

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Azhar Arsyad (2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

a. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa

media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Jenis Media Pembelajaran Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut

2. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan R&D

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan menguji produk, penelitian ini juga digunakan untuk menemukan pengetahuan baru yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental yang dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*). Kemudian untuk penelitian praktik-praktik pendidikan dilakukan penelitian terapan (*applied research*).

Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode study atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Borg and Bother (dalam Sugiyono:2009:11) juga menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (essential inquire about). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau activity inquire about. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (connected inquire about).

Sukmadinata (2008:190), mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk program, ataupun equipment seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang

hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

2. Tahap-Tahap Research and Development

Borg & Gall (1983:775) mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan model, yaitu:

1. *Research and information collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning*, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini

pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.

5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

6. *Main field testing*, biasanya disebut ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subyek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen.

7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 samapi dengan 200 subyek.

Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model.

9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan mensosialisasikan temuan/model, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada *stakeholders* yang terkait dengan temuan penelitian.

Penyusunan model dan pengembangannya juga dikemukakan oleh Hoge, Tondora, & Marrelli (2005:533-561). Ada 7 langkah yang harus dilalui, dimana setiap langkah memiliki hubungan keterkaitan antara satu dan lainnya, langkah tersebut adalah:

1. Menetapkan tujuan (*Defining the Obyectives*), termasuk dalam langkah ini adalah tujuan penyusunan model, alat untuk menganalisa model, siapa yang akan mengaplikasikan model, dan apakah model tersebut cocok untuk dilaksanakan saat ini.

2. Mencari dukungan sponsor (*Obtain the Support of a Sponsor*), kegiatan ini menyangkut masalah pendanaan dalam rangka penyusunan model, selain itu juga mencari orang-orang yang akan terlibat dalam penyusunan dan pengembangan model.
3. Mengembangkan dan mengimplementasikan komunikasi dan rencana pendidikan (*Develop and Implement a Communication and Education Plan*), tahap ini adalah mengembangkan komunikasi dengan berbagai pihak yang akan terlibat dalam penyusunan dan juga merencanakan pengetahuan tentang model melalui studi teori dan studi model yang telah dikembangkan.
4. Perencanaan metode (*Plan the Methodology*), yaitu menyusun metode yang akan digunakan untuk menyusun model.
5. Mengidentifikasi model dan menyusun model (*Identify the model and Create the Model*), hal ini mencakup pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan model dengan terlebih dahulu mengidentifikasi unsur, prosedur dan tujuan akhir dari penyusunan model.
6. Mengaplikasikan model (*Apply the Model*), tujuan dalam tahapan ini adalah menguji model yang sudah disusun, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan.
7. Evaluasi dan memperbaiki model (*Evaluate and Uptodate the Model*), dari hasil pengaplikasian model perlu dinilai apakah model yang sudah dikembangkan bisa diaplikasikan, dan mungkin perlu

ada penambahan dan pengurangan agar model lebih baik, dan jika sudah diidentifikasi kekurangan dan kelebihan, maka model perlu diperbaiki sebagai produk akhir.

3. Jenis-Jenis Model

Ada 4 jenis model yang telah dikemukakan oleh Johanssen (1993:13) yaitu: (1) *Cognitive Model*, merupakan model konseptual sebagai dasar penalaran dan persepsi, belajar induktif, pembuatan keputusan, perencanaan dan sebagainya; (2) *Normative Model*, yakni model tentang penggambaran fungsi-fungsi spesifik yang diinginkan, tujuan, dan sasaran suatu sistem atau proses; (3) *Descriptive Model* yaitu model yang mendeskripsikan suatu proses atau sistem baik secara kuantitatif maupun kualitatif, model ini sering digunakan untuk tujuan saintifik dan teknologi; dan (4) *Functional Model*, di mana model ini menggambarkan hubungan fungsional antar variabel, bisa disajikan secara kuantitatif maupun kualitatif.

Menurut Gati & Asher (2001:203-222) model dibagi menjadi empat model yaitu: (1) Model normatif menghususkan pada bagaimana secara rasional memberikan gambaran tujuan, dan hubungan antar fungsi-fungsi dalam mencapai tujuan, dengan kata lain garis besar model normatif merupakan sejumlah jalan yang harus dilalui untuk memaksimalkan kemungkinan untuk mencapai tujuan khusus. Model normatif dalam pelaksanaannya seringkali disesuaikan dengan situasi, hal ini karena adanya keterbatasan kognisi,

keterbatasan waktu dan pendanaan; (2) Model deskriptif melukiskan dan menerangkan langkah-langkah dalam mencapai tujuan dan pengaruh setiap langkah pada langkah yang lainnya secara lebih aktual; (3) Model preskriptif yaitu model yang menggambarkan langkah-langkah dengan memberikan kerangka proses pencapaian tujuan; dan (4) Model prediksi, di mana model ini merupakan model yang menarasikan langkah-langkah proses untuk mencapai tujuan, karena model masih merupakan konsep yang belum diaplikasikan dalam uji coba. Walaupun demikian model ini tetap harus diuji keabsahannya untuk memenuhi standar teori dan ilmiah, yaitu dengan validasi dari sejumlah pakar, pengambil kebijakan, orang yang terlibat dengan aplikasi model, dan jika memungkinkan diseminarkan dalam skope yang luas.

3. Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Menurut Azhar Arsyad (2011) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi

seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sedangkan menurut (Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.

Menurut (Sadiman, 2011: 28-29) Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

a. Kriteria Pemilihan Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
- 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
- 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.

- 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
- 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
- 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
- 7) Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya.

4. Wayang Beber

a. Definisi Wayang Beber

Wayang berasal dari kata wewayangan atau wayangan, yang berarti bayangan (Pandam Guritno dalam Suharyono, 2005 : 24). Wayang dalam bahasa jawa berarti bayangan, dalam bahasa melayu berarti bayang-bayang. Dalam bahasa Bikol dikenal kata baying, artinya barang yang dapat dilihat secara nyata. Dalam bahasa Aceh bayeng, bahasa Bugis wayang atau bayang. Dari akar kata yung, yang, ying, yong, yeng, antara lain terdapat dalam kata layang berarti terbang, doyong berarti miring, atau tidak stabil selalu bergerak. Royong berarti pindah atau beralih tempat, bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Kata dasar itu mempunyai maksud menyatakan bayangan yang selalu bergerak tidak tetap, dinamis selalu bergerak kian kemari,

terbang, tidak pasti. Wayang atau Hewayang adalah bergaul dengan bayang-bayang atau mempertunjukkan bayangan (wayang) Mulyono dalam (Suharyono, 2005 : 25).

Wayang beber merupakan salah satu kekayaan budaya Bangsa Indonesia dan mencerminkan identitas atau jati diri bangsa yang tak ternilai harganya. Seperti hal wayang pada umumnya, wayang beber sesungguhnya merupakan sumber daya atau aset budaya yang tak ternilai harganya. Kelangkaan dan keunikan wayang beber justru menjadi kekuatan dan nilai lebih yang dapat dibanggakan. Wayang beber selain mengandung nilai-nilai moral yang penting dipelajari, juga dapat dijadikan sumber inspirasi bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan zaman. Wayang beber menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat tradisi dalam menjaga hubungan dengan alam sekitar. Oleh karena itu, wayang beber merupakan bagian dari identitas masyarakat lokal yang berakar kuat dalam tradisi mereka. Sebagai aset budaya, maka wayang beber perlu diwariskan kepada generasi muda dalam rangka memperkuat jati diri dan ketahanan budaya bangsa ditengah-tengah gempuran budaya global yang demikian gencar. Salah satu dampak globalisasi adalah makin terdesaknya masyarakat lokal dengan kekayaan budaya yang dimilikinya. Bersamaan dengan semakin mudarnya ikatan tradisi, banyak kekayaan budaya lokal yang terdesak atau bahkan punah akibat desakan budaya asing.

Masyarakat tradisi kehilangan identitasnya karena tercabut dari akar budayanya. Wayang beber yang menjadi bagian dari kekayaan budaya lokal mengalami nasib yang sama seperti kesenian tradisi lain: “hidup enggan matipun tak mau”. Hal ini menjadi ironis ketika bangsa lain atau lembaga dunia seperti UNESCO menaruh penghargaan tinggi pada kearifan lokal dalam segala bentuknya (wayang mendapatkan pengakuan sebagai warisan budaya dunia dari Indonesia oleh UNESCO pada 2008), masyarakat pemangku kebudayaan itu sendiri kurang peduli atau bahkan meremehkan kekayaan budayanya. Akibatnya, banyak sekali kekayaan budaya lokal yang bernilai tinggi luput dari perhatian dan pada akhirnya mengalami kepunahan. Globalisasi sesungguhnya menjadi tantangan dan sekaligus peluang dalam melestarikan budaya lokal.

Menurut (Suharyono, 2005:51-52) Wayang Beber dimulai sejak zaman kerajaan Jenggala. Bentuk Wayang Beber masih berupa gambar-gambar pada daun siwalan atau rontal (daun siwalan). Gambar-gambar narasi ceritera wayang dilukiskan pada helaian rontal yang disebut Wayang Rontal. Cara melukisnya dengan digariskan pada rontal yang masih basah, kemudian helaian daun tersebut akan mengering menjadi keras dan tahan lama. Garisan yang dilukiskan pada daun ini akan membekas dan sukar hilang, menjadi gambar-gambar yang terlukis pada permukaan rontal. Helaian rontal dirangkai menjadi semacam

buku dengan tali atau benang Bentuk Wayang Beber masih berupa gambar-gambar pada daun siwalan atau rontal atau lontar.

Wayang beber berkembang di Pulau Jawa sejak berdirinya kerajaan Majapahit yang kemudian dikembangkan oleh masyarakat hingga saat ini. Ada dua jenis wayang beber, yaitu wayang beber gaya Pacitan dan wayang beber gaya Wonosari. Dari abad ke- 19 wayang beber telah menarik perhatian para peneliti yang terkesan dengan wayang beber dan pementasannya yang sangat sederhana. Ada yang melihat hal itu sebagai bukti ketuaannya yang dapat dikembalikan kepada masa purba, tetapi ada juga yang menganggap keberadaan gambar yang sosoknya serupa dengan ilustrasi naskah Jawa yang agak mutakhir sebagai perkembangan yang justru lebih muda 3 Bagyo Suharyono, 2005:8. Keadaan wayang beber menjadi langka karena sudah tidak diketahui dan tidak mendapat tempat di hati masyarakatnya.

Wayang beber berasal dari 2 (dua) tempat yaitu Pacitan Jawa Timur dan Gunung Kidul Yogyakarta. Cara yang dipakai dalam pertunjukan wayang beber adalah memperlihatkan gambar-gambar wayang beber, gambar jagong wayang yang dipertunjukkan satu demi satu, setelah habis satu gulung diganti dengan gulungan lainnya, demikian seterusnya sampai selesai satu ceritera. Seligi terpancang dilubang ceblokan, yang terdapat pada kotak ampok tempat penyimpanan wayang beber, (Suharyono, 2005: 44-45).

Dari beberapa jenis wayang yang ada di Indonesia, salah satu jenis wayang yang dianggap istimewa yaitu Wayang Beber. Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di Pulau Jawa. Wayang beber adalah suatu pertunjukkan wayang dengan gambar-gambar tersebut dipertunjukkan dengan cara dibentangkan. Dinamakan wayang Beber karena berupa lembaran-lembaran (beberan) yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang seperti Mahabharata maupun Ramayana.

Jenis pertunjukkan wayang dengan gambar-gambar sebagai objek pertunjukkan. Gambar-gambar tersebut dilukiskan pada selembar kertas atau kain, gambar dibuat dari satu adegan menyusul dengan adegan lain dan diceritakan satu demi satu oleh Dalang. Dalam pertunjukkan, dalang menuturkan ceritera dengan diiringi musik gamelan. Kertas atau kain yang dipergunakan berukuran lebar 1 meter dan panjang 4 meter. Gambar-gambar Wayang Beber dilukis dengan teknik seni lukis tradisional yang disebut *sungging*, secara cermat dan rumit. Satu cerita Wayang Beber biasanya terdiri dari lima atau enam gulungan.



Gambar 1.1: *Wayang Beber Pacitan*

Sumber: https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Wayang_Beber_Opened.jpg#mw-jump-to-license (diakses pada tanggal 02 Maret 2021)



Gambar 1.2: *Wayang Beber Wonosari*

Sumber: <https://observerid.com/the-ancient-performance-art-of-wayang-beber-and-its-resurgence-after-300-years/amp/> (diakses pada tanggal 02 Maret 2021)

Perbedaan paling mendasar yang terdapat antara Wayang Beber Pacitan dan Wayang Beber Wonosari adalah pada posisi Dalang-nya, jika pada versi Wonosari posisi Dalang berada di depan Wayang Beber, sedangkan jika versi Pacitan posisi Dalang berada di belakang Wayang Beber. Namun perbedaan kedua-nya tidak menjadikan suatu hal yang begitu prinsip dalam pelestarian budaya dari Wayang Beber itu sendiri, baik Versi Wonosari ataupun versi Pacitan telah memiliki ruh dan menjadi ciri khas masing-masing, karena dari perbedaan kedua versi tersebut didapat sebuah keragaman khasanah budaya juga.

Bentuk visual wayang beber setiap adegan (jagong) berbeda-beda. Hal ini disesuaikan dengan alur ceritanya. Secara umum setiap adegan menampilkan tokoh utama, tokoh pendukung, latar belakang berupa flora, fauna, bangunan, dan bentuk-bentuk lainnya sebagai pendukung suasana pada cerita. Corak lukisan wayang beber cenderung dekoratif

bentuk figur tokoh maupun isian flora, fauna, dan bangunan divisualisasikan dengan cara digayakan (stilasi), sehingga membentuk ornamen yang rumit dan didukung dengan teknik pewarnaan gradatif tercipta wayang beber yang artistik dan estetik.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa setiap jenis wayang selalu ada tokoh utamanya, termasuk wayang beber setiap adegan (jagong) menampilkan tokoh utama yang memiliki karakter berbeda-beda. Penelitian ini mengupas karakter tokoh utama pada adegan pertama wayang beber Pacitan yakni Prabu Brawijaya. Adapun bentuk visual dan deskripsi cerita pada adegan pertama adalah sebagai berikut:

- a. Deskripsi Wayang Beber Pacitan Jagong Pertama Wayang beber Pacitan terdiri atas 6 gulungan dan setiap gulungan terdapat empat jagong. Gulungan pertama jagong ke-1 (pertama) ditampilkan jejeran di Kerajaan Kediri. Dalam jejeran tersebut digambarkan suasana di sitinggil Kerajaan Kediri sang Raja bernama Prabu Prabu Brawijaya (ada yang menyebut Lembu Hamijaya) sedang mengadakan pertemuan (pasewakan:Jawa) dengan para pejabat (punggawa:Jawa) kerajaan membahas tentang keadaan di Kerajaan Kediri.

Sang Prabu duduk di singgasana dihadap oleh patih Arya Jeksanegara, putra mahkota yakni Raden Gandarepa, dan para punggawa kerajaan Kediri lainnya. Dikisahkan Dewi Sekartaji,

putri Prabu Brawijaya murca yaitu pergi tanpa pamit dari kerajaan. Sementara itu banyak raja, bupati dan kesatria yang datang melamar Dewi Sekartaji untuk dijadikan permaisurinya, salah satu di antaranya Prabu Klana Sewandana. Melalui patihnya bernama Kebo Lorodan, Prabu Klana melamar Dewi Sekartaji untuk dijadikan permaisurinya.

Sehubungan dengan Sekartaji murco dari istana dan banyaknya pelamar, maka Prabu Brawijaya mengumumkan sayembara yang isinya barang siapa yang dapat menemukan putri kesayangannya, bila pria akan dijadikan menantu dan jika wanita akan diangkat sebagai anak angkat. Kemudian masuklah seorang pemuda dari Kademangan Kuning mengaku bernama Jaka Kembang Kuning (JKK) bersama dua punakawan atau abadinya, yaitu Tawang Alun dan Nala Derma. Maksud kedatangan Jaka Kembang Kuning adalah ingin ikut sayembara mencari Dewi Sekartaji. Prabu Brawijaya menerima kedatangan Jaka Kembang Kuning dan berpesan kepada Jaka Kembang Kuning jangan sekali-sekali datang ke Kerajaan Kediri sebelum dapat menemukan Dewi Sekartaji. Setelah mendengar sabda Prabu Brawijaya tersebut, Jaka Kembang Kuning kemudian minta pamit dan bersama kedua abadinya yakni Tawang Alun dan Nala Derma berangkat mencari Dewi Sekartaji.

Secara visual jagong pertama terdiri atas dua kelompok yakni kelompok sisi kiri dan kelompok sisi kanan, keduanya dalam posisi saling berhadapan. Tokoh yang terletak di sisi sebelah kiri adalah Prabu Brawijaya ada yang menyebut Lembu Hamijaya. Di sekeliling Prabu Brawijaya ditampilkan beberapa dayang-dayang (emban:Jawa). Tokoh di sisi kanan antara lain Raden Gandarepa, Patih Arya Jeksanegara, Jaka Kembang Kuning beserta kedua abadinya yaitu Ki Tawang Alun dan Nala Derma, Kebo Lorodan, serta beberapa prajurit.

Elemen-elemen visual jagong pertama terdiri atas titik, garis, bidang, warna, dan tekstur. Elemen-elemen visual pada jagong pertama tersebut disusun dengan kaidah seni seperti perbandingan, keseimbangan, keselarasan, keharmonian, dan kesatuan, sehingga tercipta sebuah karya seni lukis yang indah. Elemen garis terlihat pada batas akhir warna, bidang, dan bentuk. Penerapan garis yang terdapat pada jagong pertama digunakan untuk membentuk ikon figur tokoh, flora, fauna yang diungkapkan pada bentuk kursi (dhampar kencana) berupa kepala garuda, dan bentuk-bentuk bagian bangunan keraton. Dalam Jagong pertama, elemen garis membentuk objek lukisan yang menggambarkan suasana jejeran keraton Kediri. Garis yang dipakai pada bentuk visual wayang beber bermacam-macam, antara lain; garis lurus, vertikal, lengkung, dan garis patah-patah.

Penggunaan beragam garis tersebut disesuaikan dengan kebutuhan seniman dalam mengekspresikan ide atau gagasannya. Bidang dapat dijumpai pada jagong pertama. Penerapan bidang pada jagong pertama bervariasi, ada yang sempit, rumit, dan ada pula bidang yang luas. Penerapan bidang lebih banyak dipengaruhi oleh isi dan setting ceritera.

Pada jagong pertama, kehadiran bidang diterapkan pada back ground berupa bidang-bidang segitiga yang menggambarkan korden atau hiasan-hiasan untuk menambah suasana jejeran di dalam keraton Kediri. Elemen bidang disesuaikan dengan isi cerita pada jagong tersebut. Bidang-bidang pada wayang beber Pacitan memberi kesan datar. Hal ini sesuai dengan ciri khas bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak bervolume. Jagong pertama dalam wayang beber Pacitan menampilkan banyak figur, antara lain; Prabu Brawijaya sebagai figur tokoh utama, dan beberapa figur tokoh pendukung seperti patih Jeksanegara, Raden Gandarepa, Jaka Kembang Kuning, Kebo Lorodan, dan lain-lain. Bentukbentuk tersebut diungkapkan melalui beberapa pengolahan bentuk antara lain dengan cara pengayaan atau stilasi, dan dengan cara deformasi, sehingga tercipta bentuk yang ekspresif dekoratif.

Hampir seluruh bentuk yang terdapat pada jagong pertama diolah melalui stilasi. Selain pengolahan bentuk dengan distilasi, pada jagong pertama diterapkan pula pengolahan bentuk dengan

cara deformasi. Hal ini terlihat dalam jagong pertama semua figur diungkapkan melalui deformasi bentuk. Bentuk visual tokoh-tokoh wayang beber Pacitan digambarkan dengan posisi wajah 45 derajat (methok:Jawa), sehingga mirip bentuk manusia. Sosok figur tokoh wayang merupakan deformasi bentuk yang mengarah sedikit ke surealistis.

Objek wayang merupakan deformasi bentuk dari keadaan manusia, alam dan lingkungannya. Setiap tokoh dibedakan melalui atribut yang dikenakan. Melalui pakaian dan aksesoris yang dikenakan dapat dikenali mana raja, ksatria, punakawan, putri keraton, maupun dayangdayang (emban). Tokoh utama setiap jagong dibentuk dengan ukuran yang relatif besar dibandingkan dengan tokoh pendukung. Dalam jagong pertama karya wayang beber dapat dijumpai beragam warna dengan kualitas yang bermacam-macam.

Elemen warna pada setiap jagong pertama didominasi oleh warna kuning pucat, merah, hitam, dan hijau. Warna-warna tersebut dibuat dengan menerapkan teknik sungging yaitu perubahan warna secara gradatif, sehingga muncul susunan warna gelap ke terang atau sebaliknya. Semua elemen tersebut disusun dengan mempertimbangkan hukum-hukum atau kaidah seni seperti keseimbangan, keselarasan, harmoni, dan kaidah seni lainnya, sehingga tercipta satu kesatuan yang harmonis dan selaras.

Perpaduan garis panjang, pendek, lurus dan lengkung, vertikal dan horisontal tercipta sebuah komposisi yang harmonis. Demikian juga penyusunan atau pengaturan warna dengan mempertimbangkan prinsip keselarasan dan keseimbangan, tercipta komposisi warna yang memiliki satu kesatuan yang harmonis. Hal ini didukung dengan penggunaan warna gradasi yang dapat menghasilkan komposisi yang selaras, seimbang, dan tidak ada warna yang sangat dominan dalam jagong pertama. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip keselarasan dan keseimbangan benar-benar diterapkan dalam pewarnaan pada wayang beber.

Wayang beber Pacitan sebagai karya lukis terdiri atas elemen-elemen visual berupa titik, garis, bidang, warna, dan tekstur yang disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan, keselarasan, keharmonisan, serta kaidah-kaidah seni lainnya sehingga tercipta karya wayang beber yang mengandung nilai artistik dan estetik. Bentuk visual wayang beber berupa karya lukis dibentang atau dibeber pada saat pertunjukan wayang beber berlangsung.

Pada saat dipentaskan, wayang beber berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan moral bagi penonton, serta media hiburan bagi penonton. Melalui tutur (antawecana) pada saat dalang mempergelarkan wayang beber diharapkan masyarakat (penonton) mendapatkan pencerahan hidup

dan sekaligus mendapatkan hiburan. Oleh karena itu, melalui pertunjukan wayang beber yang menampilkan bentuk visual berupa karya seni lukis yang mengandung nilai keindahan dapat digunakan sebagai tontonan dan sarana hiburan bagi penonton.

b. Pemilihan Wayang Beber Sebagai Media Pembelajaran

Wayang beber sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat berguna untuk masa depan anak sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan wayang adalah salah satu budaya Indonesia yang sangat penting keberadaannya. Wayang sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih menghargai dan mencintai budaya asli Indonesia. Meskipun tidak semua kebudayaan asli Indonesia dikenalkan kepada siswa sekolah dasar, namun wayang sebagai budaya asli masyarakat Pacitan wajib dikenalkan kepada siswa siswi sekolah dasar sebagai bentuk cinta akan budaya lokal daerah setempat.

Sebagai masyarakat Pacitan, saya sebagai peneliti disini berniat untuk mengembangkan kebudayaan lokal daerah setempat, khususnya wayang beber. Dalam hal ini wayang beber belum dikenal secara luas oleh masyarakat Pacitan. Untuk itulah, peneliti mengangkat wayang beber sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar sebagai bentuk cinta dan bangga akan budaya lokal daerah setempat. Siswa harus tahu makna dari budaya lokal, sebab siswa siswi khususnya sekolah dasar

adalah generasi penerus untuk mengenalkan serta mengembangkan kebudayaan lokal wayang beber kepada anak cucunya kelak.

c. Unsur-Unsur Seni

Unsur-unsur seni Menurut Sanyoto, unsur / elemen seni dan desain sebagai bahan merupa/ mendesain meliputi : bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, value, dan ruang (2010:7).

1). Bentuk dan Raut

Yang dimaksud dengan bentuk oleh S. Supriyadi dan D. Mulyadi adalah organisasi (desain) dari segenap unsur yang mewujudkan suatu karya seni. Unsur-unsur itu adalah garis, shape, value (gelap terang), tekstur dan warna. Unsur-unsur itu diorganisasikan dengan prinsip seperti balance, ritme, dominan, harmony dan lainnya (1997 : 32). Raut adalah ciri khas suatu bentuk.

Bentuk apa saja di alam ini tentu memiliki raut yang merupakan ciri khas dari bentuk tersebut. Bentuk titik, garis, bidang, dan gempal, masing masing memiliki raut. Raut merupakan ciri khas untuk membedakan masing – masing bentuk dari titik, garis, bidang tersebut (Sanyoto, 2010:83).

a). Titik

Bila kita menyentuhkan alat gambar, alat tulis pada tafiril atau bidang gambar, akan menghasilkan bekas. Bekas tersebut dinamakan titik. Raut titik atau ciri titik tergantung alat

penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda 35 yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah bahwa titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi. Tetapi bisa saja bahwa raut titik berbentuk segitiga, bujur sangkar, elips, atau bahkan bentuk yang menyerupai pohon, rumah, alat musik, atau yang lain, asal bentuk-bentuk tersebut hasil dari sentuhan atau cap-capan suatu alat (Sanyoto, 2010:83-84).

b). Garis

Menurut Sanyoto, pengertian garis dapat disimpulkan dengan dua pengertian, yakni suatu goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi dan batas / limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian masa, dan lain – lain yang disebut garis semu atau maya (2010:87). Kalau kita menyentuh alat gambar atau penggores yang lain dan berusaha menggerakkannya pada tafril/bidang maka akan meninggalkan bekas. Bekas itu disebut goresan/garis(Sanyoto, 2010:86).

Sanyoto menyatakan ada beberapa macammacam garis. Adapun macam- macam garis yaitu : Garis lurus, Garis Lengkung, dan Garis Gabungan(2009: 11). Garis horizontal memberi karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan. Garis vertikal memberikan karakter seimbang (stabil), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan/

keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kokohan, kejujuran, dan kemasyhuran. Garis diagonal memberikan karakter gerakan (movement), gerak lari/meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kekenesan. Garis lengkung memberikan karakter ringan, dinamis, kuat; dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan. Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan (Sanyoto, 2010:94 - 96).

c). Bidang

Masri menyatakan bahwa bidang sebagai jejak yang dapat dibentuk oleh suatu garis yang digeser tegak lurus terhadap garis tersebut (2000:100). Sanyoto mengungkapkan bahwa, macam – macam bentuk bidang meliputi bidang geometri 3D dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika, sedangkan bidang non geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas. Raut bidang geometri atau bidang yang dibuat secara matematika, meliputi segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, lingkaran, dan sebagainya. Raut bidang non geometri dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya. Bidang

organik yaitu bidang – bidang yang dibatasi garis patah – patah bebas, bidang gabungan yaitu bidang gabungan antara lengkung dan bersudut.

Selain bentuk bidang yang sejajar tafril, terdapat bidang yang bersifat maya, yaitu bentuk bidang yang seolah meliuk, bentuk bidang yang seolah miring membentuk sudut dengan tafril/membentuk perspektif, bentuk bidang yang seolah bersudut – sudut, bentuk bidang yang seolah muntir, dan lain – lain (2010:104). Jika garis kita gerakkan memutar dan kembali lagi bertemu dengan dirinya pada titik awalnya, akan menghasilkan bidang yang merupakan bentuk berdimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan (Sanyoto, 2010:103).

d) Volume (Gempal)

Volume adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar, dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba. Gempal bisa padat dan bisa pula kosong. Gempal padat adalah gempal yang penuh isi, sedang gempal kosong adalah gempal yang berrongga atau berlubang. Gempal dapat digolongkan menjadi gempal yang teratur dan gempal yang tidak teratur. Gempal teratur adalah bentuk gempal yang sifatnya matematis. Sedangkan gempal yang tidak teratur adalah gempal yang berbentuk bebas. Gempal dapat bersifat

nyata dan bersifat semu. Gempal nyata yaitu gempal yang sifat tiga dimensinya dapat diraba nyata/wungkul, sedang gempal semu adalah gempal yang hanya berupa gambar (Sanyoto, 2010:112).

2). Ukuran

Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) tentu memiliki ukuran, bisa besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. Ukuran – ukuran ini bukan dimaksudkan dengan besaran sentimeter atau meter tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran tersebut tidak memiliki nilai mutlak atau tetap, yakni bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada (Sanyoto, 2010:116). Ukuran diperhitungkan sebagai unsur rupa. Dengan memper- hitungkan ukuran menurut perspektif seni rupa, bisa diperoleh hasil – hasil keindahan tertentu (Sanyoto, 2010:116).

3). Arah

Sanyoto menyatakan bahwa, arah merupakan unsur seni/rupa yang menghubungkan bentuk raut dengan ruang. Setiap bentuk (garis, bidang, atau gempal) dalam ruang tentu mempunyai arah terkecuali bentuk raut lingkaran dan bola. Arah bisa horizontal, vertikal, diagonal, atau miring ke dalam membentuk sudut dengan tafiril. Arah horizontal, diagonal, dan vertikal, akan lebih membentuk ruang dua dimensi, dan arah ke dalam yang membuat sudut dengan tafiril akan lebih membentuk ruang maya (2010:118).

4). Tekstur Sanyoto menyatakan bahwa pada dasarnya tekstur merupakan nilai atau ciri khas dari suatu permukaan. Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan/raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Itulah tekstur atau ada yang menyebut barik. Dengan demikian, tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Secara sederhana tekstur dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus (2010:120-121).

Tekstur ada yang bersifat teraba, disebut tekstur raba. Ada pula yang bersifat visual disebut tekstur lihat. Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra peraba (ujung jari). Tekstur raba ini sifatnya nyata, artinya dilihat tampak kasar, diraba pun nyata kasar. Ujung jari tidak dapat ditipu. Termasuk tekstur raba adalah tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras lunak. Sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indra pengelihatan. Tekstur lihat ini bersifat semu. Artinya tekstur yang terlihat kasar jika diraba ternyata bisa halus. Jadi, mata dapat tertipu (Sanyoto, 2010:120).

5). Warna

Warna dibagi menjadi tiga yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tertier (Sanyoto, 2004: 28-30). Warna berdasarkan kejadiannya dapat dibedakan menjadi warna Additive dan Warna Subtractive. Warna additive adalah warna yang terdiri dari warna merah, hijau dan biru (RGB). RGB sendiri mempunyai pengertian bahwa warna pokok yang dihasilkan oleh suatu cahaya disebut spektrum warna. Apabila ketiga warna tersebut dicampurkan maka akan menghasilkan warna putih atau bening (Sanyoto, 2009:16).

Warna juga dapat dibedakan menjadi warna panas dan juga warna dingin. bahwa warna panas mempunyai kesan warna yang mencolok. Warna panas diantaranya adalah warna merah, warna kuning, warna orange dan warna jingga. Sedangkan warna dingin adalah warna yang apabila dilihat mempunyai kesan yang dingin ataupun sejuk. Warna dingin diantaranya adalah warna hijau, biru maupun warna ungu. Serta yang terakhir, warna juga digolongkan seperti warna analogus. Warna analogus ini merupakan warna peralihan dimana dari satu warna bisa beralih menuju warna gelap menuju terang atau sebaliknya. Warna analogus juga disebut sebagai gradasi warna (Oemar, 2006: 30). Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara

subyektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatannya (Sanyoto, 2010:11).

6). Value

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna, yang disebut dengan pula dengan istilah lightness atau ke-terang-an warna. Value merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya. Value dapat pula disebut suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu objek. Value adalah tingkatan keterang-an suatu hue dalam perbandingannya dengan warna – warna akromatis hitam putih.

Value adalah alat untuk mengukur derajat ke-terang-an suatu warna, yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value: tint, tone, shade (Sanyoto, 2010:51-52). Setiap benda di alam ini tentu memiliki value/tone, bisa terang, sedang, atau gelap, tergantung pada cahaya yang mengenainya. Value disebut pula tone, nada, atau nuansa, yang di dalamnya terkandung nilai tone, nilai nada, atau nilai nuansa. Cahaya adalah segala-galanya dalam seni rupa. Tanpa cahaya, seni rupa tidak akan ada ada atau eksis. Kita mengontrol cahaya menjadi warna –warna dengan menggunakan pigmen (Sanyoto, 2010:51-52).

7). Ruang

Jika kita akan meletakkan atau menyusun bentuk – bentuk tentu memerlukan ruang. Setiap bentuk pasti menempati ruang. Oleh karena itu, ruang merupakan unsur rupa yang mesti ada, karena ruang merupakan tempat bentuk bentuk berada (eksist). Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang. Dikarenakan suatu bentuk dapat dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi (dwimatra) dan ruang tiga dimensi (trimatra). Ruang dwimatra dapat berupa tafiril/bidang datar yang hanya berdimensi memanjang dan melebar. Ruang trimatra berupa alam semesta/awanguwung/ruang rongga yang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan dalam. Suatu bentuk raut dua dimensi menempati ruang dwi matra secara papar/datar/rata, sedangkan bentuk raut tiga dimensi menempati ruang trimatra secara rongga dan gempal (Sanyoto, 2010:127).

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Meskipun kurikulum 2013 mengacu pada pembelajarn tematik namun tidak menutup kemungkinan materi pembelajaran dapat diambil melalui aplikasi buku online yang dapat diunduh melalui *handphone*. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada

dasarnya mengacu pada materi-materi dengan menampilkan suatu teks bacaan singkat maupun panjang. Materi yang sering digunakan guru kelas dalam pelajaran Bahasa Indonesia antara lain mendengarkan cerita, menulis cerita, puisi, dan lain sebagainya. Pembelajaran tersebut tidak hanya mengacu pada buku saja, namun dapat juga diambil melalui buku berbasis online.

Pada abad ini, perkembangan teknologi dan informasi sangat memberikan pengaruh yang besar bagi manusia. Kompetensi untuk hidup layak bergantung pada keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada abad ini, diantaranya adalah berpikir kritis, kreativitas, berkolaborasi, dan berkomunikasi (Sani, 2019: 52). Hal ini yang menyebabkan perlunya menganalisis materi dalam Bahasa Indonesia yang disajikan kepada siswa untuk mengetahui sudah sesuai atau tidak dengan kebutuhan pada abad ini, terutama dalam kemampuan berpikir kritis, kreativitas, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Kehidupan masyarakat pada era saat ini ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi yang menuntut masyarakat agar memiliki kemampuan dasar agar dapat bertahan hidup, kemampuan dasar itu disebut juga dengan literasi dasar (Yusuf & Hayat, 2010: 24).

Permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu tidak semua siswa menaruh perhatian atau minat terhadap materi, kesulitan siswa dalam pemahaman materi yang telah diajarkan, dan kurangnya pengelolaan waktu yang baik, serta tidak

semua latar belakang guru pengampu mumpuni dalam hal membuat atau melihat suatu prakarya. Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa perlu melakukan kajian analisis materi pokok Bahasa Indonesia secara mendalam dan terperinci untuk mengetahui materi yang diberikan master sudah layak dikonsumsi oleh siswa atau belum, sudah sesuai dengan tuntutan kebutuhan zaman saat ini atau belum, dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya dan perkembangan teknologi masa kini.

b. Ruang Lingkup Materi Pokok Kelas III SD/MI

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek berikut: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Aspek-aspek yang tercantum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut dipelajari secara berkaitan satu aspek dengan aspek yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah tercantum dalam standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD (BSNP, 2006: 120).

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.

2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia, (BSNP, 2008:44).

Berdasarkan pengertian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka diperlukan adanya suatu model atau metode yang digunakan dalam pembelajaran, supaya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut dapat tercapai. Untuk itu model maupun metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, harus mampu membangun keterlibatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat melatih siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis.

6. Sekolah Dasar Negeri 1 Gawang

1. Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian.

- a. Gedung Sekolah

Secara geografis, SD Negeri 1 Gawang terletak di Dusun Thekil, Gawang, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Sekolah tersebut berada di koordinat garis lintang -8.2297 dan garis bujur 111.1782. Untuk mencapai lokasi sekolah tersebut dapat ditempuh dengan waktu lebih kurang 30 menit dari pacitan kota. Sekolah tersebut berada di lingkungan rumah warga sekitar.

SD Negeri 1 Gawang menempati area seluas 3 m², dengan status kepemilikan tanah bukan milik sendiri serta jenis bangunannya permanen dan telah berdiri sejak tahun 1951 kemudian pada tahun 1963 terjadi perubahan, dan sekolah tersebut baru diakui oleh pemerintah pada tahun 2018 lalu. Status kepemilikan pemerintan daerah SK pendirian sekolah peraturan Bupati pacitan nomor 29 tahun 2018 dengan tanggal pendirian 13 maret 2018, status BOS bersedia menerima sertifikasi, sumber PLN daya listrik 900, akses internet Telomsel Flash.

b. Fasilitas Sekolah

SD Negeri 1 Gawang menyediakan beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Fasilitas tersebut antara lain adalah:

1) Rung kelas.

Ruang kelas yang ada sebanyak 6 kelas yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan pembagian yang cukup luas dan nyaman. Dalam penggunaannya, kelas tersebut dijadikan satu dengan ruang

aula yang bisa dijadikan dengan ruang pertemuan dengan wali murid, serta perpisahan sekolah. Di setiap kelas tersebut disediakan fasilitas seperti meja, kursi, papan tulis, etalase sebagai tempat penyimpanan buku-buku serta tugas karya siswa.

2) Perpustakaan.

Sekolah tersebut juga tidak menyediakan perpustakaan sebagai sarana penambah ilmu bagi siswa diluar jam pembelajaran. Perpustakaan tersebut terdiri dari beberapa almari dan rak penyimpanan buku-buku yang dapat dibaca oleh siswa. Diharapkan dengan adanya perpustakaan tersebut siswa akan lebih maksimal dalam menggunakan waktu belajar di sekolah. Perpustakaan tersebut dijadikan satu ruangan dengan dapur yang dibatasi dengan cara di sekat.

3) Ruang guru.

Ruang guru terdapat di tengah-tengah antara perpustakaan, dapur dan toilet. Ruangan guru menjadi satu ruangan dengan ruangan kepala sekolah dan ruang tamu. Di dalam ruangan tersebut terdapat fasilitas seperti computer, WIFI, printer, serta etasase piala.

4) Toilet.

SD Negeri 1 Gawang tersedia 3 kamar mandi, yakni 1 kamar mandi guru, dan 2 kamar mandi siswa. Kamar mandi terletak di belakang ruangan guru dan ruang kelas 5 dan 6. Air yang digunakan berasal dari sumber sumur yang terletak didekat toilet tersebut.

5) Sumber listrik.

Sumber listrik tersebut berasal dari PLN, yang dapat digunakan sebagai penerangan, penggunaan computer serta penggunaan-penggunaan alat elektronik lainnya yang dapat menunjang berjalannya proses kegiatan di sekolah tersebut.

6) Akses internet.

Dikarenakan akses internet di area sekolah tidak terjangkau jaringan internet, maka SD Negeri 1 Gawang tersebut juga memberikan fasilitas koneksi internet berupa wifi yang dapat di akses dan digunakan untuk mempermudah dalam mengakses internet. Akses internet yang digunakan yakni Telkomsel Flash.

7) Ruang karawitan.

Sekolah dasar negeri 1 gawang juga menyediakan ruangan karawitan sebagai ekstra kurikulumnya. Dalam ruangan tersebut menyediakan alat-alat gamelan lengkap, yang digunakan oleh siswa untuk melatih kemampuan dibidang kesenian jawa.

c. Visi dan Misi Sekolah.

1) Visi Sekolah

“Berprestasi Santun Dan Takwa”

2) Misi Sekolah

1. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan akhlak dan budi pekerti yang berkualitas.

3. Menumbuhkan semangat meningkatkan prestasi kepada seluruh warga sekolah.
4. Menerapkan budaya mutu.
5. Melaksanakan manajemen partisipasi.
6. Menerapkan budaya santun pada seluruh warga sekolah

d. Sejarah Singkat

Sekolah Dasar Negeri 1 Gawang berlokasi di Rt.02, Rw.02 di Dusun Thekil, Gawang, kec.Kebonagung, kab.Pacitan, Prov. Jawa Timur. SD Negeri 1 Gawang berdiri pada tahun 1951 kemudian pada tahun 1963 terjadi perubahan, dan sekolah tersebut baru diakui oleh pemerintah pada tahun 2018. SD Negeri 1 Gawang berdiri pada area seluas 3 m³ dengan kepemilikan bukan milik sendiri.

Menurut keterangan narasumber kami yang dulu pertama kali bersekolah di Sekolah Dasar 1 Gawang mengatakan bahwa pada tahun 1949 siswa sekolah dasar mulai memasuki ajaran baru untuk pertama kalinya. Pada tahun tersebut siswa sekolah dasar belum menempati sekolah sekarang. Siswa bersekolah dengan berpindah-pindah tempat diperumahan warga. Dan nama sekolah pada tahun tersebut adalah SR atau Sekolah Rakyat.

Kepala sekolah di Sekolah Dasar 1 Gawang yang pertama adalah Bp. Paijan yang beralamatkan di Dusun Nagasari, Kayen. Pada saat itu, siswa Sekolah Rakyat baru menetap di Sekolah Dasar

1 Gawang pada tahun 1965. Pada tahun tersebut belum ada tenaga pendidik yang dapat mengajar di sekolah dikarenakan bersamaan dengan adanya tragedi G30 SPKI.

e. Guru dan Karyawan

Tabel 1.1 Guru dan Karyawan SD N 1 Gawang

NAMA	: DEWI NAWANGSARI, S.Pd.
JENIS PTK	: GURU KELAS II
NAMA	: EKA NUR WIDAYANTI, S.Pd.
JENIS PTK	: GURU KELAS I
NAMA	: FAJAR WIDHI ASMARA
JENIS PTK	: GURU MAPEL OLAHRAGA
NAMA	: GIGIH HIDAYANTO, S.Pd.
JENIS PTK	: GURU KELAS V
NAMA	: HARIYANI, S.Pd.
JENIS PTK	: KEPALA SEKOLAH
NAMA	: MOH. NAHURI, S.Pd.
JENIS PTK	: GURU KELAS VI

NAMA	: NUR HIDAYAT, S.E.
JENIS PTK	: GURU KELAS IV
NAMA	: RETNO KUSMARDI RAHAYU, S.Pd.
JENIS PTK	: GURU KELAS III
NAMA	: SUMARMI
JENIS PTK	: GURU MAPEL PAI

f. Siswa

Siswa SD Negeri 1 Gawang berasal dari sekitar desa tersebut. Mayoritas siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa piala dan juga prestasi yang dapat diraih oleh siswa SD Negeri 1 Gawang tersebut.

Adapun jumlah siswa SD Negeri 1 Gawang adalah:

- a. Jumlah siswa kelas I = 11 siswa
- b. Jumlah siswa kelas II = 7 siswa
- c. Jumlah siswa kelas III = 13 siswa
- d. Jumlah siswa kelas IV = 5 siswa
- e. Jumlah siswa kelas V = 17 siswa

f. Jumlah siswa kelas VI = 8 siswa

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Madinatul Mukholifah. 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wayang karakter telah diuji efektifitasnya melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil *posttest* yang diperoleh hasil 78,57% berarti media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar karena lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar.
- b. Pendidikan Berbasis Budaya Lokal dan Implikasinya terhadap Pemahaman Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SDN Ngadirejan Pringkuku. Hermida Erniyadi. 2017. Hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Pelaksanaan pendidikan berbasis budaya lokal di SDN Ngadirejan berjalan dengan baik dan sesuai dengan kriteria pembelajaran berbasis budaya, (2) Penanaman nilai-nilai budaya luhur dilakukan dengan pembiasaan pada proses pembelajaran dan program dari kepala sekolah, (3) Hasil penelitian siswa baik dan berada diatas KKM , (4) Dari pelaksanaan tersebut siswa bertambah pemahmannya dan memperoleh taraf “baik”.
- d. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Ratna Wulandari. 2015. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita siswa

kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai mean kemampuan menyimak cerita antara *post test* kelompok kontrol sebesar 76,87 dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 87 dengan selisih nilai mean *post test* kelompok kontrol dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 10,13.

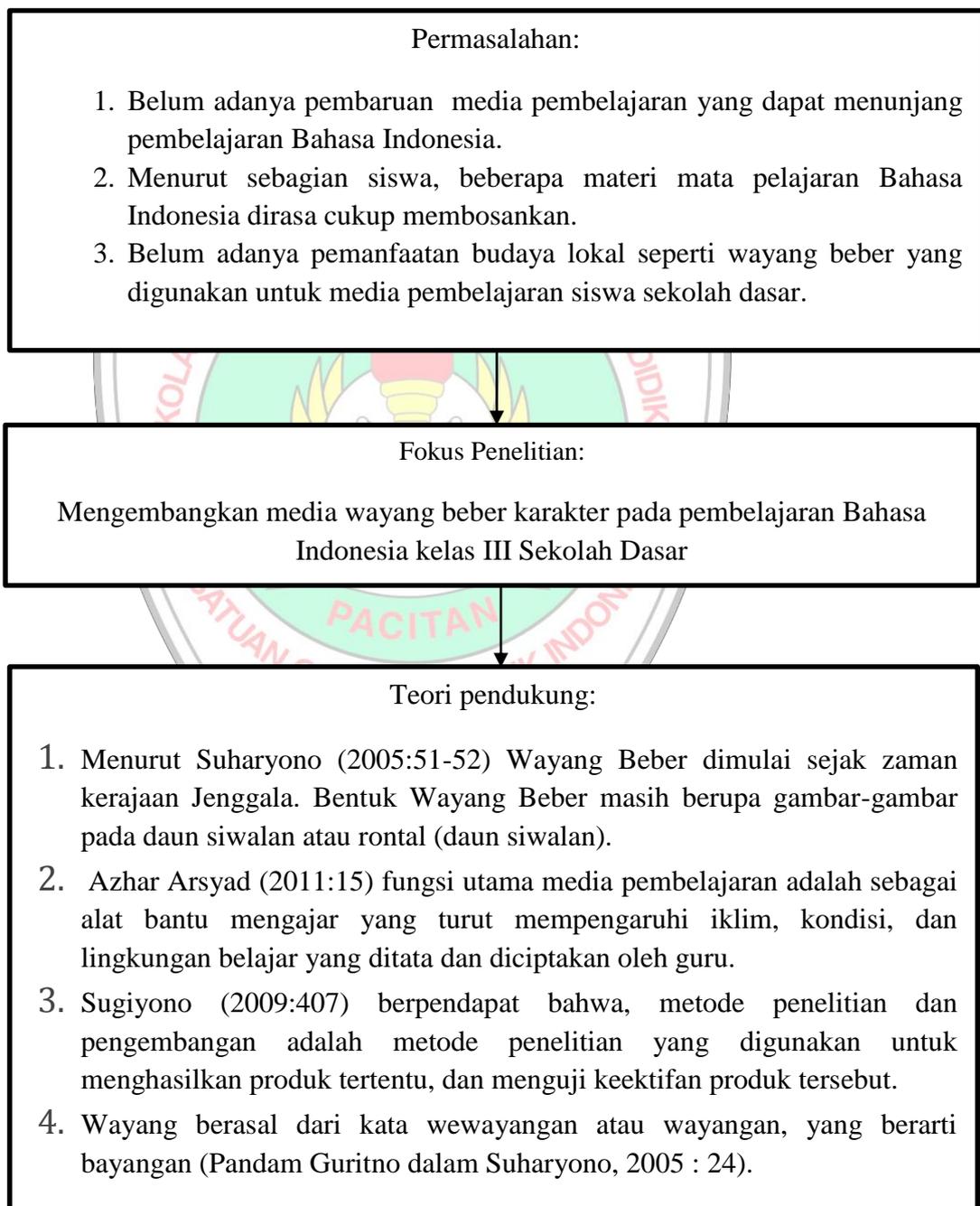
C. Kerangka Berpikir

Penyajian materi dalam buku pembelajaran oleh guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran khususnya pada kemampuan dan minat baca siswa yang tergolong kurang. Penyampaian pelajaran khususnya materi yang mengandung teks bacaan panjang, pendidik hendaknya memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang sesuai agar tujuan pelajaran tercapai dengan baik. Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menumbuhkan kemampuan memunculkan kemampuan motorik dari dalam diri siswa. Perkembangan teknologi juga memberikan inovasi dalam proses pembelajaran dan juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pengembangan media pembelajaran ditunjukkan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan motorik siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan memanfaatkan media wayang beber karakter yang dibuat menyerupai kartun dan sesuai adegan dalam tema cerita yang akan dibawakan. Oleh karena itu,

penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran wayang beber karakter yang bertujuan untuk memunculkan kemampuan motorik siswa dengan kemauan untuk mendengarkan cerita terhadap materi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1.2 Kerangka Berpikir



Penelitian relevan:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Madinatul Mukholifah. 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wayang karakter telah diuji efektifitasnya melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil *posttest* yang diperoleh hasil 78,57% berarti media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar karena lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar.
2. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Ratna Wulandari. 2015. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai mean kemampuan menyimak cerita antara *post test* kelompok kontrol sebesar 76,87 dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 87 dengan selisih nilai mean *post test* kelompok kontrol dan *post test* kelompok eksperimen sebesar 10.13.

Solusi:

Mengembangkan media wayang beber karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 1 Gawang

Hasil yang diharapkan:

Untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa siswa kelas rendah di sekolah dasar

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan media wayang beber karakter pada siswa kelas III SDN 1 Gawang?
2. Bagaimana respon siswa setelah mengenal media wayang beber karakter?
3. Bagaimana hasil media wayang beber karakter setelah diterapkan kepada siswa?

