BAB II
STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Wayang

1. Pengertian Wayang

Menurut Bondhan Harghana SW & Muh.Pamungkas Prasetyo Bayu Aji (2002), menyatakan bahwa "Asal-usul wayang menurut cerita Jawa, awal adanya wayang yaitu pada masa raja Jayabaya di Kediri tahun 1135 Masehi. Pada saat itu, Raja Jayabaya ingin menggambarkan wajah para leluhurnya dengan lukisan pada daun lontar, meniru wajah para dewa-dewa maupun manusia purba (purwa) sehingga karya raja Jayabaya itu kemudian disebut wayang purwa". Menurut Dr. G. A. J. Hazeu dalam Bondhan Harghana SW&Muh.Pamungkas Prasetyo Bayu Aji (2002), menyatakan bahwa "Cerita tentang wayang sudah ada sejak jaman raja Erlangga di Kahuripan permulaan abad ke sebelas,karena pada masa Erlangga tersebut sudah ada ahli sastra kepercayaan raja Erlangga yakni Mpu Kanwa yang menulis kitab Arjuna Wihaha. Isi dari kitab Arjuna Wihaha itu antara lain menceritakan Arjuna ketika bertapa di goa Wintaraga sebagai brahmana dengan nama Ciptaning. Sebagai pertapa, Arjuna berhasil membinasakan raksasa Niwatakawaca dari kerajaan Manimantaka yang bermaksud melamar bidadari Dewi Supraba. Atas jasanya itu, Arjuna mendapat penghargaan dari Dewa Endra berupa panah lengkap dengan busurnya bernama panah Pasopati. Berpendapat bahwa perkataan yang berasal dari *Hyang*, maksudnya adalah leluhur. Hal ini dapat disamakan perkataan Jawa, *Eyang*".

Bondhan Harghana SW & Muh.Pamungkas Prasetyo Bayu Aji (2002), menyatakan bahwa "Pertunjukan wayang di Jawa juga

berkembang dari upacara keagamaan, yakni untuk menghormati para dewa-dewa atau arwah nenek moyang yang dipandangnenek moyang yang dipandang sebagai para dewa. Sedangkan lakon atau ceritanya diambil dari hasil kesusasteraan Jawa kuna yang ditulis padaa daun lontar, yakni berupa *gancaran* (prosa) dan *tembang* (puisi). Tembang Jawa kuna inilah yang lazim disebut *kakawin*, sedangkan tembang tengahan dinamakan *kidung*. Menurut Bondhan Harghana SW&Muh.Pamungkas Prasetyo Bayu Aji (2002), menyatakan bahwa "Wayang itu sendiri berasal dari kata *wod* dan *yang* serta merupakan kebudayaan asli Indonesia. Orang selalu ingat dan merasakan kehadiran wayang dalam kehidupan masyarakat. Wayang sangat akrab dengan masyarakat sejak dahulu hingga sekarang, karena memang wayang itu merupakan salah satu buah usaha akal budi bangsa Indonesia.

Wayang juga menjadi salah satu kesenian tradisional warisan leluhur yang memiliki nilai filosofis tinggi, merupakan gambaran kehidupan manusia, bisa sebagai sarana pembinaan jiwa dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai warisan leluhur, wayang bukan hanya menjadi milik generasi terdahulu namun juga harus dimiliki, disenangi, dipahami, dan dicintai oleh generasi muda untuk tetap lestari. Ketika UNESCO dan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang mengurusi kebudayaan pada 07 November 2003 menetapkan wayang sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of umanity*, karena wayang dianggap bernilai tinggi bagi peradapan umat manusia. Wayang telah menjadi warisan perdapan dunia, dan pengakuan itu sekaligus membuktikan bahwa wayang ekspresi kultural asli Nusantara sesungguhnya memiliki kandungan nilai yang bersifat universal.

Menurut Solichin (2007) menyatakan bahwa "Dalam kepercayaan *animise* dan *dinamisme* ini diyakini roh orang yang sudah meninggal masih tetap hidup, dan semua benda itu bernyawa serta memiliki

kekuatan. Paduan dari *animise* dan *dinamisme* ini menempatkan roh nenek moyang yang dulunya berkuasa, tetap mempunyai kuasa. Mereka terus dipuja dan dimintai pertolongan. Untuk memuja roh nenek moyang ini, selain melakukan ritual tertentu mereka mewujudkannya dalam bentuk gambar dan patung roh nenek moyang yang dipuja ini disebut "*hyang*" atau "*dahyang*". Orang bisa berhubungan dengan para *hyang* ini untuk minta pertolongan dan perlindungan melalui seorang medium yang disebut "*syaman*". Ritual pemujaan roh nenek moyang, *hyang* dan *syaman* inilah yang merupakan asal mula pertunjukan wayang. *Hyang* menjadi wayang, ritual kepercayaan itu adalah petualangan dan pengalaman roh nenek moyang bangsa Indonesia sekitar tahun 1500 SM.

Berasal dari zaman animisme, wayang terus mengikuti perjalanan sejarah bangsa sampai masuknya agama Hindu di Indonesia sekitar abad keenam. Pada masa itu, wayang pun berkembang pesat, mendapat pondasi yang kokoh sebagai suatu karya seni yang bermutu tinggi. Pertunjukan roh nenek moyangitu kemudian dikembangkan dengan cerita yang lebih berbobo, Ramayana dan Mahabarata. Selama abad X hingga XV wayang berkembang dalam rangka ritual agama dan pendidikan kepada masyarakat. Karya sastra wayang yang terkenal dari zaman Hindu antara lain Baratayuda, Arjuna Wiwaha, Sudamala, sedangkan pergelaran wayang kulit wayang sudah bagus, diperkaya lagi dengan penciptaan peraga wayang terbuat dari wayang kulit yang dipahat, diiringi gamelan dalam tatanan pentas yang bagus dengan cerita Ramayana dan Mahabarata. Pergelaran wayang mencapai mutu seni yang tinggi sampai digambarkan "*Hannonton ringgit menangis esekel*", tontonan wayang yang sangat mengharukan". Keaslian wayang Indonesia bisa ditelusuri dari penggunaan bahasa seperti *wayang*, *kelir*, *blencong*, *kepyak*, *dalang*, *kotak*, dan lain-lain. Kesemuanya itu adalah bahasa Jawa asli. Wayang asli menerima pengaruh dari India. Menurut Sri Multono dalam Rani

Rakhmah Kayati (2016), menyatakan bahwa “Wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang berarti bayang-bayang, atau bayang yang berasal dari akar kata “yang”mendapat imbuhan “wa” yang menjadi wayang.

Menurut Marwanto (2000:1-2) dalam Anggit Shita Devi&Siti Maisaroh (2017), “Menyatakan bahwa wayang merupakan kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Dalam wayang, berbagai macam bentuk kesenian seperti seni sastra, seni suara, seni musik, dan seni rupa digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah pertunjukan yang indah, menarik, dan padat makna. Bagi orang jawa, wayang merupakan cermin dari sifat dan kelakuan manusia”. Tokoh wayang yang dikembangkan melalui wayang interaktif adalah Batara Brahmanaresi (Bremani) dan Dewi Srihunon (leluhur keluarga Pandhawa dan Kurawa di Kerajaan Astinapura) serta keturunannya. Keturunan tokoh wayang Bhatara Bremani dan Dewi Srihunon dimulai dari Bambang Parikenan, Resi Manumayasa, Dewi Kaniraras, Bambang Sakutrem, dan Bambang Sakri). Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan budaya asli Indonesia. Yang menjadi warisan dunia (UNESCO), dan menjadi perantara dalam seni bertutur kata mengenai kisah leluhur para tokoh para raja-raja atau kesatria di Tanah Jawa pada masa lampau.

2.1.2. Media Interaktif

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*medium*” yang artinya perantara. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang ditunjang dengan sumber daya pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana, dan prasarana. Menurut Sadiman (1984), menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk

membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa".

Menurut Faizal (2010) menyatakan bahwa, "Alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi. Menurut Sudjana (2009) menyatakan bahwa, "Pengertian alat peraga pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, yaitu :

a) Media sebagai alat bantu mengajar (*Dependent media*). *Dependent media* digunakan sebagai alat bantu mengajar, karena media pembelajaran berperan sebagai keefektifan yang mendukung dalam proses pembelajaran.
b) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri (*Independent media*). *Independent media* dirancang secara terstruktur agar dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaraan merupakan sebuah alat yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi selama pembelajaran.

2. Pembelajaran

Menurut Sudjana (1989: 28), menyatakan bahwa "Belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu". Sedangkan menurut Gagne (1984), menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses perubahan perilakunya akibat dari pengalaman". Menurut Moh. Surya (1981 : 32),

belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Secara umum belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran, siswa akan mengalami perubahan berfikir, perubahan tingkah laku dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta memahami kemampuan apa yang dimilikinya. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan nelajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar siswa adalah mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek pemgetahuan, sikap, dan ketrampilan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama, siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang mempengaruhi perubahan sikap maupun perilaku, berawal dari tidak bisa menjadi bisa.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dapat diketahui dari berbagai tinjauan, yaitu keekonomisan, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan pengawasan oleh pemakai, meningkatkan rangsangan penglihatan, pendengaran, perabaan, percakapan, maupun pencinuman yang disesuaikan dengan tingkat kemudahan. Menurut Kemp (1975) menyatakan bahwa, “Dasar

pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Menurut Kemp (1975) menyatakan bahwa, "karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Menurut Gearlach&Ely (1971) menyatakan bahwa "Tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelaajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif sehinga dapat melakukannya. Berikut ini merupakan ketiga karakteristik media pembelajaaran, adalah:

a) Fiksatif (*Fixative Property*) merupakan kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, daan merekontruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa dan objek pembelajaran dengan demikian dapat dihadirkan dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi*, *videotape*, *audiotape*, disket komputer, *compact disk*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video kamera dengan mudah dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Karakteristik fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang tejadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waku.
b) Manipulatif (*Manipulaive Property*) merupakan kemampuan media untuk menstransformasikan suatu objek dimungkinkan karena dia memilki ciri manipulasi. Kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengaambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, Proses larva menjadi kepompong daan kemudian mejadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat. Atau sebaliknya, suatu peristiwa dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali agar hasil suatu rekaman diperoleh urutan yang jelas melalui peristiwa tersebut.
c) Distributif (*Distributive Property*) merupakan kemampuan media dalam mentranformasikan objek atau peristiwa secara bersamaan yang disajikan ke sejumlah besar siswa, di berbagai tempat dengan stimulus

pengalaaman yang reltif sama mengenai peristiwa tersebut. Dewasa ini, distribusi media tiddak hanya terbatas pada kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah ddi dalam wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempaat yang diinginkan kapan saja.

Menurut Arsyad (2002), mengklasifikasi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing dari kelompok media tersebut, memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

a) Media Visual merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan siswa, sehingga pengalaman belajar yang diterima siswa sangat tergantung pada kemampuan, seperti buku, junal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar, dan sebagainya.
b) Media Audio merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan kemampuan indera pendengaran siswa.
c) Media Audiovisual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran siswa sekaligus dalam satu proses pembelajaran. Pesan dan informasi ini yang disalurkan melalui media inidapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran.
d) Multimedia merupakan merupakan jenis media yang untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran merupakan hal penting untuk menentukan keunikan dari media yang dibuat dalam meningkatkan motivasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran dibagi

menjadi tiga, yaitu fiksatif, manipulatif, daan distributif. Fiksatif merupakan media pembelajaran yang direkam dan dapat disajikan berkali-kali sesuai keinginan penggunanya. Manipulatif merupakan media pembelajaran yang disajikan sedemikian rupa melalui rekaman yang dapat dipercepat maupun diperlambat oleh penggunaanya. Distributif merupakan media yang disajikan secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran. Media pembelajaran diklasifiksikan menjadi empat, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Media visual merupakan media yang disajikan melalui penglihatan. Media audio merupakan media yang disajikan melalui pendengaran. Media audiovisual merupakan media yang disajikan melalui pendengaran dan penglihatan. Multimedia merupakan penyajian dari beberapa media yang ditampilkan berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi melalui bentuk teks, audio, grafik, animasi, video, dan sebagainya untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut R.M. Soelarko (1995), menyatakan bahwa "Pembelajaran memiliki fungsi, yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehinga nampak jelas dan dapat menimbulkann pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang". Secara umum fungsi media pembelajaran adalah sebaggai berikut.

a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu banyak ucapan.
b) Mengatasi ruang, waktu tenaaga dan kemampuan indera.
c) Menimbulkan motivasi belajar siswa, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar.
d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai minat, bakat, dan kemampuan gaya belajarnya.
e) Menyamakan pengalaman dan menimbulkan pemahaman yang sama.

Selain itu ada enam fungsi penting mediaa pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Media pembelajaran lebih mengutamakan kecepatan belajar dan membantu siswa dalam mempermudah penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.
b) Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
c) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian terpenting sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran.
d) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar bukan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar yang efektif.
e) Media pembelajaran bukan semata-mata menjadi alat hiburan atau sebagai pelengkap saja.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian proses pembelajaran dan memotivasi belajar siswa di kelas.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i (1992), menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai, serta mencapai tujuan pembelajaran.
c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.

d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan memerankan.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu, mengurangi verbalisme.
b) Memperbesar perhatian siswa.
c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantab.
d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontrinu, terutama melalui gambar hidup.
f) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Membantu mengingat kembali pemahaman suatu hal yang baru atau pernah diperoleh.
b) Menimbalkan minat sasaran pendidikan.
c) Membantu mengatasi hambatan bahasa.
d) Membantu sasaran pendidikan untuk lebih belajar lebih banyak dan cepat.
e) Membantu mengatasi hambatan bahasa.
f) Meningkatkan sasaran pendidikan untuk melaksanakan pesan-pesan kesehatan.
g) Meningkatkan sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain.
h) Memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru.
i) Mempermudah menerima informasi oleh ssaran pendidikan.

j) Memotivasi keinginan seseorang untuk mengetahui dan lebih mendalami suatu hal serta memberikan pemahaman baru untuk melakukan sesuatu yang baru.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah mempermudah penyampaian informasi yang diberikan oleh guru, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran, serta mengatasi hambatan siswa dalam proses pembelajaran.

6. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:15), mengklasifikasi media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

a) Media Visual merupakan media yang melibatkan penglihatan.
b) Media Audio merupakan media yang digunakan dengan melibatkan kemampuan pendengaran.
c) Media Audiovisual merupakan media yang melibatkan penglihatan.
d) Multimedia merupakan media penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Secara umum macam-macam media pembelajaran adalah seagai berikut.

a) Media Visual adalah media pembelajaran yang mengandalkan penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu :
   1) Media Visual Diam
      Media visual diam, contohnya foto, ilustrasi, flashcard,gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai,OHP, grafik, bagan, diagram, poster, dan peta.
   2) Media Visual Gerak
      Media visual gerak, contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

b) Media audio adalah media pembelajaran yang mengandalkan pendengaran. Contohnya, radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa, dan sebagainya.

c) Media audio visual adalah media pembelajaran yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan Media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu:

   1) Media Audio Visual Diam

      Media audio visual diam, contohnya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, dan buku bersuara.

   2) Media Audio Visual Gerak

      Media audio visual gerak, contohnya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan sebagainya.

d) Multimedia adalah media pembelajaran yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran menjadi satu dengan memodifikasinya melalui bentuk teks, gambar, visual gerak, visual pendengaran, audio dan media interaktif berbasis teknologi komunikasi dan informasi. Contohnya: video pembelajaran interaktif, aplikasi game, *pop u p*digital, *power point*, dan sebagainya.

e) Media Serbaneka

   Media serbaneka merupakan media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya: Papan tulis (papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku), media tiga dimensi (model, mock up, dan diorama.), realita atau benda nyata (guru membawa bunga hidup kepada siswa dalam proses pembelajaran mengenal tumbuhan), dan sumber belajar pada masyarakat (karya wisata, berkemah, dan *study tour*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran adalah media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Contoh dari media visual adalah

foto, buku, sumber ajar, dan sebagainya, sedangkan media audio adalah radio, *tape recorder* dan sebagainya. Contoh media audio visual film bersuara dan gambar bersuara. Contoh multimedia adalah video interaktif, *power point* dan sebagainya. Contoh media serbaneka adalah papan tulis, media tiga dimensi, konkret, dan sumber belajar.

7. Prinsip-Prinsip Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Rumampuk (1988), menyatakan bahwa "Prinsip-prinsip dalam pemilihan media (1) Harus mengetahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa, (2) Pemilihan media secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan, (3) Tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujua. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu, (4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran, meningat media merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar, (5) Untuk dapat media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media dan, (6) pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan". Sedangkan menurut Ibrahim (1991) menyatakan bahwa "Beberapa pedoman yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran, antara lain (1) Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satu pun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara serasi dalam proses belajar-mengajar akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran, (2) Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektifitas belajar siswa, bukan karena kesenangan guru atau sekedar

sebagai selingan, (3) Pemilihan media hendaknya memperhatikan sayarat-syarat (a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (b) ketersediaan bahan media, (c) biaya pengadaan dan, (d) kualitas mutu teknik".

Ada beberapa hal penting yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran.
c) Kesesuaian dengan fasilitas.
d) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
e) Kesesuaian dengan gaya belajar dan
f) Kesesuaian dengan teori pembelajaran.

Selain itu, ada faktor-faktor penting dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

a) Hambatan dalam pengembangan dan pembelajaran meliputi faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia (manusia dan materil).
b) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran.
c) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan ketrampilan awal siswa.
d) Pertimbangan lainnya, yaitu tingkat kesenangan dan keefektifannya.
e) Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
    1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
    2) Kemampuan mengakomodasi respon siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik).
    3) Kemampuan mengakomodasi umpan balik dan
    4) Pemilihan media utama dan sekundr untuk penyajian informasi dan latihan menggunakan media yang sama

f) Media sekunder harus mendapat perhatian dalam pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan menggunakan

media yang beragam, siswa mendapat kesempatan untuk menghubungkan dn berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan mereka secara perorangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa, keefektifan dan keefesiensi siswa dalam pembelajaran, dan dapat memudahkan siswa dalam menerima proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas.

8. Interaktif

Menurut Harto (2008) dalam Asa Oryza Al Aziz Hakim,&Bambang Eka Purnama (2012), menyatakan bahwa "Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/ pengguna produk) dan komputer (*software*/ aplikasi/ produk) dalam format file tertentu". Interaktif menurut Warsita (2008:156), terkait komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user atau pengguna produk) dan *computer* atau software/aplikasi/ produk) dalam format file tertentu. Interaktif dalam multimedia diberikan batasan, sebagai berikut.

a) Pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi.
b) Aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Menurut Cheng (2009:204), menyatakan bahwa "multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi, dan menciptakan aplikasi untuk pembuatan animasi yang digunakan pada web". Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen dalam multimedia interaktif dapat berupa hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk). Dalam multimedia interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol

dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran aktif, tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar tetapi juga melakukan. Dalam konteks multimedia melakukan disini dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan oleh komputer atau perangkat lainnya.

Selain itu, pembelajaran selalu memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan menghindari kebosanan siswa selama di kelas. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran jelas, menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih baik dan belajar-mengajar dapat dilakukan kapan saja, serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa interaktif adalah komunikasi yang dilakukan dua arah dengan menggunakan teknologi untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran yang kreatif dan efektif.

2.2 Penelitian yang Relevan

Peneliti menggunakan penelitian yang relevan kepada guru untuk menunjang penelitian Peneliti menggunakan penelitian yang relevan kepada guru untuk menunjang penelitian sebelumnya yaitu:

1. Penelitian dari Anggit Shita Devi&Siti Maisaroh, Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta – Jurnal PGSD Indonesia,Tahun 2017 dengan hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD, untuk mengetahui kualitas media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD ditinjau dari aspek validitas, mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa.

2. Penelitian dari Heni Siswantari, N. Mukarromah Pengembangan Media Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan, Proceeding Umsurabaya, journal.um-.ac.id Surabaya Tahun 2021 dengan hasil penelitian media video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV yang layak untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Kumpulsari dan SD Muhammadiyah Bantul Kota.
3. Penelitian dari Aim Mauludzatur Rohmah, Esti Untari, dan Tri Murti Pengembangan Cerita Wayang (Riyang) Bergambar Berbasis Karakter Gemar Membaca Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2019 dengan hasil penelitian media Cerita Wayang (Riyang) Bergambar Berbasis Karakter Gemar Membaca Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar diaplikasikan, agar siswa dapat terlibat aktif pada pembelajaran Bahasa Jawa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga akan muncul budaya gemar membaca Bahasa Jawa pada diri siswa yang nantinya akan membentuk sebuah karakter.
4. Penelitian dari Reni Rakhmah Khayati, Pengembangan Wayang Edukasi Sebagai Media Pembelajaran *Unggah-Ungguh Basa Jawa* Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII Tahun 2016 dengan hasil penelitian media wayang edukasi agar pembelajaran dialog menggunakan *unggah-ungguh basa Jawa* lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Wayang edukasi terbuat dari karton sedangkan desain wayang edukasi dibuat menggunakan *corel draw*.
5. Penelitian dari Ella Rizky Endryanti, Roekhan, Primardiana Hermilia Wijayati, Ayo Sinau Basa Jawa Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Siswa di Kelas 1 Semester 1 Tahun 2016 dengan hasil penelitian media Ayo Sinau Basa Jawa Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Siswa di Kelas 1 Semester 1 dapat menunjang dan memahami kosakata dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

6. Penelitian dari S. Sarifudin, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V-A SDN Pacar Tahun 2017 dengan hasil penelitian media Multimedia Pembelajaran Interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V-A SDN Pacar dari materi yang disampaikan muda dipahami oleh siswa kelas V-A di SDN Pacar, media yang dikembangan berbasis multimedia interaktif, serta membantu pembelajaran Bahasa Jawa bagi guru dan siswa kelas V-A di SDN Pacar.
7. Penelitian dari Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama, Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Babakan 01, Kabupaten Bogor Tahun 2019 di Kelas IV-A dan IV-B Tahun 2019 dengan hasil penelitian media pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Babakan 01, Kabupaten Bogor Tahun 2019 di Kelas IV-A dan IV-B membahas tetang proses terjadinya gempa bumi, Keberagaman Budaya Bangsaku.
8. Penelitian dari Gilang Baskoro Aji1, Retno Waluyo, Pengembangan Animasi Cerita Wayang di kelas IX-F SMPN Binangun Tahun 2021Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa dengan hasil penelitian media pembelajaran Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa “Drona Rangsang Cariyos Padhalangan” berbasis animasi cerita wayang.
9. Penelitian dari Anjar Sukowati, Dr Heru Subrata, M. Si., Pengembangan Media Sinau Karakter Tokoh Pandhawa (SIKATOPAN) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil penelitian media pembelajaran Media Sinau Karakter Tokoh Pandhawa (SIKATOPAN) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Wayang Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Perlunya pengembangan media pembelajaran wayang interaktif ini digunakan untuk mendukung dan memudahkan proses pembelajaran Bahasa Jawn (materi Wayang) selama di kelas IV.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang

No.	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Anggit Shita Devi (AS Devi), S Maisaroh – Jurnal PGSD, FKIP Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia, 2017.	Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Anggit Shita Devi, S Maisaroh 2017, mengembangkan media pembelajaran buku Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
2.	Heni Siswantari (H. Siswantari), N. Mukarromah – *journal*.um-.ac.id Surabaya, Universitas Ahmad Dahlan, Proceeding Umsurabaya, 2021.	Pengembangan Media Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa materi animasi tokoh wayang wayang interaktif untuk siswa Sekolah Dasar.	a. Dalam penelitian Heni Siswantari, N. Mukarromah 2021, mengembangkan media pembelajaran Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa

				dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
3.	Aim Mauludzatur Rohmah, Esti Untari, Tri Murti (AM Rohmah, E Untari, T Murti) – *journal*.um.ac.id. / kemendikbud.go.id Universitas Negeri Malang, Wahana Sekolah Dasar, 2019.	Pengembangan Media Cerita Wayang (Riyang) Bergambar Berbasis Karakter Gemar Membaca Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Aim Mauludzatur Rohmah, Esti Untari, Tri Murti 2019, mengembangkan media pembelajaran Cerita Wayang (Riyang) Bergambar Berbasis Karakter Gemar Membaca Bahasa Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
4.	Reni Rakhmah Khayati *(Khayati, Reni Rakhmah*)-*journal*.unnes.ac.id	Pengembangan Wayang Edukasi Sebagai Media Pembelajaran *Unggah-Ungguh Basa Jawa*	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Reni Rakhmah Khayati 2016, mengembangkan media pembelajaran Wayang Edukasi Sebagai Media

	Universitas Negeri Semarang, 2016.	Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII.		Pembelajaran *Unggah-Ungguh Basa Jawa* Melalui Simulasi Pentas Wayang Di SMP Kelas VII. Wayang edukasi terbuat dari karton sedangkan desain wayang edukasi dibuat menggunakan *corel draw*. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD. Desain wayang edukasi dibuat menggunakan *corel draw, After Effect, Adoube Photoshop*.
5.	Ella Rizky Endryanti, Roekhan, Primardiana Hermilia Wijayati (ER Endryanti, R Roekhan, PH Wijayanti) – Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan …, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Keguruan Bahasa, Universitas Negeri Malang, Maret 2020.	Pengembangan Ayo Sinau Basa Jawa Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Siswa di Kelas 1 Semester 1.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi wayang interaktif, untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Ella Rizky Endryanti, Roekhan, Primardiana Hermilia Wijayati 2020, mengembangkan media pembelajaran Ayo Sinau Basa Jawa Bahan Digital Penunjang Pembelajaran Kosakata Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Siswa di Kelas 1 Semester 1. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa

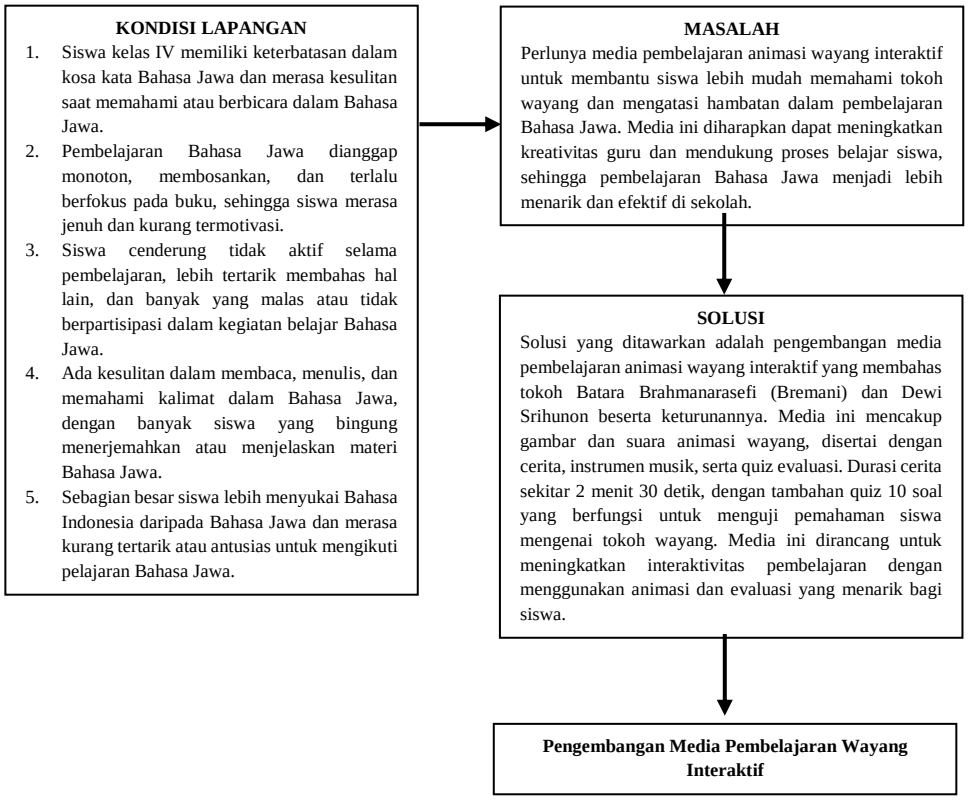
				dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
6.	Sarifudin (S. Sarifudin)-Jurnal Teknologi Pendidikan, *journal.student*.uny.ac.id. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V-A SDN Pacar.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa, animasi wayang interaktif untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Sarifudin 2017, mengembangkan media pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif *Ayo Sinau Wayang Pandhawa* Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V-A SDN Pacar. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
7.	Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama (L Novita, E Sukmanasa, MY Pratama), *Indonesian Journal of Primary Education*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Pakuan, 2019	Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Babakan 01 di Kelas IV-A dan IV-B, Kabupaten Bogor.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa, animasi wayang interaktif untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Sarifudin 2017, mengembangkan media pembelajaran Penggunaan Media Pembelajaran Video Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Babakan 01 di Kelas IV-A dan IV-B membahas tentang proses terjadinya gempa bumi, Keberagaman Budaya Bangsaku. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa

				dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.
8.	Gilang Baskoro Aji, Retno Waluyo (GB Aji, R Waluyo) – *Journal of Computer Science and Engineering* …, Universitas Amikom Purwokerto, Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara, Kabupaten Banyumas, Kec. Purwokerto Utara, Jawa Tengah 53127, Indonesia, *February* 2021	Pengembangan Animasi Cerita Wayang di kelas IX-F SMPN Binangun Tahun 2021Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa "Drona Rangsang Cariyos Padhalangan" berbasis animasi cerita wayang.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi wayang interaktif, untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Gilang Baskoro Aji1, Retno Waluyo 2021, mengembangkan media pembelajaran Animasi Cerita Wayang di kelas IX-F SMPN Binangun Tahun 2021Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa "Drona Rangsang Cariyos Padhalangan" berbasis animasi cerita wayang. b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD..
9.	Anjar Sukowati, Dr Heru Subrata, M. Si. 2024. (A Sukowati, H. Subrata) – ejournal.unesa. ac. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ilmu Surabaya, 2024	Pengembangan Media Sinau Karakter Tokoh Pandhawa (SIKATOPAN) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi wayang interaktif, untuk siswa Sekolah Dasar materi tokoh wayang.	a. Dalam penelitian Anjar Sukowati, Dr Heru Subrata, M. Si. 2024, mengembangkan media pembelajaran Sinau Karakter Tokoh Pandhawa (SIKATOPAN) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V Sekolah Dasar berupa media pembelajaran tokoh wayang Pandhawa secara cetak.

				b. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa animasi tokoh wayang interaktif Pandhawa dan Unggah-Ungguh basa di kelas IV SD.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Dalam mengembangkan media pembelajaran, tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, hambatan belajar yang dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Media animasi yang interaktif sebagai media pembelajaran ini dibuat, agar siswa dapat menumbuhan minat siswa, mendukung,memudahkan proses pembelajaran Bahasa Jawa (materi tokoh wayang) selama di kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016:64), menyatakan bahwa "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik". Berdasarkan kajian diatas adalah:

a. Judul Penelitian:

Pengembangan Media Wayang Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (Media wayang interaktif adalah variabel independen (X) dan Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar adalah variable dependen (Y).

b. Paradigma Penelitiannya, adalah:

Gambar 2.2 Paradigma Penelitian

c. Rumusan Masalah:

1. Bagaimana kelayakan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar?

d. Hipotesis Penelitian:

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut.

Berdasarkan rumusan masalah ke-1 :

H_0 : Terdapat kelayakan antara media wayang interaktif terhadap pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar secara *daring* dan tatap muka.

H_a : Tidak terdapat kelayakan antara media wayang interaktif terhadap pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar secara *daring* dan tatap muka.

Berdasarkan rumusan masalah ke-2 :

H_0 : Terdapat respon positif dan signifikan antara penggunaan media wayang interaktif dengan pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H_a : Tidak terdapat respon positif dan signifikan antara penggunaan media wayang interaktif dengan pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

e. Hipotesis Statistik dapat dirumuskan sebagai berikut.

H_0: p = 0, : "Nol" berarti tidak terdapat kelayakan dan respon.

H_a : p ≠ 0, : "Tidak sama nol" berarti lebih besar atau kurang (-) dari nol berarti terdapat kelayakan dan respon.

P : Nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan.