Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Berbasis Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri Taman Sari Kota Yogyakarta *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35 (2), 143-153. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/15426>

- Karyono, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter di Taman Kanak-kanak: Studi Kasus pada Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 97 Gasum, Puskid Porong, Jawa Timur, Indonesia. *Sosiohumanika*, 8 (2), 281-292. Retrieved from <http://journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/611/609>
- Khusniati, M. (2014). Model Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan. Lokal dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *Indonesian Journal of Conservation*, 3 (1), 67-74. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/3091/3102>
- Krisphiyanti, Y. D., Irtadji, M., & Hidayah, N. (2016). Efektivitas Teknik *Storytelling* Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter *Fairness* Siswa. *Psikopedagogia*, 5 (1), 17-23. Retrieved from <http://journal.uad.ac.id/index.php/PSIKOPEDAGOGIA/article/view/4478>
- Kuang, X., Kennedy, K. J., & Mok, M. M. C. (2016) . Creating Democratic Class Rooms in Asian Contexts: The Influences of Individual and School Level Factors on Open Classroom Climate. *Journal of Social Science Education*, 17(1), 29-40. Retrieved from <http://www.jsse.org/index.php/jsse/article/view/863>
- Lafer, S., & Aydin, H. (2012). Educating for Democratic Societies: Impediments. *Journal of Social Studies Education Research*, 3 (2), 45-70. Retrieved from <https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/136/131>
- Latif, M. A. (2012). *The Miracle of Story Telling*. Jakarta: Penerbit Zikrul Hakim.
- Lestari, I. (2018). Developing Wordless Picture Book to Improve The Storytelling Ability Of 5 To 6 Years Old Children. *Cakrawala Pendidikan*, 37 (1), 30-41. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/13303>
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Makki, A. (2019). Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme dalam Teori Belajar. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14 (1), 78-91. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3353>

- Mar'atun, U. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Budaya Demokrasi melalui Penerapan Metode Peta Konsep. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 2 (1), 63-65. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere/article/view/1643>
- Marjohan., & Afniati, R. (2018). Penerapan Nilai Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Gentala Pendidikan Dasar*, 3 (1), 105-120. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6767>
- Masyhud, M. S. (2014). *Manajemen Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Masyhud, M. S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan.
- Mulatsih, Y. L. S., Suharno., & Anita, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita melalui Alat Peraga Gambar Seri di TK Negeri Pembina Kabupaten Sragen. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12 (1), 190-200. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/6575/4880>
- Nurmiyanti., & Suyata, P. (2014). Keefektifan Paired Storytelling dan Jigsaw dalam Peningkatan Kompetensi Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sleman. *Jurnal LingTera*, 1 (2), 210-223. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp/article/view/2597>
- Nurwanti, Y. H. (2013). Wayang Kancil dan Pendidikan Budi Pekerti. *Jantra Jurnal Sejarah dan Budaya*, 8 (1), 95-106. Retrieved from <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/jurnal-jantra-olume-8-no-1-juni-2013/>
- Payne, K. (2017). Democratic Teacher Education in Elementary Classrooms Learning about, Trough, and for Thick Democracy. *The Journal of Social Studies Research*, 41 (2), 101-115. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885985X16300535?via%3Dihub>
- Praheto, B. E. (2015). Wayang Karakter dalam Pembelajaran Unggah–Ungguh Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1 (3), 202-208. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/855>

- Pramujiono, A. (2015). Pembelajaran Sastra Multikultural: Menumbuhkan Empati dan Menemukan Jati diri Bangsa melalui Pemahaman Keanekaragaman Budaya. *Sosiohumanika*, 8 (2), 185-194. Retrieved from <http://journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/603/601>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan berbasis *Digital Storytelling*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (5), 627-636. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10332>
- Pranoto, Y. K. S., Sugiyo., & Hong, J. J. (2014). Young Children Character Development through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3 (1), 54-59. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/issue/view/485>
- Prasojo, S. B. (2015). Gaya Direct Cinema Pada Penyutradaraan Film Dokumenter di Balik Dongeng Kancil. *Jurnal Seni Media Rekam*, 7 (1), 60-68. Retrieved from <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/1565>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Putri, N.A., & Pranoto, Y.K.S. (2017). The Implementation of Storytelling Method for History Education to Develop Nationalism Attitudes of Early Childhood in Handayani Brebes Kindergarten. *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 6 (2), 69-73. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/19489>
- Rahim, F. (2009). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahma, F. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif Kelas IV di SDI Wahid Hasyim Bangil. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 13 (1), 57-67. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3221>
- Rahmawati, O. I. (2017). Think-Pair-Share: A Tecnique to Enhance Students' Writing Skill. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4 (1), 49-58. Retrieved from <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/42>

- Resmi, S. H. (2019). Penerapan Model *Paired Storytelling* dalam Pembelajaran Bercerita. *Journal of Education Action Research*, 3 (2), 100-107. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/17265>
- Rezkita, S., & Wardani, K. (2017). Pengintegrasian Pendidikan Lingkungan Hidup Membentuk Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4 (2), 327-331. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2237>
- Rini, N. D. A., & Sugijanto, A. (2017). Implementasi Nilai-nilai Demokrasi melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3 (3), 164-168. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/1882>
- Rohman, M. M., Setyowati, D.L., & Wasino. (2019). Pendidikan Karakter di Pesantren Darul Falah Kecamatan Jekulo Kabupten Kudus. *Journal of Education Social Studies*, 1 (2), 132-137. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/744>
- Romlah, S. (2018). Demokrasi Pendidikan Islam. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 13 (2), 1-11. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3252>
- Saaddam, S., Setyowati, D. L., & Juhadi. (2016). Integrasi Nilai-nilai Konservasi Kampus untuk Pembentukan Kepribadian Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education Social Studies*, 5 (2), 28-135. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/14077>
- Salam, M., & Anggraini, I. (2018). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V di SDN 55/I Sridadi. *Gentala Pendidikan Dasar*, 3 (1), 121-138. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/6777>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sari, I. P., Suwandi, I. K., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Metode *Storytelling* terhadap Karakter Kerjasama pada Siswa Kelas III SD Pujokusuman Yogyakarta. *Journal TamaN Cendikia*, 2 (2), 231-238. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendikia/article/view/3078>

- Sariati, N. P. A., Pudjawan, K., & Antara, P. A. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B pada Taman Kanak-Kanak di Gugus IV. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 7 (1), 60-68. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/15195>
- Setiawati, T. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Media Film Siswa Kelas V SD Negeri Wonolelo 1 Sawangan Magelang. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1 (1), 16-22. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/780>
- Setyowati, D. L., Rahayuningsing, M. & Ahmad, T. A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Berkarakter di Universitas Negeri Semarang. *Indonesia Journal of Conservation*, 2(1), 34-44. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/2692>
- Sudarmaji. (2010). *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2008). "Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran". *Artikel*. Blok Artkel Pendidikan. Tersedia: <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>. (diunduh 25 November 2018).
- Sulaiman, M. (2019). Pendidikan Multikultural. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14 (1), 57-67. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3351>
- Sulandari, N., Suwignyo, H., & Hasanah, M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (8), 1132-1140. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10332>
- Sulistianingsih, E. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik. *Journal Penelitian Pendidikan*, 34 (2), 121-126. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/7252>

- Susilaningsih, S., Abbas, N., & Nurharini, A. (2018). Strategi *Interactive Read Alouds* dalam Optimalisasi Keterampilan Pemahaman Dongeng Anak di SDN 01 Tawangmas Semarang. *Journal Penelitian Pendidikan*, 35 (1), 77-82. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/15093>
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6 (2), 101-110. Retrieved from <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/353>
- Suryanto, E. (2017). Model Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat dengan Menggunakan Media Wayang Kancil. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17 (2), 253-265. Retrieved from http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/9663
- Susilaningsih, S., Abbas, N., & Nurharini, A. (2018). Strategi *Interactive Read Alouds* dalam Optimalisasi Keterampilan Pemahaman Dongeng Anak di SDN 01 Tawangmas Semarang. *Journal Penelitian Pendidikan*, 35 (1), 77-82. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/15093>
- Sutjipto. (2019). Implementasi Kurikulum Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2 (1), 1-21. Retrieved from <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/618>
- Suyahmo. (2013). Model Implementasi Sila Ke 4 “Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/ Perwakilan” Sebagai Lokus Pendidikan Demokrasi Di SMP Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 32 (1), 49-57. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5707>
- Soenarto. (1989). *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta. Balai Pustaka
- Solhaug, T. (2018). Democratic Schools Analytical Perspectives. *Journal of Social Science Education*, 17 (1) 2-12. Retrieved from <http://www.jsse.org/index.php/jsse/article/view/858/977>
- Sunaryo, H., Zuriyah, N., & Kusniarti, T. (2017). Model Adaptasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sastra Berkarakter. *Sosiohumanika*, 10 (1), 107-116. Retrieved from <http://journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/867/79>

- Sundayana, R. (2015). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: ALFABETA CV.
- Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Bermedia Wayang Kancil. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3 (1), 66-78. Retrieved from <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/1700>
- Suryaratri, R. D., Prayitno, E. H., & Wuryani. (2019). The Implementation of Multi-sensory Learning at Elementary Schools in Jakarta. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13 (1), 100-113. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/10507>
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Bandung: Angkasa).
- Taylor, A. J., & Iroha, O. (2015). Social Studies Education and Public Art: the Detroit Billboard Project. *Journal of Social Studies Education Research*, 6 (1), 1-25. Retrieved from <https://jsser.org/index.php/jsser/article/view/331>
- Taylor, A. J., Monck, T., & Ayoub, S. (2014). Art Integration in Social Studies: Research and Perspectives from Field. *The Council: A Journal of the Social Studies*, 75 (1), 23-48. Retrieved from https://thekeep.eiu.edu/the_councilor/vol75/iss1/5/
- Ulfa, R. A. (2018). Pengaruh Model PBM dalam Pembelajaran PPKn terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Demokratis. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6 (2), 126-139. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/3307>
- Varela, M. E. (2014). Wayang Hip Hop: Java's Oldest Performance Tradition Meets Global Youth Culture. *Asian Theatre Journal*, 31(2), 481-504. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/285717812_Wayang_Hip_HopJava's_Oldest_Performance_Tradition_Meets_Global_Youth_Culture
- Walujo, K. (2000). *Dunia Wayang Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta. PUSTAKA PELAJAR
- Wangid, M. N., Mustadi, A., & Putri, A. R. (2018). Fairy Story Integrati on for Meaningful Classroom. *Cakrawala Pendidikan*, 37 (2). 161-169. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/19516>

- Wantoro., Diana., & Pranoto, Y. K. S. (2014). The Application Language Ability Development on 3-5 Year Children with Hearing Dissability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3 (2), 134-138. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/9487>
- Wardani, E. N., & Widiyastuti, E. (2013). Mapping Wayang Traditional Theatre As A form of Local Wisdom of Surakarta Indonesia. *Asian Journal Of Social Sciences & Humanities* ,2 (2), 314-321. Retrieved from <http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/ajsshvol2n2.php>
- Wardani, E. N., & Widiyastuti, E. (2015). Integrated Thematic Learning Model Based on Wayang Kancil Which Can be Used to Teach Character Education Values to Pupils of Elementary Schools in Surakarta, Indonesia. *Asian Journal of Management Sciences & Education*, 4(2), 36-41. Retrieved from <http://ajmse.leena-luna.co.jp/ajmsevol4n2.php>
- Wijayanti, T., Sukestiyarno., & Masrukhi. (2015). Implementasi Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis dan Karakter Demokratis pada Materi Sistem Politik Indonesia dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Konservasi. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 4 (2), 101-108. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere/article/view/9915>
- Williams, J. (2016). Art Education with Attitude. *Journal of Social Science Education*, 15 (4) 7-13. Retrieved from <http://www.jsse.org/index.php/jsse/article/view/805/884>
- Winarsih, T., & Martani, W. (2018). Storytelling Using Wayang Kancil to Enhance The Understanding of Prosocial Behavior for Preschool Children. *Sosiohumaniora*, 4 (1), 23-33. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/2214>
- Winkel, W.S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Yamin , M. (2013). *Strategi dan Metode dalam model pembelajaran* (Jakarta: GP Press Group).
- Yarmi, G. (2019). Whole-Language Approach: Improve the Speaking Ability at Early years School Level. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13 (1), 15-28. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/10205>

- Yumnah, S. (2017). Membudayakan Membaca dengan Metode *Read Aloud*. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 12 (1), 84-90. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/2907>
- Yumnah, S. (2018). Strategi dan Pendekatan Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 13 (1), 18-26. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3196>
- Zafi, A. A. (2017). Transformasi Budaya melalui Lembaga Pendidikan (Pembudayaan dalam Pembentukan Karakter). *Sosiohumaniora*, 3 (2), 105-112. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/937>
- Zuriah, N., & Hari, S. (2009). *Inovasi Model Pembelajaran Demokratis Berperspektif Gender*. Malang. UMM Press.