

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan Media Wayang Kertas

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan ini pada umumnya merupakan penelitian R&D (*Research and development*) yang bersifat longitudinal (*beberapa tahap*) (Sugiyono, 2017).

Sedangkan pengertian dari media yaitu media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti pengantar atau perantara. Media merupakan sumber belajar yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan menarik. Media juga merupakan salah satu alat yang fungsinya digunakan sebagai pesan pembelajaran. Media bisa disebut alat atau sarana yang berfungsi untuk merantairai atau menyalurkan suatu materi dalam suatu pembelajaran dari guru kepada siswa atau siswa kepada guru sehingga materi tersebut dapat disampaikan dengan baik. Maka dalam pembuatan media diperlukan kreativitas dan inovasi dalam membuat suatu media yang membuat siswa agar mampu

memahami materi dengan senang dan mudah dalam mempelajari suatu materi selain itu juga membuat siswa termotivasi dan tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar sehingga siswa dapat memahami suatu materi dan mengalami peningkatan dalam hasil belajar.

Media juga dapat menjadi pendukung tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai langkah atau cara meningkatkan siswa dalam berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Media adalah sebuah teknologi yang menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi berupa pembelajaran. Sedangkan pengertian dari pembelajaran itu memiliki arti yaitu sebuah proses interaksi guru dengan peserta didik dalam suatu kegiatan belajar dan mengajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan seorang guru yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya karena dalam pembelajaran subjeknya adalah peserta didik, jadi pembelajaran berpusat kepada peserta didik yang dilakukan secara interaktif. Pembelajaran juga merupakan aktivitas belajar mengajar yang lebih condong dilakukan oleh siswa untuk memperoleh suatu informasi dan pengetahuan. Dalam pembelajaran ini memiliki beberapa kendala dari pemahaman siswa ataupun kurangnya minat siswa dalam pembelajaran tersebut, maka untuk menangani hal tersebut bisa dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak bentuk-bentuk media pembelajaran, tetapi sebagai pendidik atau guru diharuskan memilih media pembelajaran dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana dikelas dirasa rileks, bebas, aman, menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta dapat membuat peningkatan hasil belajar siswa dalam materi yang sedang dipelajari.

Jadi sebagai seorang pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya yaitu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berupa fisik maupun non fisik yang bisa digunakan sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi yang disampaikan lebih cepat diterima oleh peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar materi tersebut (Amka, 2018).

Jadi pengembangan media pembelajaran yaitu merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap atau ketrampilan yang membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan bisa menunjang usaha yang ingin dicapai pada tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran bisa digunakan untuk membantu memperjelas materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat diuji keefektifan media pembelajarannya.

b. Media Wayang Kertas.

1) Cerita Wayang.

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang disebut sebagai puncak seni dari budaya Indonesia. wayang merupakan warisan nenek moyang yang telah bereksistensi sejak zaman prasejarah. Wayang merupakan boneka tiruan orang atau hewan yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, Dsb). Wayang biasanya dimainkan oleh seorang dalang, wayang juga merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni lukis, seni pahat, dan seni perlambang.

Wayang adalah wiracarita yang berasal pada dua karya besar, yaitu Ramayana dan Mahabarat. Teks asli kedua cerita itu ditulis dalam bahasa sansekerta, dan telah masuk ke Jawa kemudian disadur dan disunting kedalam bahasa Jawa Kuno, sekaligus di tambah dan disesuaikan dengan cerita dan kepada yang telah merakyat pada waktu itu, maka jadilah cerita Mahabarata dan Ramayana versi Jawa.

Nilai cerita wayang dapat ditemukan dalam berbagai aspek pewayangan, baik yang menyangkut unsur-unsur cerita wayang maupun yang melibatkan aspek pementasannya sebagaimana terlihat dalam pentas wayang kulit. Wayang merupakan penggambaran tentang sifat dan karakter manusia didunia. Wayang memiliki cerita yang mencerminkan sifat-sifat dan karakter manusia secara khusus, secara sugesti. Padahal semua hanya semu (bayangan), bukanlah kejadian yang sesungguhnya atau nyata (Cokorda, 2016). Wayang juga merupakan inovasi baru untuk pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Para guru mulai kreatif dalam menciptakan suatu media-media baru untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan mendapat suatu tanggapan yang baik dari siswa.

Wayang bisa dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk meningkatkan minat hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan (Oktaviani & Wiyanto, 2014). Dari penjabaran diatas wayang merupakan bentuk tiruan manusia yang terbuat dari kulit,kardus,seng, atau bahan lainnya yang melambangkan berbagai watak manusia. Wayang juga memiliki banyak jenis, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan wayang kertas sebagai media pembelajaran.

2) Pengertian Media Wayang Kertas.

Wayang kertas merupakan bentuk penokohan berupa gambar yang dicetak pada kertas dan digunakan sebagai sarana pembelajaran. Wayang kertas merupakan suatu media yang terbuat dari kertas dan berbentuk tokoh –tokoh yang didemonstrasikan oleh seorang guru sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan menyimak dan berbicara siswa. Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Juniarto, 2017). Wayang kertas juga memiliki banyak variasi dalam pembuatan wayang kertas, tergantung pada keinginan dan kreatifitas pembuatnya. Bentuk dan gambar wayang disesuaikan dengan tokoh dan cerita yang dipertunjukkan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat menyimak siswa terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu bentuk dan gambar wayang kertas harus bersifat jelas dan konkrit agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media wayang kertas merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media pembelajaran tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh. Berdasarkan penjabaran tentang pengertian penelitian wayang kertas diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya.

3) Kelebihan Dan Kekurangan Media Wayang Kertas.

Dalam penggunaan media wayang kertas ini sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Kelebihan media wayang kertas.

Kelebihan media wayang kertas antara lain sebagai berikut :

- (1) Mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira.
- (2) Dalam penggunaan wayang ini yang sesuai dengan sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide
- (3) Media yang mudah dibuat, murah, dan praktis.
- (4) Media ini juga bentuknya yang unik dan menarik.
- (5) Dapat mengasah kreativitas guru dan mudah dalam penggunaannya.

b) Kekurangan media wayang kertas.

Media wayang kertas memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- (1) Membutuhkan kreativitas dalam membuat maupun menggunakan media wayang kertas
- (2) Media wayang kertas mudah rusak.
- (3) Guru memerlukan kreativitas ketika menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan wayang kertas.

4) Manfaat media wayang kertas.

Media wayang kertas dapat membantu mengembangkan analisis siswa dan siswa mampu berekspresi bebas dalam berbicara tanpa malu-malu karena siswa dapat teralihkan media wayang kertas. Media wayang kertas ini juga bermanfaat sebagai media yang menarik dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan serta siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Media wayang memiliki manfaat sebagai alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi yang bisa digerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar. Media wayang ini juga berguna untuk membantu mengembangkan menganalisis siswa dan membawakannya kekonsep yang konkrit (Andrean, 2019).

5) Langkah-langkah pembuatan media wayang kertas.

Pada penelitian ini media wayang kertas ini menggunakan bahan yang mudah tidak seperti pembuatan wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan bahan tertentu dan tehnik tertentu. Pada penelitian ini pembuatan wayang kertas yang terbuat dari kardus.

Bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a) Kardus bekas
- b) Kertas Manila
- c) Lem kertas

- d) Kayu/bambu (panjang 35 Cm dan 15 Cm)
- e) Spidol
- f) Pensil
- g) Krayon
- h) Penghapus
- i) Penggaris
- j) Gunting
- k) Jarum dan benang

Selanjut yaitu cara membuat wayang antara lain sebagai berikut:

- a) Tahap pertama gambar pola gambar wayang dikertas manila putih menggunakan pensil
- b) Selanjutnya tahap kedua tebalkan pola wayang menggunakan spidol dan warnai wayang dengan menggunakan krayon dan gunting mengikuti pola gambar yang sudah disiapkan
- c) Selanjutnya tahap ketiga siapkan kardus, setelah itu gambar yang disiapkan ditempelkan kekartus dengan lem kertas dan gunting kardus sesuai dengan gambar yang ditempelkan.
- d) Kemudian tahap keempat rekatkan kayu/bambu yang berukuran 35 cm pada bagian belakang kardus yang sudah ditempel gambar menggunakan lem kertas dan tutupi bagian belakang dengan kertas manila hitam

- e) Selanjutnya tahap kelima membuat bagian lengan wayang kemudian disatukan badan dan tangan wayang menggunakan jarum dan benang
- f) Selanjutnya tahap keenam rekatkan kayu/bambu yang berukuran 15 cm pada bagian tangan dan tutup bagian tangan menggunakan kertas manila hitam
- g) Kemudian tahap terakhir jika sudah ditempelkan diamkan 1 jam hingga lem benar-benar kering, dan wayang kertas siap digunakan

2. Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa.

Pembelajaran adalah proses dimana lingkungan seseorang yang dilakukan secara sengaja untuk termotivasinya seseorang untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih bermakna. Pembelajaran ini biasanya terjadi lingkungan sekolah yang terdapat aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran merupakan seorang yang guru yang memfasilitasi siswa untuk mempelajarinya karena siswa merupakan subjeknya dalam kegiatan pembelajaran, jadi pembelajaran dilakukan secara interaktif antara siswa dengan guru. Dalam pembelajaran di sekolah memiliki berbagai macam mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang unik karena mengandung nilai-nilai kesopanan, keramahan, dan penghormatan masyarakat Jawa. Dalam bahasa Jawa terdiri bahasa Jawa ragam ngoko

dan krama. Pembelajaran Bahasa Jawa adalah suatu program pembelajaran bahasa yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan maupun ketrampilan berbahasa jawa serta sikap positif terhadap Bahasa Jawa.

b. Materi pelajaran Bahasa Jawa.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi kelas II Kurikulum 2013 yaitu bab 2 Kegiatanku Saben Dina. Dengan rincian tersebut mata pelajaran dengan menggunakan KD 3.2 Memahami teks pendek nonsastra tentang kegiatan sehari-hari dan 4.2 menceritakan kegiatan sehari-hari secara lisan dengan ragam ngoko.

Kegiatan atau aktivitas sehari-hari merupakan aktifitas yang biasanya dikerjakan secara berencana atau terarah guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan atau aktivitas sehari-hari merupakan suatu kegiatan yang dapat mengenalkan dan membelajarkan karakter kedisiplinan pada anak dengan cara mengelola waktu dan berpikir secara mandiri (Damayanti, Pusari, & Kusumaningtiyas, 2019).

Dalam materi kegiatanku sehari-hari ini berisi kegiatan atau aktivitas siswa atau anak yang biasa dilaksanakan pada kehidupan sehari-hari. Dalam materi ini bisa menumbuhkan sikap disiplin siswa dalam melakukan rutinitas yang telah ditentukan waktu dengan teratur dan terarah guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Disiplin merupakan sikap dan perilaku yang menggambarkan kepatuhan kepada suatu aturan atau ketentuan. Sifat disiplin dapat dilaksanakan dengan melaksanakan kegiatan secara beraturan atau terencana. Dalam tembang dolanan pada penelitian ini yaitu pada nilai-nilai karakter disiplin pada teks pachelathon yang berjudul “*kegiyatane gendis*” (Nurwita, 2019).

3. Indikator Pengembangan media pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa indikator untuk mengukur penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Adapun indikator pengembangan media pembelajaran antara lain sebagai begai berikut:

a. *Relevansi.*

Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dengan tujuan agar pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

b. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran,

c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa,

d. Ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran dikelas,

e. Kemanfaatan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan.

1. Shelly Dianesty “ Penggunaan Media Wayang Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak Dongeng Fabel Pada Siswa Kelas II SDN 4 Jajag Banyuwangi”. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis data pada penelitian melalui dua siklus. Tahap prasiklus , siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%. Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus I, siswa mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 siswa dengan persentase 52%. Pada diklus II juga mengalami peningkatan yaitu siswa yang mencapai ketuntasan 19 siswa dengan persentase 76%. Berdasarkan perbandingan hasil belajar tersebut dapat membuktikan bahwa penerapan media wayang kertas dapat meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng fabel siswa kelas II SDN 4 Jajag Banyuwangi.

Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media wayang kertas. Sedangkan perbedaan pada penilitian ini yaitu berbeda dalam menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK sedangkan pada penelitian yaitu menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* atau metode pengembangan.

2. Kiki Anisofia “ Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragamandi Negriku Di SDN 1 Dasan Baru”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media WAKER (Wayang Kertas) memenuhi kriteria sangat Valid dengan Validasi ahli materi 89,7% dan validasi ahli media 88,5% dengan uji coba lapangan utama dengan hasil 91,8% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media WAKER (Wayang Kertas) dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh data hasil uji lapangan di SDN 1 Dasan Baru, dengan nilai siswa rata-rata 0,77. Berdasarkan hasil keseluruhan analisis data , dapat disimpulkan bahwa media WAKER (Wayang Kertas) layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik di kelas IV SDN 1 Dasan Baru. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* selain itu persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media wayang kertas. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu dalam penelitian ini pada pembelajaran tematik kelas IV SD sedangkan pada penelitian saya yaitu pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD/MI.

3. Yuanes Elkana Febrilio, Henny Dewi Koeswanti “ Pengembangan Media WAKER(Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki hasil validasi produk pengembangan dari aspek materi mendapatkan persentase sebesar 89% dan hasil validasi media yaitu 100%. Selanjutnya produk diuji cobakan secara terbatas menghasilkan rata-rata 93,75%. Jadi kesimpulannya yaitu media WAKER (Wayang Kertas) berbasis model apacin layak digunakan dikelas 3 Sekolah dasar. Adapun persamaan

penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) selain itu persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media wayang kertas. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu dalam penelitian ini bertujuan model apacin sedangkan dalam penelitian saya tidak menggunakan model pembelajaran.

C. Kerangka Pikir.

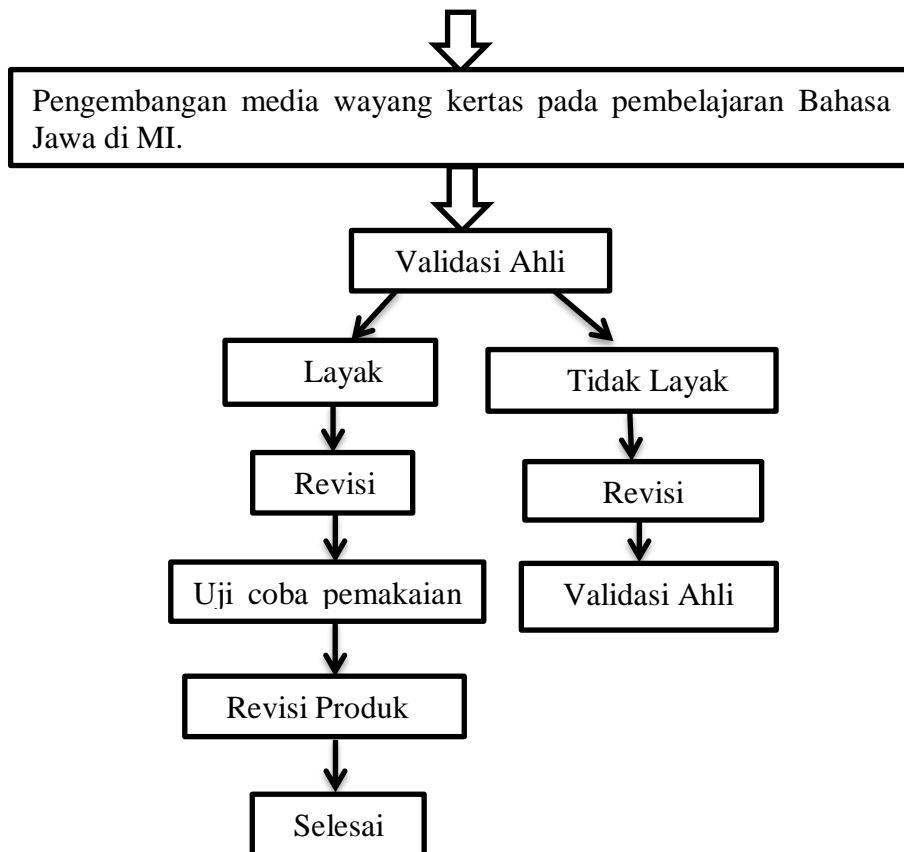
Dalam proses belajar mengajar pembelajaran bahasa Jawa ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan pembelajaran belum efektif, adapun permasalahannya yaitu kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa kurang aktif atau kurang berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami pada materi yang disampaikan guru.

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan media wayang kertas. Media wayang kertas merupakan media pembelajaran yang berbentuk kertas berupa gambar yang dicetak atau di gambar pada kertas dan digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media wayang kertas merupakan salah satu media yang bisa membuat siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari dan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan pada peneliti yaitu mengembangkan media wayang kertas yang dapat membuat siswa lebih

memahami dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dengan tujuan mengembangkan media wayang kertas yang valid, praktis dan efektif.

Masalah yang ditemukan:

1. Pembelajaran hanya menggunakan media seadanya, seperti buku LKS, buku pepak dan papan tulis saja. Karena guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Media yang digunakan di madrasah belum menggunakan media yang tepat pada mata pelajaran Bahasa Jawa , sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi dan kurang berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir