

Pengembangan Media Pembelajaran Bima Pandawa Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Wayang

Febri Kalingga Astriyanto^{1*}, Purwati², dan Galih Istingsih³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang,
Indonesia

Email: astriyantofebri@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan (1) karakteristik, (2) kevalidan dan (3) keefektifan media pembelajaran BIMA PANDAWA. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 1 & 2. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and development*. Desain penelitian yang digunakan merupakan modifikasi dari langkah Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran BIMA PANDAWA valid, layak, dan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil kevalidan yang dinilai oleh validasi ahli untuk media pembelajaran dari aspek materi 90% (sangat valid), validasi untuk media dari aspek desain mendapat skor 87,2 % (sangat valid) dan validasi perangkat pendukung pembelajaran mendapatkan skor rata – rata 90% (sangat valid). Hasil analisis uji Anova *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki *sig.* $0,002 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan, dan menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran Wayang Pandhawa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran BIMA PANDAWA, Pemahaman Konsep Wayang*

ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine (1) the characteristics, (2) validity and (3) the effectiveness of BIMA PANDAWA learning media. The study was conducted in grade IV SDN Sriwedari 1 & 2. This research is a type of research and development research. The research design used is a modification of the Borg and Gall steps. The results of this study indicate that the learning media of BIMA PANDAWA is valid, feasible and effectively used. This is evidenced from the validity results assessed by expert validation for instructional media from the material aspect 90% (very valid), validation for media from the design aspect scores 87.2% (very valid) and validation of learning support devices get an average score 90% (very valid). Anova *posttest* test analysis results in the experimental and control classes have *sig.* $0.002 < 0.05$ so there is a significant difference. The results of this study are expected to be a reference or*

input for the development of education and increase the study of science, especially in learning Puppet Pandhawa

Keyword : BIMA PANDAWA Learning Media, Puppet Understanding

PENDAHULUAN

Wayang merupakan warisan dunia yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 2003. Pelestarian wayang perlu dilakukan di era disrupsi. Upaya pelestarian yang dapat dilakukan salah satunya melalui dunia pendidikan yaitu dengan adanya mata pelajaran muatan lokal yang diatur dalam Permendikbud nomor 79 tahun 2014. Pelaksanaan mata pelajaran muatan lokal didukung juga oleh Pergub Jateng nomor 57 tahun 2013 dan diperjelas melalui SK Kepala Dinas Pendidikan Jawa Tengah nomor 423.5/14995 berupa Silabus mata pelajaran Bahasa Jawa di semua jenjang. Menurut Rahayu (2011) Bahasa Jawa merupakan simbol – simbol hasil kemampuan berpikir orang Jawa yang tercipta dan berkembang akibat proses interaksi masa lalu. Masyarakat Jawa dalam berinteraksi pada kehidupan sehari – hari hingga saat ini. Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari – hari sangat erat dengan *unggah – ungguh* sebagai alat komunikasi. *Unggah – ungguh* Bahasa Jawa ini yang menjadikan latar belakang Bahasa Jawa untuk terus dilestarikan.

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di SDN Sriwedari 2, terdapat permasalahan pada pembelajaran khususnya di kelas IV. Pembelajaran yang menjadi permasalahan di kelas IV SDN Sriwedari 2 yaitu mata pelajaran matematika dan Bahasa Jawa. Pembelajaran matematika dianggap sulit oleh siswa, terlebih pada materi pembagian dan operasi bilangan hitung campur. Guru menuturkan bahwa materi pembagian dan operasi bilangan hitung campur menjadi sulit karena siswa belum menghafal perkalian dasar 1 sampai dengan 10. Pembelajaran yang menjadi masalah kedua adalah pembelajaran Bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa yang dianggap sulit merupakan pokok bahasan materi Wayang Pandhawa. Kesulitan yang dialami oleh siswa didukung oleh keterangan guru kelas dan dibuktikan dengan ketercapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang masih rendah dengan batas ketuntasan 75. Persentase ketuntasan hanya mencapai 20% dari keseluruhan siswa di dalam kelas. Siswa menuturkan penyebab persentase ketuntasan yang masih rendah disebabkan oleh media pembelajaran di dalam kelas yang masih terbatas.

Keterbatasan media pembelajaran wayang juga diungkapkan oleh guru, sebab selama ini pembelajaran wayang hanya menggunakan media berupa gambar yang ditempel di dinding kelas serta di dalam lembar kerja siswa. Penerapan media pembelajaran tidak bisa terlepas dari penentuan model pembelajaran. Model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru di dalam kelas meliputi *kontektual teaching learning* dan NHT. Penerapan model pembelajaran selalu disertai penerapan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh guru berupa ceramah, diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan penuturan kepala sekolah model, metode dan media pembelajaran menjadi hal penting dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh sekolah sejauh ini dalam pengembangan model, metode dan media pembelajaran adalah mengikut sertakan guru – guru dalam kelompok kerja guru (KKG) dan workshop pelatihan – pelatihan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memilih untuk memecahkan permasalahan yang terkait materi pembelajaran Wayang Pandhawa, hal ini disebabkan atas pertimbangan keadaan geografis dan antropologis lingkungan sekitar sekolah. SDN Sriwedari 2 secara geografis terletak di lereng perbukitan menoreh dengan karakteristik lingkungan yang dikenal kental dengan kebudayaan. Kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di lingkungan sekolah merupakan kebudayaan tari – tarian tradisonal. Peneliti berasumsi masalah yang terjadi dapat diatasi dengan adanya model pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran yang inovatif. Kebutuhan media pembelajaran menjadi penting dalam permasalahan ini, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan positif terhadap keingintahuan siswa. Rangsangan yang positif akan memberikan kesan yang nyaman untuk belajar.

Menurut Piaget dalam Ibda (2015 : 34) siswa pada usia 6 – 12 berada pada tahapan operasional kongkrit. Fase ini menyatakan bahwa siswa telah cukup matang untuk menggunakan pikiran logika atau operasi. Pembelajaran yang menyenangkan atau memberi kesan yang positif, akan mengantarkan pesan masuk ke dalam bagian ingatan otak jangka panjang sehingga siswa akan mudah mengingat materi yang telah diajarkan. Kesan positif yang akan dibangun melalui pembelajaran ini didukung oleh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media pembelajaran BIMA PANDAWA.

Media Pembelajaran BIMA PANDAWA merupakan singkatan dari *Biliar Maket Pandai Wayang*. Media pembelajaran ini dikembangkan dari teknik dasar permainan biliar. Menurut Daniswara (2011 : 11) permainan biliar merupakan permainan yang dilakukan dengan teknik dasar memukul bola (menyodok) pada media berupa meja yang telah dimodifikasi dengan ukuran tertentu, dan menurut (Marchamah, 2009 : 1) permainan biliar merupakan salah satu permainan yang mampu dikategorikan dalam permainan ketangkasan dengan cara memasukan bola menggunakan teknik konsentrasi yang tinggi. Maket, secara istilah menurut KBBI memiliki arti benda tiruan dalam bentuk tiga dimensi dengan skala kecil dan terbuat dari kayu atau kertas atau tanah liat. Maket wayang yang digunakan merupakan replika dari tokoh Pandhawa yang telah disesuaikan dengan ruang lingkup materi pada kelas IV semester 1.

Penerapan media pembelajaran BIMA PANDAWA dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 sampai dengan 4 anak. Pembelajaran berkelompok pada penggunaan media ini dilakukan dengan cara berhitung acak. Pembelajaran kelompok yang menggunakan sistem acak dalam penentuan kelompoknya diharapkan mampu menambah solidaritas dan kerjasama antara siswa tanpa memandang dikotomi status sosial. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan berkelompok diharapkan mampu meningkatkan kedisiplinan siswa hal ini dikarenakan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siregar & Sukur (2015 : 178) menyatakan bahwa penerapan permainan kelompok mampu meningkatkan disiplin. Pembelajaran kelompok juga mampu mendorong kemandirian siswa dan mampu menumbuhkan pola berfikir kritis melalui aktivitas diskusi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luthfi, Danial, & M (2016 : 58) menyatakan bahwa pembelajaran berkelompok dapat memberikan hasil signifikan terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Penerapan media pembelajaran BIMA PANDAWA dalam perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuri terbimbing. Model pembelajaran inkuri terbimbing merupakan model yang dalam proses pembelajarannya melibatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi dan menyelidikinya secara sistematis, sehingga dapat ditemukan benang merahnya Syarifuddin (2018 : 65). Berikut merupakan tabel intergrasi model inkuri terbimbing

dengan media pembelajaran BIMA PANDAWA.

Tabel 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

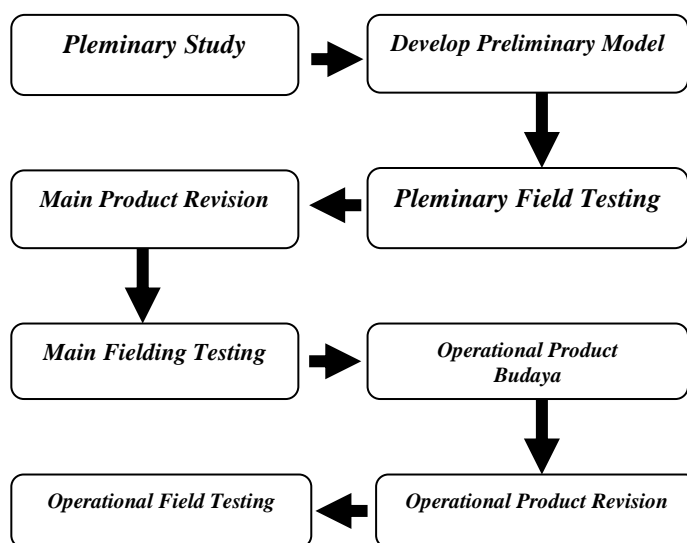
Sintak Model Inkuri Terbimbing	Aktivitas Siswa
Perumusan masalah	1. Siswa memperhatikan pertanyaan guru
Membuat hipotesis	1. Siswa memberikan <i>feedback</i> pertanyaan guru berupa tanya jawab 2. Siswa diarahkan untuk membagi kelompok yang terdiri dari 4 anak 3. Siswa dipandu untuk membaca teks cerita wayang Yudhistira secara berkelompok 4. Siswa dipandu untuk melakukan diskusi isi teks tersebut dan merumuskan jawaban sementara berdasarkan isi teks terkait permasalahan yang ditanyakan.
Merancang percobaan	1. Siswa diminta menyiapkan media pembelajaran BIMA PANDAWA 2. Siswa diminta untuk membaca petunjuk penggunaan media BIMA PANDAWA
Melakukan percobaan untuk memperoleh data	1. Siswa diminta bermain media BIMA PANDAWA sesuai dengan petunjuk penggunaan
Mengumpulkan data dan menganalisis data	1. Siswa diminta untuk menuliskan jawaban kartu soal dalam LKS kelompok
Membuat kesimpulan	1. Siswa membantu guru mencocokkan jawaban siswa yang ada dalam LKS 2. Siswa melakukan tanya jawab

Tujuan pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA ini untuk mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2, menguji kevalidan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2 dan mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap penguasaan konsep wayang pada siswa kelas IV di SD Sriwedari 2. Pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA akan memberikan manfaat diantaranya hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran Wayang Pandhawa.

METODE

Desain pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan hasil akhir berupa suatu produk. Menurut Gay dalam Irawan (2017 : 4) penelitian dan pengembangan difokuskan pada usaha pengembangan suatu produk yang efektif dalam rangka penerapannya, sehingga pada penelitian dan pengembangan tidak menguji suatu teori. Metode ini dapat menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifitasannya agar mampu diterapkan secara luas.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran BIMA PANDAWA terhadap pemahaman konsep Wayang Pandhawa di Kelas IV SDN Sriwedari 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Penelitian dan pengembangan dalam hal ini memiliki 10 langkah seperti yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahapan ke 8, hal ini didasarkan pada pendapat Borg dan Gall dalam Emzir (2013 : 217) yang menyatakan bahwa penelitian dalam rangka syarat kelulusan pada sebuah tingkatan strata atau dalam hal ini tesis dan disertasi disarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil termasuk melakukan pembatasan terhadap langkah atau tahapan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kebutuhan peneliti dalam pengembangan ini yaitu untuk mengetahui karakteristik, kevalidan dan keefektifitasan media. Kedelapan langkah penelitian dan pengembangan yang telah dimodifikasi dari Borg dan Gall (1989) yang dilakukan pada pengembangan ini tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan studi pendahuluan (*Pleminary Study*) berupa studi lapangan dan studi literatur. Tahapan kedua (*Develop Preliminary Model*) dilakukan dengan perancangan media BIMA PANDAWA. Tahapan ketiga (*Pleminary Field Testing*) dilakukan aktivitas berupa penilaian media oleh validator yang terdiri dari 2 ahli materi dan ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan tingkat Strata 2 (S2) dan 3 guru Bahasa Jawa. Tahapan keempat (*Main Product Revision*) merupakan tahapan revisi dari hasil penilaian media oleh validator. Tahapan kelima (*Main Fielding Testing*) dilakukan dengan uji coba media BIMA PANDAWA secara terbatas yang dilakukan pada 6 siswa SDN Sriwedari 2 dan 2 Guru Bahasa Jawa dalam aktivitas FGD. Tahapan keenam (*Operational Product*) dilakukan dengan uji coba media BIMA PANDAWA secara luas pada 17 siswa SDN Sriwedari 2. Tahapan ketujuh (*Operational Product Revision*) merupakan tahapan revisi dari hasil penilaian media oleh subjek dalam uji coba terbatas dan luas. Tahapan ketujuh (*Operational Field Testing*) merupakan uji coba operasional yang dilakukan untuk mengetahui keefektifitasan media dengan desain eskperimen kelas kontrol dan eskperimen dengan masing-masing subjek 20 anak. Kelas kontrol merupakan siswa kelas IV SDN Sriwedari 1 dan kelas eksperimen merupakan siswa kelas IV SDN Sriwedari 2. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen dan teknik pengumpulan data sebagai pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Tahapan Penelitian	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
Studi Pendahuluan	Analisis kebutuhan Guru dan Siswa	Angket tertutup dan terbuka	Lembar angket
Validasi Produk	Validasi Media BIMA PANDAWA	Angket Validasi	Lembar Validasi
	Validasi perangkat Pembelajaran	Angket Validasi	Lembar Validasi
Uji Coba	Hasil belajar Wayang Pandhawa	Tes	Lembar Soal Tes untuk Siswa
	Penilaian Media BIMA PANDAWA	Wawancara Angket	Lembar Wawancara untuk Guru Lembar Angket untuk Siswa

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini mencakup uji butir soal (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda), uji *N Gain*, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (Anova) untuk mengetahui keefektifitasan media dengan bantuan SPSS 20 *for windows* untuk menganalisisnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan (*Pleminary Study*) menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki kebutuhan akan media pembelajaran yang baru dan menarik. Media pembelajaran BIMA PANDAWA merupakan media yang dikembangkan dari permainan biliard dan maket wayang dan sejauh ini belum ada yang mengembangkan media pembelajaran tersebut. Hasil perancangan media (*Develop Preliminary Model*) tersaji pada Gambar 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



Gambar 2. Penutup BIMA PANDAWA



Gambar 3. Papan & Tongkat Pendorong



Gambar 4. Balik Penutup



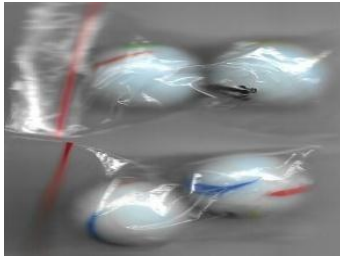
Gambar 5. Maket Wayang



Gambar 6. Kartu Soal



Gambar 7. Pouch Maket Wayang



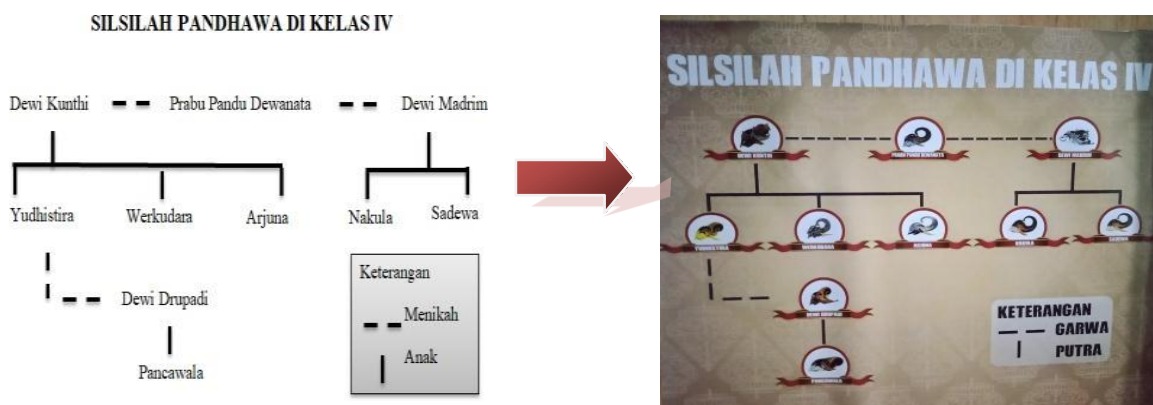
Gambar 8. Kelereng



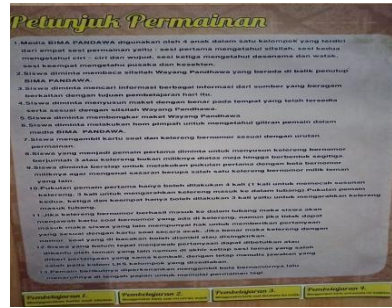
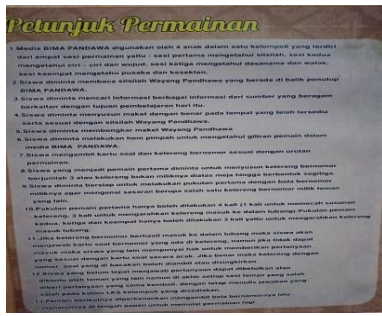
Gambar 9. Pouch Kartu Soal dan Kelereng

Media BIMA PANDAWA yang telah dirancang kemudian dinilai oleh validator dalam tahap (*Pleminary Field Testing*) dengan perolehan skor validasi untuk media pembelajaran pada aspek materi dan pembelajaran memperoleh persentase 90% (sangat valid) sedangkan validasi aspek desain memperoleh persentase 87,2 % (sangat valid). Penilaian oleh validator tidak hanya terbatas dalam penilaian kuantitatif saja namun juga pada kualitatif berupa komentar / saran untuk perbaikan media BIMA PANDAWA.

Perubahan yang dilakukan yaitu pada perbaikan penggunaan dan desain pada sisilah, penjelasan lebih rinci pada setiap pembelajaran dalam petunjuk permainan, pemotongan maket wayang yang lebih rapi, penggunaan *font* pada kartu soal yang lebih rapi dan penomoran yang jelas serta awet pada kelereng. Berikut tersaji pada gambar 10, 11, 12, 13, 14 perubahan desain media pada tahap (*Main Product Revision*) :



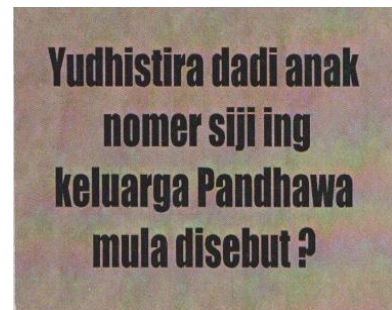
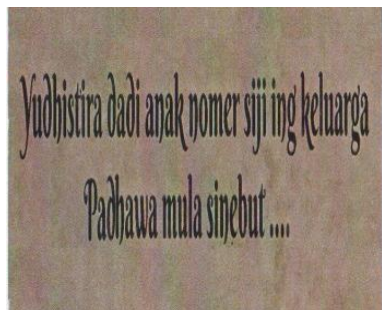
Gambar 10. Silsilah Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)



Gambar 11. Petunjuk Penggunaan Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)



Gambar 12. Maket Wayang Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)



Gambar 13. Kartu Soal Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)



Gambar 14. Kelereng Sebelum direvisi (kiri) dan Sesudah direvisi (kanan)

Media pembelajaran BIMA PANDAWA yang telah direvisi diujicobakan pada tahap *Main Fielding Testing* dan *Operational Product*. Pada tahap *Main Fielding Testing* semua subjek menilai media BIMA PANDAWA sudah layak dan baik, sedangkan pada tahap *Operational Product* selain dilakukan penelian media juga dilakukan uji butir soal yang akan dijadikan *pretest* dan *posttest*. Tahapan ini seluruh subjek menilai media BIMA PANDAWA sudah layak dan baik, serta 11 soal dinyatakan valid, akan tetapi hanya diambil 10 soal dengan pertimbangan persebaran indikator. Ke 10 butir soal dinyatakan reliabel, memiliki daya pembeda yang baik dan 9 butir dinyatakan memiliki tingkat kesukaran sedang dan 1 butir dengan tingkat kesukaran sulit.

Berdasarkan hasil uji coba yang, maka pada tahap *Operational Product Revision* tidak perlu adanya perbaikan media, hanya saja terdapat perbaikan pada butir soal yang akan digunakan pada aktivitas *pretest* dan *posttest*. Tahapan terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *Operational Field Testing* yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas media BIMA PANDAWA. Tahap ini menunjukan *pretest* dan *postests* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dinyatakan homogen dan data kedua kelas ini berdistribusi normal dengan *N Gain* pada kelas eskperimen sebesar 0,49 (sedang) dan kelas kontrol 0,29 (rendah). Pengujian keefektivitasan media dilakukan dengan uji Anova karena data telah memenuhi uji prasyarat data berupa uji normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian Anova pada hasil *posttests* menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi *posttest* $0,002 < 0,05$, yang artinya, terdapat perbedaan yang signifikan rata – rata antara kelas yang diberikan *treatment* dengan kelas kontrol.

Hasil yang telah dipaparkan membuktikan bahwa, pembelajaran menggunakan media BIMA PANDAWA memenuhi tiga hal yaitu : (1) media pembelajaran BIMA PANDAWA memiliki karakteristik (2) media pembelajaran BIMA PANDAWA dinyatakan valid (3) media pembelajaran BIMA PANDAWA terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep wayang. Jadi, berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media BIMA PANDAWA memiliki karakteristik, valid dan efektif terhadap peningkatan pemahaman konsep wayang pada siswa kelas IV SDN Sriwedari 2.

KESIMPULAN

Media pembelajaran memiliki karakteristik yaitu memiliki komponen – komponen media pembelajaran, valid dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep Wayang Pandhawa.

SARAN

Media BIMA PANDAWA bisa digunakan sebagai rujukan dan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R, dan Gall, M. . (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Daniswara, R. (2011). *Jago Bermain Biliar*. Sleman: Second Hope.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. 3, 27–38. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197/178>
- Luthfi, A. I., Danial, M., & M, M. W. (2016). *Perbandingan Metode Pemberian Tugas Kerja Kelompok dengan Kerja Individu pada Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Tondong Tallasa Kab . Pangkep (Studi pada Materi Pokok Termokimia)*. 58–66. <https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/view/4570>
- Marchamah. (2009). *Olahraga Biliar*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Rahayu, A. M. (2011). *Bahasa Jawa sebagai Media Komunikasi Keluarga Jawa Masa Kini*. <https://core.ac.uk/download/pdf/11728299.pdf>
- Siregar, N. M., & Sukur, A. (2015). *Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa-Siswi Kelas VIII-1 Mts Nurussaadah*. 178–191. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/SNPJ/article/view/1001>
- Syarifuddin, K. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Sleman: Deepublish.