

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

“Media are the means (usually audiovisual or electronic) for transmitting or delivering messages. Media include such things as print, graphics, photography, audio communication, television, simulations and games, and computers.” Locatis dan Atkinson (1984:3). Artinya media adalah alat (biasanya berupa audio visual atau elektronik) untuk menyampaikan atau mengirim pesan. Media meliputi cetakan, grafis, fotografi, komunikasi audio, televisi, simulasi, dan permainan, dan komputer.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi disebut media menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)* dalam Arsyad (2014). Sedangkan Pembelajaran menurut (Sundayana, 2015:6) merupakan proses komunikasi antara peserta didik, pengajar dan bahan ajar.

Arsyad (2014:3) memaparkan pengertian media dalam proses pembelajaran biasa diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pendapat yang lain diungkapkan oleh Nurseto

(2011:21) tentang kegiatan belajar menggunakan media terjadi jika ada komunikasi antara penerima pesan (P), dengan sumber (S), lewat media (M). Namun komunikasi sendiri terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*).

Dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah suatu pengantar dalam bentuk visual maupun verbal sehingga informasi bisa diterima oleh orang yang melihat maupun mendengar. Sedang pembelajaran adalah kegiatan belajar minimal dilakukan oleh dua komponen yaitu guru dan peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu pengantar yang digunakan selama proses belajar dalam bentuk visual maupun verbal yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

b. Ciri Media Pembelajaran

Menurut Ely dan Gerlach dalam (Arsyad, 2014:15) media memiliki ciri-ciri tertentu :

1. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan dalam merekam, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa. Alat yang digunakan memperbaiki objek atau peristiwa tersebut merupakan *fotografi, audiotape, videotape*.
2. Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan dalam mentransformasikan objek atau peristiwa dalam berbagai cara. Peristiwa yang terjadi pada masa

lampau dapat disajikan pada peserta didik dalam kurun waktu yang singkat.

3. Ciri distributif (*distributive property*), yaitu ciri yang memungkinkan untuk mentrasfer peristiwa melalui ruang, secara bersamaan kejadian (Fatmawati, 2016) tersebut disajikan kepada peserta didik dengan pengalaman yang relatife sama dengan kejadian tersebut.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Munadi (2013:37-48) membagi fungsi media menjadi 5, yaitu :

1. Fungsi media sebagai media pembelajaran yaitu fungsi media pembelajaran sebagai penyalur, penyampaian, penghubung siswa untuk belajar.
2. Fungsi sematik adalah media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menambah perbendaharaan kata yang maknanya benar-benar dipahami siswa.
3. Fungsi manipulatif didasarkan pada karakteristik umum media pembelajaran yaitu mengatasi batasan ruang, waktu, dan keterbatasan inderawi.
4. Fungsi psikologis terbagi menjadi 5 diantaranya : (1) fungsi atensi artinya media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, (2) fungsi afektif artinya menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa, (3) fungsi kognitif artinya media pembelajaran mampu menghadap siswa pada objek-objek yang akan memperkaya pikiran dan gagasan, (4) fungsi imajinatif, artinya

media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa, nantinya imajinasi ini akan menimbulkan rencana-rencana bagi masa datang, (5) fungsi motivasi artinya media pembelajaran dapat memberikan harapan bahkan bagi siswa yang dianggap lemah dalam menerima dan memahami isi pelajaran.

5. Fungsi sosio-kultural, artinya media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Setiap pembelajaran ada yang membutuhkan media pembelajaran, karena setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Adanya media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar tentu saja sangat memudahkan guru saat mengajar. Sejalan dengan Karo S (2018:91) menuturkan mengoptimalkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan didalam kelas. Pendapat yang lain diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009:16) tentang manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan semangat belajar, intraksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton dalam Arsyad (2014: 25-27) mengidentifikasi Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran kearah yang lebih positif dan produktif.

Peneliti dalam hal ini mengacu pada perlunya pengembangan media pembelajaran yang didapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi mempengaruhi pengelompokan jenis media menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014:35-39) yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksi, terdiri atas: *Proyeksi opaque* (tak-tembus pandang), *proyeksi overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- b. Visual yang tak diproyeksi, terdiri atas: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papaninfo, papan-bulu.
- c. Audio, terdiri atas: pita rekaman, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian Multimedia, terdiri atas : slide plus suara, *multi-image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, terdiri atas: film, televisi video.
- f. Cetak, terdiri atas: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan, terdiri atas: teka-teki, simulasi, papan permainan.
- h. Realia, terdiri atas: model, *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, boneka).

2. Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi, terdiri atas: telekonferen, kuliah jarak jauh.

2. Media berbasis mikroprosesor, terdiri atas: *Computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor inteljen, interaktif, hypermedia, compact (video), disc.

Melihat dari jenis-jenis media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis wayang Beber termasuk dalam media pembelajaran tradisional visual yang tak terproyeksi terdiri dari gambar.

e. Karakteristik Media Visual Gambar

Menurut Sanjaya (2010:204) media visual adalah media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung suara. Artinya, media visual dapat menyampaikan pesan melalui indra pengelihatan atau mata. Gambar merupakan salah satu media visual yang paling sering digunakan. Menurut Munir (2012: 261) Karakteristik media gambar ialah:

1. Gambar merupakan media dua dimensi.
2. Gambar merupakan media yang diam.
3. Gambar menekankan gagasan pokok dan impresi bahwa untuk menilai dan memilih gambar yang baik harus menampilkan gagasan utama.
4. Gambar memberikan kesempatan diamati rincinya seteknik individual.
5. Gambar dapat menyajikan berbagai materi pembelajaran, segala macam objek dapat dilihat dari yang kongkrit sampai gagasan abstrak.

f. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 80-81) Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran, sehingga terdapat Beberapa kriteria dalam memilih media yaitu sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis.

Memilih dan menggunakan media tentu saja harus memenuhi Beberapa kriteria. Hal ini bertujuan agar media yang dimanfaatkan dapat tepat guna. Berdasarkan masalah yang ada belum pernah digunakan media wayang Beber sebagai media pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang Beber.

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran meliputi perencanaan, pembuatan produk, penilaian. Media wayang Beber pada penelitian ini dikembangkan menjadi media berbasis wayang Beber yang dilukis diatas kain sehingga peserta didik

menggetahui kultur dari kebudayaan Indonesia. Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran tentu harus sesuai dengan langkah-langkah yang benar atau teori dari para ahli. Berikut langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media.



Tabel 2.1 Langka-Langka Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli.

Trianto (2009:179-192)	Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito (2002:98)
<p style="text-align: center;">Menurut Kemp</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi masalah pembelajaran. 2. Analisis siswa 3. Analisis tugas 4. Merumuskan indikator 5. Penyusunan instrument evaluasi 6. Strategi pembelajaran 7. Pemilihan media atau sumber pembelajaran 8. Pelayanan pendukung 9. Evaluasi sumatif 10. Revisi perangkat pembelajaran. 	<p>Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi kebutuhan 2. Perumusan tujuan 3. Perumusan butir-butir materi 4. Perumusan alat pengukur keberhasilan 5. Penulisan naska media.
<p style="text-align: center;">Menurut Dick & Carey</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi tujuan mengajar. 2. Melakukan analisis intruksional 3. Identifikasi karakteristik siswa 4. Merumuskan tujuan kinerja 5. Pengembangan tujuan acuan patokan 6. Pengembangan strategi pengajaran 7. Pengembangan dan memilih perangkat pengajaran. 8. Merancang melakukan informasi dan formatif 9. Menulis perangkat 10. Revisi pengajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Tes uji coba revisi
<p style="text-align: center;">Menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pendefisian, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Ujung Depan b. Analisis Peserta Didik c. Analisis Tugas d. Analisi Konsep e. Perumusan Tujuan 2. Tahap perancangan, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan Tes b. Pemilihan Media c. Pemilihan Format d. Desain Awal 3. Tahap pengembangan, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Validasi Ahli b. Uji Pengembangan 4. Tahap pendisminisian, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Uji Validitas b. Pengemasan c. Penyebaran dan Pengadopsian 	

Dalam hal ini peneliti memilih model pengembangan menurut Tiagarajan karena model penelitian 4D lebih terperinci sehingga, memudahkan peneliti dalam mengembangkan perangkat dan instrument pembelajaran.

2. Wayang Beber

Wayang Beber merupakan cikal bakal terbentuknya beberapa jenis Wayang yang ada di Indonesia, karena wayang Beber bukanlah pentas bayangan melainkan pentas gambar atau lukisan. Wayang merupakan media dakwah yang digunakan Wali Songo untuk menyampaikan agama Islam. Wayang Beber pada zaman dahulu memiliki bentuk yang mirip sekali dengan orang, namun dengan kedatangan Wali Songo bentuk wayang dirubah agar tidak persis seperti bentuk manusia pada umumnya. Penyebaran Islam diwilayah Gresik dilakukan oleh Sunan Maulana Milik Ibrahim, Sunan Giri, Sunan Perapen.

Disandur dari buku Grisee Tempo Doeloe (2005), Sunan Giri menyebarkan Islam di kota Gresik sekitar abad 14 M. Sunan Giri merupakan putra dari Maulana Ishak dan ibunya bernama Dewi Sekardadu putra Menak Samboja. Kebesaran Sunan Giri terlihat antara lain sebagai anggota dewan Walisongo. Nama Sunan Giri tidak bisa dilepaskan dari proses pendirian kerajaan Islam pertama di Jawa yaitu Kerajaan Demak. Ia adalah wali yang menanamkan nilai-nilai ke Islam di Kerajaan Giri Kedaton dan upaya politisnya sangat disegani oleh Majapahit. Pada kepemimpinan Sunan Giri I, Giri Kedaton memiliki hubungan yang baik

dengan Majapahit. Akulturasi budaya pun ikut andil dalam hubungan keduanya, salah satu media yang digunakan oleh Sunan Giri I adalah wayang Beber. Wayang Beber dibuat oleh Sunan Giri I sebagai siar agama Islam. Pada perkembangannya wayang tersebut dijadikan ciderahmata istana dan diturunkan secara turun temurun ke generasi Majapahit. Hampir sama dengan wayang Beber, damar kurung juga mempunyai kemiripan dalam pembuatannya yaitu sama-sama dilukis pada kertas atau kain yang memuat tentang ajaran-ajaran hidup.

Menurut Margana (2014:156) Informasi tentang kepustakaan wayang Beber sangat terbatas, bahkan dalam karya yang terkenang tentang *history of java*, Raffels (1965) tidak menyinggung sama sekali tentang wayang Beber. Sejarah wayang Beber yang berkembang saat ini menyatakan bahwa wayang Beber terdiri dari dua jenis yaitu wayang Beber pacitan dan wayang Beber Wonosari. Banung & Toshihiro (2014:40) menuturkan wayang Beber pacitan dan wayang Beber Wonosari keduanya memiliki gaya visual yang khas untuk mengabarkan sosok manusia. Perkembangan wayang Beber menurut portal informasi Indonesia (2019) menyatakan: (1) Wayang Beber pada tahun 1223 M, merupakan gambar-gambar pada daun siwalan atau lontar. (2) Pada tahun 1244 M, mulai digambar diatas kertas dengan penambahan berbagai ornament, waktu itu bertepatan dengan pemindahan Kerajaan Jenggala ke Pajajaran. (3) Pada tahun 1316 M, kertas wayang mulai dipasang tongkat kayu pada setiap ujungnya, lebih mudah untuk dipegang, dibuka dan

dipajang. Pada masa ini nama wayang Beber mulai digunakan. (4) Pada tahun 1378 M, Raja Brawijaya V meminta Raden Sungging Prabangkara (anak ketujuh) untuk menciptakan wayang Beber purwa baru. Terdiri dari cerita Panji di jenggala, jaka Karebet di majapahit dan Damarwulan. (5) Pada tahun 1518 M, Wayang Beber dimodifikasi menjadi ilustrasi manusia dan hewan yang dibuat miring saat kejayaan kesultanan Demak, hal itu karena tidak sesuai dengan ajaran Islam. (6) Pada tahun 1690 M, wayang Beber diciptakan lagi ketika Kerajaan kartasura oleh Mangkurat II, cerita yang dimainkan adalah Joko kembang Kuning. (7) Pada tahun 1735 M, masa Raja Pakubuwana II di Kartasura mulai terpecah pemberontakan Cina, keluarga kerajaan mengungsi dengan membawahi serta seluruh perlengkapan wayang Beber, sebagian ke Gunungkidul, Wonosari, sebagian lagi Karangtalun, Pacitan.

Salah satu dalang wayang Beber generasi ke-13 Ki Sumardi merupakan keturunan dalang wayang Beber yang pertama Ki Tawang Alun dan masih memiliki duplikat asli wayang Beber yang berusia ratusan tahun mengatakan wayang Beber yang warisan dari para leluhur merupakan pemberian dari Prabu Brawijaya. Dikisahkan, pada masa itu, putri dari Prabu Brawijaya Sakit keras dan tidak kunjung sembuh. Padahal sudah berobat tabib dan ahli seluruh kerajaan Majapahit. Pada masa itu Ki Tawang Alun diundang untuk mengobati penyakit putri hingga sang putri sembuh. Sebagai ungkapan rasa syukur Sang Prabu, Ki Tawang Alun diberi hadiah dalam bentuk seperangkat wayang Beber dengan harapan

kelak bisa menjadi sumber penghasilan bagi Ki Tawang Alun dan anak turunnya.

3. Mendongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng dan mendongeng merupakan budaya yang mentradisi. Menurut Pusat Bahasa (2003: 147), dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau cerita bohong. Pengertian dongeng yang lain juga disampaikan oleh Beberapa ahli. Menurut Triyanto (2007:46) dongeng merupakan cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi, berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan moral bagi peserta didik. Sedangkan menurut Kamisa (1997:144) dongeng adalah cerita yang ditulis atau dituturkan sifatnya hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita fiksi yang dibuat oleh penulis dengan tujuan menghibur dan menyampaikan pesan-pesan moral.

b. Jenis-Jenis Dongeng

Sebenarnya semua imajinasi manusia bisa ditulis dan diangkat menjadi dongeng. Anti Aerne dan Stith Thompson dalam (Danandjaja, 2007: 86) membagi jenis dongeng menjadi empat golongan besar, yaitu:

1. Dongeng binatang (*animal tales*) adalah dongeng yang ditokohi oleh para binatang.
2. Dongeng biasa (*ordinary tales*) adalah dongeng yang ditokohi manusia seperti mengenai ilmu sihir (*tales of magic*), dongeng

keagamaan (*religius tales*), cerita-cerita roman (*romantic tales*), dongeng mengenai raksasa bodoh (*tales of stupid agre*).

3. Lelucon atau anekdot adalah dongeng yang menggelikan hati.
4. Dongeng berumus adalah dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan.

Sedangkan menurut Sugiarto (2009:14) jenis-jenis dongeng ada lima yaitu: (1) legenda adalah dongeng yang termasuk dalam sejarah atau kejadian alam misalnya takuban perahu, asal usul Banyuwangi, (2) mite adalah dongeng yang mengandung unsur-unsur misteri, dunia ghaib dan alam dewa yang dianggap terjadi menurut masyarakat setempat misalnya Nyi Roro Kidul, Dewi Sri, (3) fabel adalah dongeng yang terdiri dari binatang yang sifatnya seperti manusia misalnya Si Kancil, (4) sage adalah cerita yang mengandung unsur-unsur sejarah, karena unsur sejarah didominasi oleh unsur fantasi, unsur sejarah itu menjadi kabur dan tidak dipercaya sebagai fakta sejarah misalnya Ciung Wanara, (5) dongeng jenaka adalah cerita yang memuat hal yang lucu disetiap tokohnya.

c. Tujuan Mendongeng

Mendongeng merupakan keterampilan berbicara yang unik karena bukan saja keterampilan berkomunikasi, tetapi didalamnya terdapat nilai seni. Mendongeng adalah menceritakan perbuatan atau kejadian dan disampaikan oleh lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain menurut Bachri (2005:10). Kegiatan

mendongeng bukan hanya sebagai hiburan, tetapi memiliki tujuan.

Menurut Priyono (2001:15) bertujuan :

1. Merangsang imajinasi dan daya fantasi anak secara wajar.
2. Mengembangkan daya penalaran sikap kritis serta kreatif.
3. Mempunyai sikap-sikap kepedulian luhur budaya bangsa.
4. Dapat membedakan perbuatan baik yang perlu ditiru dan perbuatan buruk yang tidak perlu ditiru.
5. Punya rasa hormat dan kepercayaan diri dari sikap terpuji dari anak

d. Teknik Mendongeng

Pemilihan cerita dongeng merupakan salah satu cara yang harus dilakukan sebelum mendongeng. Agar guru dapat menguasai isi dongeng yang akan disampaikan kepada peserta didik. Teknik mendongeng menurut Hana (2011:58-60) sebagai berikut: (1) Membaca dari buku cerita, (2) mendongeng dari ilustrasi dari buku, (3) menceritakan dongeng, (4) mendongeng dengan menggunakan boneka, (5) dramatisasi suatu dongeng, (6) mendongeng sambil memainkan jari-jari tangan.

Pendongeng dituntut untuk membuat suasana tidak membosankan.

Cara menyampaikan dongeng agar bisa membangkitkan imajinasi anak menurut Hana (2011: 61-67) sebagai berikut:

1. Gunakan kata-kata yang mudah dipahami.

2. Intonasi suara harus menarik. Seperti dalam suatu dongeng ada Beberapa karakter, maka bisa digunakan suara sesuai karakter.
3. Penjiwaan dalam memperbesar dan memperkecil suara harus diperhatikan. Memainkan intonasi suara agar suasana mendongeng lebih menarik.
4. Gerakan tangan dan mata disesuaikan dengan dongeng yang diceritakan.
5. Mimik pendongeng harus ekspresif.
6. Gunakan alat peraga.
7. Libatkanlah perasaan, ikatan batin antara pendongeng dan peserta didik harus dibangun.
8. Improvisasi perlu dilakukan apabila lupa dengan alur cerita yang dibawahkan.
9. Semua hal bisa diceritakan kepada peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/MI Bandar Lampung” yang dilakukan oleh Seka Andrea pada tahun 2019 menghasilkan produk berupa wayang kartu dengan hasil penilaian rata-rata dari ahli materi sebesar 80% “Sangat Baik”, hasil penilaian rata-rata dari ahli media sebesar 86,2% “Sangat Baik”, hasil penilaian rata-rata dari praktisi pendidikan sebesar 90,5% “Sangat Baik”.

2. Penelitian berjudul “Pengembangan Media *Gayanghetum* (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD” yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto pada tahun 2014 menghasilkan produk berupa wayang *Gayanghetum* dengan hasil penilaian rata-rata dari ahli materi sebesar 90% “Sangat Baik”, hasil penilaian rata-rata dari ahli media sebesar 88,3% “Sangat Baik”, hasil penilaian rata-rata dari angket siswa sebesar 91,48% “Sangat Baik”.
3. Jurnal penelitian berjudul “Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber” yang dilakukan oleh Agus Sutedjo dan Basnedar Herry Prilosadosa pada tahun 2016 menghasilkan deskripsi, permainan tradisional wayang Beber selalu melahirkan suasana senang dan ceria.

C. Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi dan informasi membuat semua orang meninggalkan kebudayaan lokal. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat mendukung kegiatan belajar. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas menuturkan bahwa tidak ada media pembelajaran yang digunakan pada saat mendongeng. Dari hasil wawancara tersebut maka peneliti mengidentifikasi media apa yang dapat digunakan dalam pembelajaran mendongeng.

Pemilihan media berbasis wayang Beber berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah dijelaskan. Kemudian peneliti melakukan penyusunan tes,

analisis media, analisis format dan menentukan rencang seketsa media. Sketsa tersebut dibawah ke validator ahli untuk mendapat saran perbaikan. Peneliti kemudian melanjutkan pengembangan, menggunakan media pembelajaran kemudian dibawah ke validator untuk mengetahui keberhasilan dari pengembangan media tersebut

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

