

BAB II

KAJIAN TEORI

Landasan teori merupakan gambaran teori yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan landasan teori ini pula, diharapkan peneliti mampu menggambarkan keterkaitan antar teori-teori yang digunakan dengan keadaan di lapang dalam rangka menjawab tujuan-tujuan penelitian. Teori-teori yang menjadi landasan penelitian ini antara lain terkait dengan pengaruh pemanfaatan Media Wayang Hewan untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020.”

A. Definisi Konseptual

1. Media Wayang Hewan

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.¹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.²

Secara umum media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu dapat sampai pada penerima.³ Sedangkan secara lebih khusus

¹ Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Grafindo Persada, 2013), hlm. 3

² Sri Anita., dkk, *Strategi Pembelajaran di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) hlm.24.

³ M.Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar dan Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011) hlm.287

pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografs atau elekrtonis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan mengeluarkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kodusif di mana penerimaanya dapat melakuakn proses belajar secara efisien dan efektif.⁴

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar oleh pancaindera sehingga pembelajaran dapat berdaya guna.⁵ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan karena untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.⁶

Gerlach & Elly (dalam Azhar Arsyad, 2013: 12)⁷ mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

⁴ Yudhi Mudadhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persana Press, 2012) hlm.7-8

⁵ Eka Prihatin.,*Guru Sebagai Fasilitator*, (Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2010) hlm.10

⁶ Asyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Cet. I, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.19

⁷ Azhar Arsyah., *Op.Cit.*, hlm.12

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana pengajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara dan bantuan dalam penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

Pemilihan media juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi masing-masing. Media yang terbaik adalah media yang ada, sedangkan pengembangannya diserahkan kepada guru dengan disesuaikan pada isi, tujuan penjelasan pesan dan karakteristik siswa.

Media sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan media dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang abstrak. Bergabai jenis media dapat digunakan guru dalam pembelajaran, mulai dari media yang sederhana hingga media yang kompleks. Media dapat dibuat oleh guru maupun dapat diambil dari lingkungan sekitar.

Yudhi Munadhi mengelompokan media pembelajaran dalam empat kelompok besar media audio, media visual, media audio visual, dan media multimedia.

a. Media Audio

Media Audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun non verbal.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera pengelihatan yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara. Termasuk kedalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non ceta.

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. sifat dan pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio di atas.

d. *Multimedia*

Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer, internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.⁸

Gagne mengelompokkan media menjadi tujuh macam yaitu: 1) benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) media cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film suara, dan 7) mesin belajar.⁹

Berdasarkan jenis media yang dikemukakan di atas, peneliti memilih jenis media audio visual. Hal ini dikarenakan media wayang kartun yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam media audio visual. Media wayang kartun disini merupakan media gambar tiruan tokoh dari cerita yang diberi tangkai atau gagang yang digunakan untuk menggerak-gerakkan gambar, dan suara suara dari guru yang bercerita layaknya dalang dalam sebuah pementasan wayang.

Kemudian wayang, Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan; seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dan buri, yang berarti belakang. Bunyi

⁸ Yudhi, *Op,Cit.*, hlm,54-57

⁹ Arief Sadiman., dkk., *Media Pendidikan.*, (Raja Grafindo Persada:Jakarta, 2007), hlm. 23

b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut.¹⁰

Wayang dalam dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* di artikan sebagai boneka tiruan orang, terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya dimainkan oleh dalang.

Wayang dalam bahasa Jawa, istilah “wayang ” diartikan sebagai “bayang”, mengacu pada sebuah teater tuturan yang menggunakan teknik bayangan dan efek cahaya dan diiringi oleh musik gamelan. Kata *wayang* juga sering mengacu pada boneka wayang itu sendiri.¹¹

Sedangkan dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (*fibre-glass*), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi.¹² Dari beberapa pendapat tersebut mengenai pengertian wayang dapat dikatakan bahwa wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit, kayu, atau kardus dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional.

¹⁰ Sujamto, *Wayang dan Budaya Jawa*, (Dahra Prize: Semarang, 1992), h. 5

¹¹ Belindomag, *Seni Budaya, Macam wayang Indonesia*, (<http://belindomag.nl/id.com>)

¹² Aftaryan. 2008. *Wayang*. 2008(<http://aftaryan.wordpress.com>)

Sedangkan cerita hewan adalah sebuah cerita tentang hewan dan lain-lain yang berkaitan dengan keadaan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin memadukan kedua media tersebut yaitu media wayang dan hewan yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran wayang hewan. Media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh hewan. Media wayang kartun adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Nama tokoh maupun karakternya dapat diciptakan oleh peneliti sendiri maupun mengikuti tokoh dan karakter yang sudah ada dalam cerita yang akan dibacakan oleh peneliti.

2. Bercerita

Cerita merupakan sarana untuk menyampaikan ide/pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang luas dan banyak pada sasaran. Bercerita adalah perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.¹³

Secara khusus dalam Al-Qur'an cerita dijadikan sebagai pelajaran bagi orang-orang yang berakal dengan cara mengambil hikmah yang ada didalam cerita tersebut, karena pada dasarnya cerita yang baik

¹³ Sihabudin., dkk., *Bahasa Indonesia 2*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009) hlm. 8-7

adalah cerita yang dapat memberikan pesan kepada Sasarannya.

Sebagaimana yang tercantum dalam (QS. Yusuf: 111):

“Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal. Al-Qur’an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai pembenar kitab-kitab yang sebelumnya dan penjelas segala sesuatu, dan sebagai petunjuk serta rahmat bagi kaum yang beriman”.

Cerita yang bernilai tauhid dan akhlak, akan dapat mendekatkan anak pada nilai-nilai-nilai fitrahnya, melalui kisah-kisah pengalaman yang baik dalam cerita sehingga akan memberi peluang pada anak untuk menumbuhkan sikap, perilaku seperti contoh dalam cerita yang telah disimakinya tanpa ada paksaan.

Cerita anak dibedakan dengan cerita untuk anak. Cerita anak adalah cerita tentang kehidupan anak, sedangkan cerita untuk anak adalah cerita yang diperuntukan untuk anak-anak.¹⁴

Cerita anak adalah cerita yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak, artinya jika cerita itu adalah pengalaman sehari-hari, maka pengalaman itu harus ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah gambaran kehidupan sehari-hari, maka gambaran kehidupan sehari-hari itu harus ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah dongeng atau fantasi negeri entah dimana, maka itu harus diceritakan dengan sudut pandang anak.¹⁵

¹⁴ *Ibid.*,

¹⁵ Heru Kurniawan, *Menulis Kreatif Cerita Anak*, (Jakarta: Akademia, 2013), hlm.

Cerita anak termasuk dongeng untuk anak, biasanya membawa sebuah pesan. Cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu anak-anak.¹⁶ Dari definisi tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa cerita anak tidak selalu berupa cerita yang memiliki tokoh anak-anak. Di dalam cerita anak boleh saja terdapat tokoh anak-anak, namun cerita dengan tokoh anak-anak belum tentu merupakan cerita anak. Cerita anak tidak harus tentang anak-anak melainkan sudut pandang nya yang harus mengarah untuk anak.

Di dalam cerita terdapat unsur-unsur pembangun yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik (Supriyadi, 2006: 59). Unsur intrinsik meliputi: a) tema, b) alur atau plot, 3) tokoh atau penokohan, d) setting, e) sudut pandang, dan f) gaya bahasa. Sementara Yusi Rosdiana (2009: 6.17), mengemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam cerita, yaitu: a) tema, b) tokoh, c) latar atau setting, d) alur atau tema, e) sudut pandang, f) gaya, dan g) amanat. Penjelasan unsur intrinsik menurut Yusi Rosdiana¹⁷ sebagai berikut.

a. Tema

Tema merupakan gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari cerita. Tema merupakan unsur yang pertama yang harus ada dalam sebuah cerita.

b. Tokoh

¹⁶ Rampan, Korrie., *Kreatif Menulis Cerita Anak*. (Bandung: Nuansa, 2012) hlm. 10

¹⁷ Sihabudin., dkk., *Op. Cit.*, hlm. 6 - 17.

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita. Tokoh dapat berwujud manusia, binatang atau benda yang digambarkan selayaknya manusia. Tokoh dalam cerita dapat memiliki dua sifat, yaitu protagonis (tokoh sentral yang memiliki karakter baik yang dapat di tiru) dan antagonis (tokoh yang memiliki karakter berlawanan dengan tokoh protagonis).

c. Latar atau *setting*

Latar atau setting adalah landasan sebuah cerita. Latar cerita berkenaan dengan tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang tergambar dalam cerita. Latar tempat yaitu menunjukkan dimana tempat terjadinya peristiwa yang ada dalam cerita. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita. Latar suasana menunjukkan bagaimana suasana saat peristiwa dalam cerita itu terjadi.

d. Alur atau Plot

Alur adalah jalinan jalannya cerita yang disajikan sesuai dengan urutan waktu tertentu. Dengan kata lain alur adalah urutan penyajian cerita. Alur cerita anak biasanya dirancang secara kronologis, cerita disusun sesuai periode tertentu dan menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam periode tertentu.

e. Sudut pandang atau *point of view*

Sudut pandang digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki kesatuan. Sudut pandang merupakan tinjauan yang

digunakan pengarang dalam menuturkan cerita. Sudut pandang dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama, pengarang menempatkan diri sebagai tokoh sentral yang bercerita tentang dirinya atau pengalaman pribadinya. Sedangkan sudut pandang orang ketiga, pengarang hanya bertindak sebagai pencerita dan tidak ikut dalam cerita.

f. Gaya

Gaya dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita berkaitan erat dengan aspek-aspek cerita, yaitu tujuan dan unsur-unsur cerita. Tujuan bercerita berkaitan dengan amanat yang ingin disampaikan. Sedangkan gaya bercerita berkaitan dengan unsur-unsur cerita seperti tema, latar, tokoh, dan sudut pandang. Gaya bercerita juga berkait dengan sasaran cerita. Gaya perlu disesuaikan dengan aspek-aspek yang ada dalam cerita, sehingga cerita benar-benar menyatu.

g. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca, yang berkaitan dengan tema.

Cerita anak memiliki peran yang penting dalam perkembangan jiwa anak. Bagi anak-anak, cerita tidak sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, perlu diyakini bahwa bercerita merupakan

aktivitas penting dan tak terpisahkan dalam program pendidikan anak.

Ditinjau dari berbagai aspek¹⁸, manfaat tersebut meliputi:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak.
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi.
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Merangsang minat membaca anak
- f. Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Manfaat cerita anak jika dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran menyimak cerita anak adalah mengasah keterampilan menyimak anak, dan juga membantu peserta didik dalam pembentukan moralnya melalui amanah dalam cerita yang disampaikan guru.

Cerita anak memiliki berbagai jenis, cerita anak dalam teori sastra anak masuk dalam jenis fiksi anak, yaitu sastra anak yang diceritakan dalam secara naratif dengan mengutamakan aspek fiksionalitasnya. Salah satu ciri dari sastra anak yaitu isinya berupa karangan imajinatif. Cerita yang termasuk jenis karya sastra anak dapat berisi cerita tentang: (a) fabel, yaitu cerita yang digunakan untuk pendidikan moral, fabel kebanyakan menggunakan tokoh-tokoh binatang, (b) legenda, yaitu cerita yang isinya tentang asal usul suatu daerah, legenda sangat baik untuk menanamkan konsep-konsep, (c) cerita rakyat, yaitu cerita yang alurnya mirip dengan legenda, yang mengungkapkan penyelesaian masalah secara baik dan adil.¹⁹

¹⁸ Sihabudin., dkk., *Op. Cit.*, hlm. 8-13

¹⁹ An., *Pengertian dan Jenis-Jenis Dongeng*. 2014(<http://planetxperia.tk.com>)

Menurut Wimanjaya K. Liotohe cerita anak digolongkan ke dalam pengelompokan sebagai berikut:²⁰

a. Cerita-cerita fiktif

Di dalamnya termasuk dongeng umum, fabel, sage, legenda, dan mitos. Misalnya adalah Cerita 1001 Malam, Ali Baba, Alladin, Sinbad si Pelaut, dan lain-lain.

b. Cerita-cerita nonfiktif

Cerita ini tidak mengandung unsur khayalan, melainkan berpegang teguh pada kenyataan. Dalam jenis non fiksi ini termasuk biografi atau riwayat hidup, kisah perjalanan, petualangan, serta kejadian sehari-hari. Contohnya adalah biografi tokoh penting seperti biografi tentang presiden pertama Indonesia yaitu Ir Soekarno.

c. Cerita-cerita informatif

Cerita ini mengandung informasi atau unsur penerangan atau pengetahuan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan bagian yang penting dalam sebuah karya ilmiah, dengan tinjauan penelitian terdahulu dimaksudkan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti plagiarisme. Tujuan utamanya adalah untuk menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

²⁰ Wimanjaya K. Liotohe. *Petunjuk Praktis Mengarang Cerita Anak-anak* (Jakarta: Balai Pustaka, 1991) hlm.23

Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto²¹ hasilnya media GAYANGHETUM merupakan pengembangan dari media wayang yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis uji ahli tingkat kelayakan media GAYANGHETUM sebesar 90%, kelayakan materi 88,33%, serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju media GAYANGHETUM digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Hersa Zafira dan Filia Prima Artharina²², bahwa hasil penilaian oleh validasi ahli media dan materi 1 diperoleh persentase 88,23% dan 87,50% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 2 diperoleh persentase 98,50% dan 98,43% hasil penilain oleh ahli media dan materi 3 diperoleh persentase 92,64% dan 93,75 dan terakhir hasil penilaian dari ahli materi 4 diperoleh persentase 85,93% sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 97,43% di SD N 08 Tanjungrejo dan 98,75% di SD N 03 Klaling serta angket *scientific approach* diperoleh persentase sebesar 90,38% di SD N 08 Tanjungrejo dan sebesar 97,00% di SD N 03 Klaling. Kesimpulannya adalah media wayang tematik layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pendukung

²¹ Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto, "Pengembangan Media *Gayanghetum* (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD", *Journal Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomor 1 Mei 2014, hlm. 65-70.

²² Hersa Zafira dan Filia Prima Artharina, "Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung *Scientific Approach* Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Refleksi Edukatika*, Volume 8 Nomor 1 Januari 2017, hlm. 12-35.

scientific approach pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Saiputri²³ berdasarkan dari hasil validasi para ahli, peneliti mendapatkan presentase 92,5% dari validasi ahli media, 82.5% dari validasi ahli materi, dan 90% dari validasi ahli pengguna (praktisi). Kesimpulannya dari data tersebut adalah (1) pengembangan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di katagorikan valid, praktis dan efektif. Kualitas media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan di katagorikan baik dilihat dari kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Widayati²⁴, berdasarkan observasi, pembelajaran inilah yang membuat peneliti merasa ingin melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di SD tersebut dengan berkolaborasi dengan gurunya. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan lembar angket. Subyek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kutorejo.

²³ Adelia Saiputri²³, Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, *Journal Simki-Pedagogia Volume 1 Nomor 6 Tahun 2017*, hlm. 43-57.

²⁴ Widiyati, "Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kecamatan Kutorejo Kab. Mojokerto", *Jurnal UNU-Blitar, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017*, hlm. 43-50.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk²⁵ hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan presentase rata-rata pengembangan kemampuan menyimak anak pada siklus I sebesar 65,08% dengan kriteria sedang, menjadi 80,20% dengan kriteria tinggi pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 15,12%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode bercerita berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak pada anak kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja.

Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, dkk.²⁶, berdasarkan studi literatur yang ada dapat disimpulkan bahwa terdapat respon positif terhadap penggunaan wayang sebagai media pembelajaran. Melalui wayang selain dapat membantu dalam proses pembelajaran juga dapat menjadi salah satu cara memperkenalkan seni budaya.

Selanjutnya beberapa tambahan penelitian lainnya yang terkait, milik Qurrotaini dkk²⁷, Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada

²⁵ Ni Wayang Kiki dkk, "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja", *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Nomor 2 Tahun 2016*, hlm. 28-39.

²⁶ Dandan Luhur Saraswati, dkk., "Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran", Universitas Indraprasta PGRI, *Jurnal Diskusi Panel Volume 3 Nomor 2 Tahun 2019* ISSN 2581-0812, hlm. 16-25.

²⁷ Lativa Qurrotaini, dkk., Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas di SDN Margarahayu XIV Kota Bekasi", *Jurnal Holistika Volume 1 Nomor 2* ISSN: 2579-6151 Tahun 2017, hlm. 103-110.

peningkatan terhadap ketrampilan menyimak cerita anak melalui media wayang kertas.

Kusuma, dkk.²⁸ berdasarkan uraian dan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Demonstrasi* berbantu media *Wayang Kartun* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran IPS materi Jenis – jenis Pekerjaan SDN Plamongansari 01 Semarang. Hal ini dapat dilihat pada analisis uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 57,029$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $57,029 > 2,024$ maka H_a diterima.

Vitasari, dkk.²⁹ berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Catur, & Khotimah³⁰, dari hasil pengolahan data diperoleh nilai $Asymp\ Sig\ 2\text{-tailed} < \alpha (0,05)$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode

²⁸ Ratih Kusuma, dkk., “Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan SDN Plamongansari 01 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”, *Jurnal Guru Kita (JGK) Volume 2 Nomor 3 Juni Tahun 2018*, hlm. 134-141.

²⁹ Unzilla Olivia Vitasari, dkk., “Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok B”, e-Journal PAUD Univ. Pendidikan Ganesha *Volume 5 Nomor 1 Tahun 2017*, hlm. 75-87.

³⁰ Septieniansyah catur & Nurul Khotimah, “Pengaruh Metode Bercerita Bermedia Wayang Hewan terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelompok A”, e-Journal UNESA, *Volume 3 Nomor 1 Tahun 2017*, hlm. 24-30.

bercerita bermedia wayang hewan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak anak kelompok A TK Islam Asfiah Surabaya.

Munawaroh, dkk.³¹ Mengungkapkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode demonstrasi berbantu media wayang kartun. Oleh karena itu pentingnya penggunaan metode pembelajaran demonstrasi berbantu media wayang kartun untuk menarik siswa agar aktif mengikuti pembelajaran dan berani mencoba untuk mendemonstrasikan materi. Metode pembelajaran demonstrasi berbantu media wayang kartun membantu proses pembelajaran di dalam kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penulisan ini lihat tabel.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama/ Judul	Rumusan Masalah	Hasil
1.	Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto ³⁰ , "Pengembangan Media <i>Gayanghetum</i> (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah pengembangan Media <i>GAYANGHETUM</i> (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) pada pembelajaran tematik terintegrasi kelas IV semester I? 2. Apakah Media <i>GAYANGHETUM</i> (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) efektif digunakan pada pembelajaran tematik 	Media <i>GAYANGHETUM</i> merupakan pengembangan dari media wayang yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis uji ahli tingkat kelayakan media <i>GAYANGHETUM</i> sebesar 90%, kelayakan materi 88,33%, serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang

³¹ Kusyari A'isatul dkk., Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Wayang Kartun terhadap Pembelajaran Anak, e-Journal PAUD Univ. Pendidikan Ganesha *Volume 4 Nomor 1 Tahun 2017*, hlm. 34-42.

		terintegrasi kelas IV semester I?	menyatakan setuju media GAYANGHETUM digunakan dalam pembelajaran.
2.	Hersa Zafira dan Filia Prima Artharina ³¹ , “Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung <i>Scientific Approach</i> Kelas IV Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah pengembangan media wayang tematik sebagai pendukung <i>scientific approach</i>? 2. Bagaimanakah penerapan media untuk membantu siswa mudah memahami suatu tema dalam pembelajaran tematik? 	Dari hasil penilaian oleh validasi ahli media dan materi 1 diperoleh persentase 88,23% dan 87,50% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 2 diperoleh persentase 98,50% dan 98,43% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 3 diperoleh persentase 92,64% dan 93,75 dan terakhir hasil penilaian dari ahli materi 4 diperoleh persentase 85,93% sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 97,43% di SD N 08 Tanjungrejo dan 98,75% di SD N 03 Klaling serta angket <i>scientific approach</i> diperoleh persentase sebesar 90,38% di SD N 08 Tanjungrejo dan sebesar 97,00% di SD N 03 Klaling. Kesimpulannya adalah media wayang tematik layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pendukung <i>scientific approach</i> pada tema Indahnya Negeriku siswa kelas IV sekolah dasar.
3.	Adelia Saiputri ³² , Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan? 2. Bagaimana kualitas media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan dilihat dari kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya? 	Berdasarkan dari hasil validasi para ahli, peneliti mendapatkan presentase 92,5% dari validasi ahli media, 82,5% dari validasi ahli materi, dan 90% dari validasi ahli pengguna (praktisi). Kesimpulannya dari data tersebut adalah (1) pengembangan

			media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di katagorikan valid, praktis dan efektif. Kualitas media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan di katagorikan baik dilihat dari kevalidannya, kepraktisannya, dan keefektifannya.
4.	Widayati ³³ , Penggunaan Media Wayang untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kecamatan Kutorejo Kab. Mojokerto	Evaktif tidaknya penerapan media wayang dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kecamatan Kutorejo Kab. Mojokerto?	Berdasarkan observasi, pembelajaran inilah yang membuat peneliti merasa ingin melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di SD tersebut dengan berkolaborasi dengan gurunya. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan lembar angket. Subyek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Kepuharum Kutorejo.
5.	Ni Wayan Kiki Handayani dkk ³⁴ , Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Wayang Kertas untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan media wayang kertas sebagai metode bercerita anak pada kelompok A? 2. Bagaimana pengaruh metode bercerita dengan wayang kertas terhadap kemampuan menyimak anak? 	Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan presentase rata-rata pengembangan kemampuan menyimak anak pada siklus I sebesar 65,08% dengan kriteria sedang,

			menjadi 80,20% dengan kriteria tinggi pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 15,12%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode bercerita berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan bahasa khususnya kemampuan menyimak pada anak kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja.
6.	Danda Luhur Saraswati, dkk. ³⁵ , Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tingkat antusiasme/respon peserta didik terhadap pembelajaran di Laboratorium Fisika Universitas Indraprasta PGRI? 2. Bagaimana efektivitas penggunaan wayang sebagai media pembelajaran di Laboratorium Fisika Universitas Indraprasta PGRI? 	Berdasarkan studi literatur yang ada dapat disimpulkan bahwa terdapat respon positif terhadap penggunaan wayang sebagai media pembelajaran. Melalui wayang selain dapat membantu dalam proses pembelajaran juga dapat menjadi salah satu cara memperkenalkan seni budaya.
7.	Lativa Qurrotaini dkk. ³⁶ , Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Wayang Kertas di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana keterampilan menyimak anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? 2. Bagaimana pengaruh penggunaan wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa? 	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan model Kemmis dan Taggart dan terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen penelitian

			yang digunakan berupa lembar observasi dan soal tes. Adapun teknik analisa data yang digunakan yaitu teknik analisis dan data kuantitatif yaitu dengan mencari rata-rata hasil ketrampilan menyimak cerita anak setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap ketrampilan menyimak cerita anak melalui media wayang kertas.
8.	Ratih Kusuma, dkk. ³⁷ Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan SDN Plamongsari 01 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018	Bagaimana Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan?	Berdasarkan uraian dan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran <i>Demonstrasi</i> berbantu media <i>Wayang Kartun</i> terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran IPS materi Jenis – jenis Pekerjaan SDN Plamongsari 01 Semarang. Hal ini dapat dilihat pada analisis uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 57,029$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $57,029 > 2,024$ maka H_a diterima
9.	Unzila Olivia Vitasari, dkk. ³⁸ Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Terhadap Kemampuan	Bagaimana tingkat Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kec. Denpasar Utara	Data hasil kemampuan berbicara dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik

	Berbicara Pada Anak Kelompok B	Tahun Pelajaran 2016/2017?	deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 7,290$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=39$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 7,290 > t_{tabel} = 2,021$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak. Adapun nilai rata-rata kemampuan berbicara pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang adalah $X = 89,90$, sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional adalah $X = 77,95$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.
10.	Septieniansyah Catur, & Nurul Khotimah ³⁹ , Pengaruh Metode Bercerita Bermedia Wayang Hewan terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelompok A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tingkat menyimak anak kelompok di TK Islam Asfiah Surabaya? 2. Bagaimana pengaruh metode bercerita bermedia wayang hewan terhadap keterampilan menyimak anak kelompok A? 	Penelitian <i>Quasi Experimental Design</i> ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bercerita bermedia wayang hewan terhadap keterampilan menyimak anak kelompok A di TK Islam Asfiah Surabaya. Subjek

			<p>dalam penelitian ini adalah kelompok A di TK Islam Asfiah Surabaya yaitu 20 anak kelompok eksperimen (A1) dan 20 anak kelompok kontrol (A2). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji <i>Mann Whitney U-Test</i> dengan bantuan SPSS 20, dengan rumus $U_{hitung} < U_{tabel}$ dan dilihat dari <i>Asymp Sig 2-tailed</i> $< \alpha (0,05)$. Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai <i>Asymp Sig 2-tailed</i> $< \alpha (0,05)$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bercerita bermedia wayang hewan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak anak kelompok A TK Islam Asfiah Surabaya.</p>
11.	<p>Kusyari A'isatul Munawaroh, dkk.⁴⁰ Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Wayang Kartun terhadap Pembelajaran Anak</p>	<p>Bagaimana pengaruh metode demonstrasi berbantu media wayang kartun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia?</p>	<p>Mengungkapkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia dengan menerapkan metode demonstrasi berbantu media wayang kartun. Oleh karena itu pentingnya penggunaan metode pembelajaran demonstrasi berbantu media wayang kartun untuk menarik siswa</p>

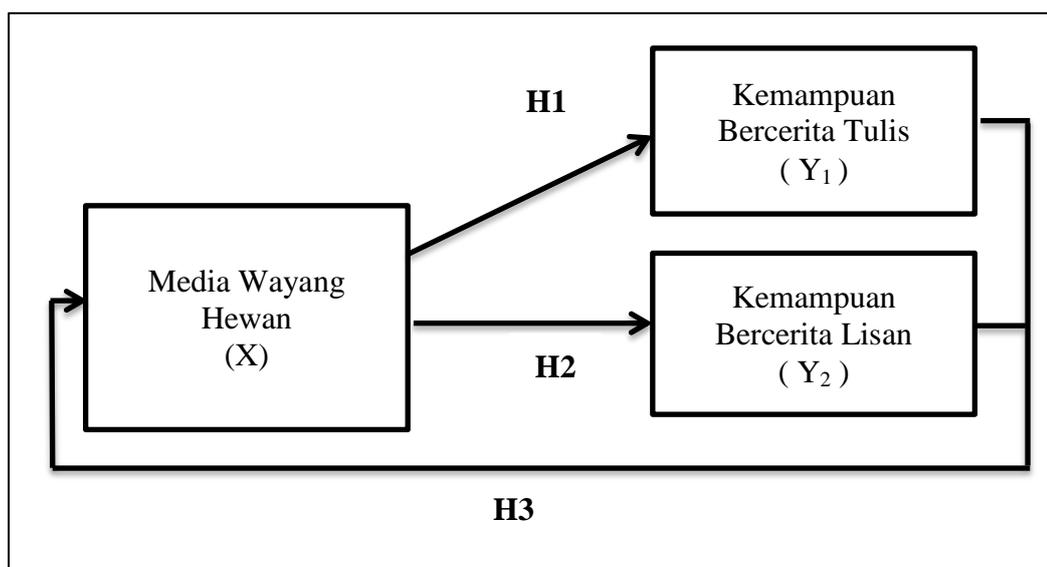
			agar aktif mengikuti pembelajaran dan berani mencoba untuk mendemonstrasikan
12.	Evi Hadi Safitri. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Hewan Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri? 2. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri? 3. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis dan lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri? 	

A. Kerangka Teoritis

Media merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan siswa dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Kegiatan bercerita anak membutuhkan sebuah media yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat para penyimaknya yakni sesama para peserta didik. Media wayang hewan adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi cerita sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi penyimak cerita anak, khususnya anak-anak sendiri. Penggunaan media wayang hewan dapat menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang sesuatu yang berhubungan dengan objek serta diharapkan dapat memudahkan pemahaman anak terhadap isi cerita anak yang akan disampaikan. Bagan di bawah ini adalah kerangka pikir penelitian pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020.’’

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Teoritis



B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis terbagi atas dua jenis, yakni hipotesis Nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variable Y, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menunjukkan ada pengaruh atau ada hubungan atau ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut:

H1 : adanya pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.

H2 : adanya pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.

H3 : adanya pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis dan lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.