

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kearifan lokal di Indonesia tampak dalam berbagai bentuk budaya yang lahir dari pengalaman hidup masyarakat saat berinteraksi dengan alam, sesama manusia, dan Tuhan. Salah satu contohnya adalah tradisi wayang yang mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, tanggung jawab, dan kebijaksanaan. Melalui kisah dan tokohnya, wayang menyampaikan pesan moral dan filosofi hidup yang menggambarkan perjuangan manusia dalam menegakkan kebenaran, mengendalikan hawa nafsu, serta menjaga keseimbangan antara manusia dan alam. Nilai - nilai tersebut sejalan dengan kehidupan masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi gotong royong, keadilan, dan keharmonisan sosial. Karena itu, wayang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pendidikan karakter yang membentuk kepribadian, memperkuat jati diri bangsa, serta menanamkan nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan teladan bagi generasi muda di tengah tantangan zaman modern.<sup>1</sup>

Nilai-nilai kearifan lokal di Indonesia, seperti kejujuran, tanggung jawab, gotong royong, dan kebijaksanaan, sangat penting untuk membentuk karakter siswa dan memperkuat jati diri bangsa. Dalam hal ini, Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi pendidikan yang lebih fleksibel, relevan, dan berfokus pada pengembangan karakter serta kemampuan siswa.

---

<sup>1</sup> Njatrijani, Rinitami. “*Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang.*” *Gema Keadilan* 5, no. 1 (2018): 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.358>

Kurikulum ini memberi kebebasan bagi sekolah dan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, potensi, dan minat siswa. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), siswa diajak untuk belajar dari pengalaman nyata, berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, berkomunikasi dan memecahkan masalah di lingkungan sekitarnya. Guru berperan sebagai pendamping yang membantu siswa menemukan dan mengembangkan kemampuannya. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mendorong penggunaan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka, diharapkan pendidikan Indonesia dapat melahirkan generasi yang berkarakter kuat, kreatif, berdaya saing tinggi, dan siap menghadapi tantangan zaman modern.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberi kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang serta melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakter siswa, potensi daerah, dan perkembangan zaman. Kurikulum ini fokus pada penguatan kemampuan, pembentukan karakter, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup nilai iman dan takwa kepada Tuhan, kemampuan berpikir kritis, kemandirian, kreativitas, semangat gotong royong dan sikap menghargai perbedaan. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, Kurikulum Merdeka memberi kesempatan lebih luas bagi guru untuk mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal, budaya dan tradisi Jawa melalui kegiatan belajar yang menarik, bermakna dan sesuai dengan kehidupan sehari - hari siswa.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Iswatiningsih, Daroe. “Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah.” Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial 3, no. 2 (2019): 155–64.

Bahasa Jawa adalah salah satu warisan budaya berharga bangsa Indonesia yang digunakan masyarakat Jawa sebagai alat komunikasi, sarana pewarisan budaya dan pembentuk karakter. Lebih dari sekadar bahasa, Bahasa Jawa mengandung nilai-nilai luhur, tata krama dan falsafah hidup yang terlihat dalam karya sastra, tradisi lisan, serta seni pertunjukan seperti wayang. Dalam pendidikan, Bahasa Jawa berperan penting sebagai muatan lokal yang tidak hanya mengajarkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mengenalkan siswa pada budaya serta nilai-nilai karakter bangsa.<sup>3</sup> Pembelajaran Bahasa Jawa sangat berkaitan dengan cerita Wayang Pandawa, karena kisah wayang biasanya disampaikan dalam Bahasa Jawa melalui narasi, dialog, dan tembang. Dengan menggunakan media Wayang Pandawa, siswa dapat belajar berbahasa Jawa sekaligus memahami nilai kehidupan seperti kejujuran, gotong royong, kesetiaan, keberanian dan tanggung jawab.<sup>4</sup> Pembelajaran ini menjadi lebih menarik dan bermakna karena selain melatih kemampuan berbahasa, juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya sendiri, membentuk karakter mulia, serta memperkuat jati diri bangsa sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Pendidikan Wayang Pandawa merupakan konsep pembelajaran yang berlandaskan kearifan lokal dengan menggunakan tokoh-tokoh Wayang Pandawa dari kisah Mahabharata sebagai media untuk menanamkan nilai moral, budi pekerti, dan pembentukan karakter. Tokoh-tokoh pandawa yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Menjadi simbol keteladanan karena mencerminkan nilai-nilai kebenaran, keadilan, keberanian, kesetiaan dan kebijaksanaan. Dalam dunia

---

<sup>3</sup> Alimuddin, Johar. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL 4, No. 02 (2023): 67–75. <https://doi.org/10.46772/Kontekstual.V4i02.995>.

<sup>4</sup> Puguh, Dhanang Respati. "Melestarikan dan Mengembangkan Warisan Budaya: Kebijakan Budaya Semarang Dalam Perspektif Sejarah." Jurnal Sejarah Citra Lekha 2, no. 1 (2017): 48

pendidikan, Wayang Pandawa tidak hanya dipandang sebagai seni tradisional, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mengajarkan nilai - nilai kehidupan yang relevan dengan perkembangan siswa. Setiap tokoh pandawa memiliki sifat baik yang bisa dijadikan contoh oleh siswa sekolah dasar, seperti kejujuran, tanggung jawab dan kerja sama. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya mengenal budaya bangsa, tetapi juga belajar membentuk karakter mulia sejak dini. Dengan demikian, pendidikan Wayang Pandawa berperan penting dalam melestarikan budaya sekaligus memperkuat pendidikan karakter, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, cerdas, dan bertanggung. <sup>5</sup>

Pendidikan Wayang Pandawa bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Jawa dengan lebih mudah sekaligus menanamkan nilai - nilai karakter luhur dari tokoh - tokoh Pandawa, seperti kejujuran, keberanian, kebijaksanaan, kesetiaan dan kerendahan hati. Tujuan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan Profil Pelajar Pancasila, agar siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga beriman, berakhlak mulia, mandiri, mampu bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi atas menurunnya minat generasi muda terhadap budaya tradisional akibat pengaruh globalisasi serta rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran wayang karena metode pengajaran yang kurang menarik.

---

<sup>5</sup> Prasojo, Enny Nurcahyawati, dan Muhammad Arifin. “*Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima pada Cerita Mahabharata.*” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 304–21. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.1078>.

Melalui pengembangan media Wayang Pandawa yang dibuat lebih inovatif, interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman, penelitian ini sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia berfokus pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Nilai-nilai tersebut memiliki keselarasan dengan ajaran dan karakter para tokoh pandawa. Yudhistira merepresentasikan dimensi keimanan, kejujuran dan akhlak mulia. Bima mencerminkan semangat gotong royong serta keberanian dalam menegakkan kebenaran. Arjuna menjadi lambang kemampuan berpikir kritis dan ketekunan dalam berlatih. Sedangkan Nakula dan Sadewa menggambarkan nilai kesetiaan, kesantunan, serta kemandirian. Dengan demikian, pendidikan Wayang Pandawa berpotensi menjadi jembatan yang menghubungkan antara kearifan lokal dan tujuan pendidikan nasional yang berorientasi pada pembentukan karakter dan kompetensi abad ke - 21.<sup>7</sup>

Dalam konteks ini, Pendidikan Wayang Pandawa sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan berakar pada budaya bangsa, Wayang Pandawa dapat membantu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kekuatan moral, karakter yang baik dan spiritualitas yang kuat. Seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian

---

<sup>7</sup> Nuril Lubaba, Meilin, dan Iqnatia Alfiansyah. "Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 9, no. 3 (2022): 687–706. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>.

dan kebijaksanaan dengan prinsip - prinsip dalam Kurikulum Merdeka, proses pendidikan menjadi lebih bermakna, relevan, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kebutuhan zaman tanpa meninggalkan akar budaya bangsa.<sup>8</sup>

Permasalahan umum dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi wayang, bukan sekadar persepsi siswa saja melainkan didukung oleh bukti empiris bahwa pembelajaran tanpa media berbasis budaya membuat siswa kurang tertarik dan hasil belajarnya rendah. Sebagai contoh, penelitian terhadap siswa SD menunjukkan bahwa ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media khas, motivasi dan minat belajar terhadap materi pada bahasa jawa sangat rendah. Sebaliknya, ketika menggunakan media tradisional seperti wayang kulit, motivasi belajar meningkat signifikan. Bahkan, dalam penelitian yang mengembangkan media wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa, diketahui bahwa media tersebut sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh - tokoh wayang dan nilai budaya menunjukkan bahwa materi wayang bisa disampaikan secara lebih kontekstual, menarik, dan relevan. Hal ini mendukung gagasan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi wayang, seperti kisah Pandawa bukan semata karena materi dianggap kuno, melainkan karena cara penyampaiannya belum memanfaatkan potensi media budaya dan kearifan lokal. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran berbasis budaya, kontekstual, dan kreatif mutlak dibutuhkan agar materi wayang tidak hanya menjadi konten kebahasaan, tetapi sarana pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter.

---

<sup>8</sup> Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, dan Prihantini Prihantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6313–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.

Berdasarkan hasil observasi di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri pada Senin, 22 September 2025 terhadap 29 siswa kelas V (13 laki-laki dan 16 perempuan), ditemukan bahwa hasil belajar Bahasa Jawa termasuk rendah. Di sekolah tersebut, sekolah menggunakan KKTP dengan nilai minimal 75 % sebagai standar ketuntasan. Banyak siswa belum benar-benar memahami materi, terutama pada aspek kognitif misalnya memahami isi cerita budaya seperti kisah wayang, serta nilai moral atau filosofi tokoh di dalamnya. Akibatnya, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menurun, dan hasil penilaian menunjukkan cuma 17 dari 29 siswa yang mencapai nilai minimal 75 % (KKTP). Sisanya (12 siswa) belum memenuhi standar dan membutuhkan pendampingan lebih intensif. Temuan ini juga menunjukkan bahwa nilai Bahasa Jawa adalah yang paling rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya di lembaga tersebut. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa belum optimal dalam membantu siswa memahami dan menghayati materi budaya secara mendalam.<sup>9</sup>

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan kontekstual misalnya memanfaatkan media berbasis budaya atau tradisi seperti PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara). Dengan media seperti itu, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata, memahami materi dengan lebih baik, dan hasil belajar pun diharapkan meningkat hingga melampaui standar KKTP.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Jadidah, Ines Tasya, Muhammad Raihan Alfarizi, Levi Lauren Liza, Wira Sapitri, dan Nabila Khairunnisa. "Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia)." *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal* 3, no. 2 (2023): 40–47. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i2.2136>.)"

<sup>10</sup> Data observasi kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri, 22 September 2025.

Pembelajaran dengan target KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75% didasarkan pada teori Mastery Learning yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom. Menurut Bloom (1968), setiap peserta didik dapat mencapai penguasaan penuh terhadap materi apabila diberikan waktu belajar yang cukup, bimbingan yang sesuai, serta kegiatan remedial bagi yang belum tuntas. Konsep inilah yang menjadi dasar penggunaan angka 75% sebagai tolok ukur ketercapaian, karena mencerminkan kondisi bahwa sebagian besar peserta didik telah menguasai kompetensi yang diajarkan.<sup>12</sup>

Teori Constructivism dari Jerome Bruner juga mendukung peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran aktif. Bruner berpendapat bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dan menguasai konsep apabila mereka membangun sendiri pengetahuannya melalui kegiatan eksploratif. Model pembelajaran berbasis konstruktivisme seperti Problem Based Learning (Hmelo-Silver, 2004) terbukti efektif meningkatkan ketuntasan belajar karena mendorong siswa berpikir kritis dan menemukan solusi secara mandiri. Selain itu, teori Assessment for Learning dari Black dan Wiliam (1998) menegaskan bahwa penilaian tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga membantu proses pembelajaran melalui umpan balik yang berkelanjutan. Dengan penilaian formatif dan perbaikan berkelanjutan, capaian belajar peserta didik dapat meningkat hingga memenuhi atau melampaui batas 75% dari kriteria ketercapaian.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Bloom, B. S. (1968). *Learning for Mastery*. Regional Education Laboratory for the Carolinas and Virginia.

<sup>13</sup> Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and Classroom Learning*. *Assessment in Education: Principles*,

Dalam pelaksanaan pembelajaran di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS), serta sesekali menayangkan video pembelajaran melalui Smart TV. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa guru lebih sering memanfaatkan LKS, papan tulis dan media visual sederhana dalam menyampaikan materi. Kondisi ini membuat peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengikuti instruksi tanpa kesempatan yang cukup untuk berkreasi atau berinteraksi secara aktif. Keterbatasan media pembelajaran tampak jelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, di mana materi kebudayaan seperti cerita wayang sebenarnya lebih tepat disajikan melalui media konkret dan menarik. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan, kurang fokus, bahkan berbicara dengan teman dan tidak memperhatikan pelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum optimal, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif dan tidak mampu menumbuhkan minat siswa terhadap Bahasa Jawa. Sehingga hasil belajar pada pelajaran Bahasa Jawa menurun dan perlunya peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran inovatif berupa alat peraga Wayang Pandawa, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam menanamkan nilai karakter serta melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran Bahasa Jawa.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Anjani, Fitria Nungki; & Fahrudin. *Kesenian Wayang Kulit sebagai Sarana Publikasi Sejarah dalam Penyebaran Islam di Jawa*. (2023). ASANKA: Journal of Social Science and Education, 5(1) <https://doi.org/10.21154/asanka.v5i1.7874>

Namun, dalam praktiknya penggunaan media konkret di kelas masih sangat terbatas, sehingga antusiasme siswa selama pembelajaran juga rendah. Dampaknya, hasil belajar masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan standar nilai 75. Dari total 30 peserta didik, hanya <sup>18</sup> siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 12 siswa lainnya masih memerlukan bimbingan intensif dari guru agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.<sup>15</sup>

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi peserta didik agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Wayang Pandawa, media berperan sebagai penghubung antara kisah pewayangan yang kaya akan nilai filosofis dengan kemampuan pemahaman siswa yang masih terbatas. Tanpa adanya media yang menarik dan kontekstual, pembelajaran wayang sering dianggap kuno, membosankan, serta sulit dipahami oleh peserta didik.

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Seperti buku cerita bergambar atau media interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami alur cerita, mengenal tokoh - tokoh Pandawa, serta menginternalisasi nilai - nilai karakter seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan dan tanggung jawab. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi memperjelas materi pelajaran, tetapi juga menjadi sarana pelestarian kearifan lokal sekaligus penguatan karakter bangsa di tengah arus globalisasi yang semakin kuat. Pengembangan

---

<sup>15</sup> Hasil analisis perbandingan nilai KKTP antar mata pelajaran di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri, Tahun Pelajaran 2025/2026.

media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) merupakan langkah strategis untuk menciptakan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai - nilai karakter luhur yang dicontohkan oleh tokoh - tokoh Pandawa, seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian dan kebijaksanaan. Proses pengembangannya dilakukan secara sistematis, mulai dari menganalisis kebutuhan siswa dan guru, merancang desain media, membuat produk, hingga melakukan uji coba dan evaluasi. Dengan pengembangan yang tepat, Wayang Pandawa dapat diubah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, baik dalam bentuk tradisional maupun digital, sehingga lebih mudah dipahami dan disukai oleh generasi muda. Inovasi ini juga menjadi solusi atas rendahnya minat siswa terhadap budaya lokal, sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Jawa dan pendidikan karakter. Lebih dari itu, pengembangan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) turut mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter kuat, dan berwawasan budaya.

Penelitian yang dilakukan oleh (UNESA, 2024) menyajikan studi R&D Penelitian pengembangan Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) yang dimulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa materi tokoh Pandawa, perancangan produk media pembelajaran (SIKATOPAN), validasi ahli, dan uji coba pada kelas sasaran : instrumen meliputi tes pengetahuan pra dan pasca intervensi serta lembar observasi sikap. Analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan rerata skor siswa dari pretest 52 menjadi posttest 83,5, dengan nilai  $n\text{-gain} = 0,65$  yang dikategorikan sedangkan hal ini menunjukkan efek belajar yang

bermakna setelah penggunaan media. Peneliti juga melaporkan perbaikan aspek afektif (minat & partisipasi) berdasarkan lembar observasi guru, serta umpan balik positif dari siswa dan guru tentang kemudahan penggunaan dan daya tarik visual media; dalam pembahasan peneliti menyimpulkan bahwa SIKATOPAN tidak hanya meningkatkan aspek kognitif (mencapai/melewati ambang KKTP 75%) tetapi juga mendukung penguatan karakter melalui pemilihan materi tokoh Pandawa yang mengandung nilai moral. Keterbatasan yang dicatat meliputi ukuran sampel yang relatif kecil dan kebutuhan uji coba lapangan lebih luas untuk generalisasi.<sup>16</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh (Sabdasasra, 2023) pada artikel jurnal tentang penerapan model pembelajaran dengan media gambar wayang melaporkan studi tindakan kelas yang fokus pada kemampuan membaca/aksara Jawa atau literasi berbasis cerita wayang : penelitian menggunakan siklus, tes tertulis, dan pengukuran ketuntasan klasikal. Data yang dipublikasikan menunjukkan peningkatan nilai rata - rata dari 69,84 (siklus I) menjadi 81,84 (siklus II), dan lebih penting lagi ketuntasan klasikal naik dari 51,61% menjadi 87,1% pada siklus kedua - angka yang jelas melampaui ambang 75%. Dalam diskusi, penulis mengaitkan keberhasilan dengan pemanfaatan visualisasi tokoh wayang untuk mempermudah decoding teks dan konteks cerita, sehingga siswa lebih mudah memahami kosakata dan struktur kalimat Jawa : studi juga menyorot praktik scaffolding (bimbingan bertahap) dan penguatan pengulangan yang membantu meningkatkan retensi. Penulis menutup dengan catatan perlunya replikasi pada sampel yang lebih besar

---

<sup>16</sup> Sukowati, *Pengembangan Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (Sikatopan) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar*.

dan pengukuran jangka panjang untuk melihat daya tahan pembelajaran.<sup>17</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Komilasari mengenai penerapan Metode Gallery Walk dalam pembelajaran Karya Seni Rupa Murni pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Petanjungan, Kabupaten Pemalang, menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas belajar, nilai rata-rata kelas, serta tingkat ketuntasan belajar siswa. Pada Siklus I, aktivitas belajar mencapai 69,47%, nilai rata-rata kelas 74,16, dan ketuntasan 73,33%. Sementara pada Siklus II, aktivitas belajar meningkat menjadi 79,47%, nilai rata-rata kelas 86,33, dan ketuntasan mencapai 96,67%. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan pembelajaran dengan menerapkan Metode Gallery Walk sebagai bentuk inovasi. Metode ini dilaksanakan melalui kegiatan belajar berkelompok dalam kelompok kecil, di mana siswa diminta mengurutkan gambar sesuai ringkasan cerita wayang. Setiap kelompok memperoleh sepuluh gambar wayang yang dijadikan sumber belajar konkret, menarik, dan efektif. Penerapan metode ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bercerita sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.<sup>18</sup>

Dalam banyak realitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, sering ditemukan bahwa materi kebahasaan dan budaya disampaikan melalui metode konvensional: ceramah, buku paket, LKS, dan latihan tertulis. Namun pendekatan ini sering kurang efektif, terutama ketika materi mengandung unsur budaya dan

---

<sup>17</sup> Romadhoni, A. D., Anindyarini, A., & Rahadini, A. (2018/2019). *Penerapan Model Student Teams Achievement Division dan Media Gambar Wayang untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa*. *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 7(2), hlm. 158–164. Hasil menunjukkan persentase ketuntasan meningkat dari 51,61 % pada pra-tindakan menjadi 87,1 % pada siklus II.

<sup>18</sup> Ardiana, Reni. "Implementasi Media Pembelajaran Pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 20 Desember 2021, 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.

kearifan lokal yang bersifat tekstual maupun konseptual. Hal ini karena siswa, khususnya anak-anak usia SD, pada tahap “operasional konkret” membutuhkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret agar mereka dapat memahami makna di balik teks bukan hanya aspek kebahasaan, tetapi juga makna budaya, nilai moral, dan konteks cerita. Sejumlah penelitian mendukung pentingnya media pembelajaran yang interaktif atau visual untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap Bahasa Jawa. Misalnya, penelitian yang mengembangkan media audio - visual aksara Jawa menunjukkan potensi media digital dalam membantu siswa memahami aksara/literasi daerah dengan lebih baik. Begitu pula penelitian tentang penggunaan media wayang atau media berbasis budaya lokal sebagai alat pembelajaran Bahasa Jawa pada tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa media konkret atau tradisional maupun visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna. Membantu siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konteks budaya dan nilai karakter yang melekat dalam materi. Dengan dasar seperti ini yaitu kesenjangan antara metode tradisional & tidak kontekstual dengan kebutuhan siswa terhadap pengalaman belajar nyata dan bermakna serta hasil penelitian yang mendukung efektivitas media alternatif menjadi alasan kuat untuk mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai karakter siswa serta konteks budaya.<sup>19</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2020) mendukung hasil temuan sebelumnya dengan mengembangkan media wayang berbasis digital. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 60% pada pra-siklus, meningkat menjadi 75% pada siklus

---

<sup>19</sup> Tanwuijaya & Airlanda, Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa), *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 2023

I, dan mencapai 88% pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media wayang, baik dalam bentuk tradisional maupun digital, layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya lokal. Selaras dengan hasil tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan media Wayang yang diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan Kurikulum Merdeka dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang berkarakter dan berbudaya.<sup>20</sup>

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, kebutuhan akan media yang menarik dan sesuai karakter anak usia SD seringkali menjadi aspek penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Banyak penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional (buku teks saja, latihan tertulis, ceramah) kadang kurang mampu menumbuhkan minat membaca atau ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, terutama materi yang berhubungan dengan literasi, budaya, dan nilai-nilai karakter. Misalnya, penelitian pengembangan media buku cerita bergambar untuk siswa SD menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca dan pemahaman siswa terhadap teks lebih baik dibanding media konvensional biasa. Selain itu, media dengan ilustrasi, gambar, dan narasi yang menarik juga memudahkan siswa dalam memahami alur, konteks, dan makna cerita aspek yang penting ketika materi mengandung unsur kebudayaan, karakter, dan cerita tradisional. Oleh karena itu, berdasarkan kebutuhan nyata siswa akan media yang lebih hidup dan menyenangkan serta bukti empiris bahwa media bergambar efektif untuk

---

<sup>20</sup> Suharto, T. (2010). *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

meningkatkan minat dan pemahaman, ada dasar kuat untuk mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta didik. Guru masih kurang variatif dan tidak menarik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian merancang buku cerita bergambar yang menampilkan tokoh-tokoh Pandawa.<sup>21</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Olalita (2020) menitikberatkan pada pengembangan buku cerita bergambar berbasis Wayang sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.<sup>22</sup> Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami cerita wayang karena media pembelajaran yang digunakan dilengkapi dengan alur cerita sederhana, ilustrasi berwarna, serta bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD. Buku ini tidak hanya menghadirkan kisah pewayangan, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, dan tanggung jawab yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87% (kategori sangat layak), sedangkan hasil uji coba terbatas di kelas memperoleh respon positif siswa dengan tingkat ketertarikan 85%. Temuan ini membuktikan bahwa buku cerita bergambar Wayang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa, memudahkan pemahaman alur cerita, serta membantu guru menyampaikan nilai – nilai karakter dalam pembelajaran

---

<sup>21</sup> Nur Ramadani, "Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar pada Pemahaman Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar," *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, vol. 11, no. 2, 2025.

<sup>22</sup> Astriyanto, F. K., Purwati, P., & Istiningasih, G. *Pengembangan media pembelajaran Bima Pandawa untuk peningkatan pemahaman konsep wayang* (2024). *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 12(1).

membantu guru menyampaikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Bahasa Jawa.<sup>23</sup>

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara). Tujuan utamanya tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa, tetapi juga untuk menanamkan nilai - nilai karakter luhur seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengaitkan pengembangan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) dengan implementasi prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning), pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi inovatif berupa model media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah di kalangan siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri dengan judul : “ Pengembangan Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.”

---

<sup>23</sup> Olalita, Rima Dwita. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Wayang Pandawa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Negeri Terban Bambanglipuro Bantul* [Tesis S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta]. Lumbung Pustaka UNY.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi wayang pandawa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi wayang pandawa untuk meningkatkan hasil belajar peserta pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi Bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Dari beberapa rumusan masalah diatas, tujuan yang perlu dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi wayang pandawa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
2. Untuk menilai kelayakan pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi wayang pandawa untuk meningkatkan hasil

belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

3. Untuk menilai keefektifan media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) pada materi wayang pandawa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan di dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Materi yang diangkat dalam media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) adalah kisah tokoh - tokoh Pandawa yang dikaitkan dengan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, gotong royong dan tanggung jawab.
2. Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) untuk pembelajaran Bahasa Jawa dan penguatan karakter siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena selain mempermudah pemahaman alur cerita wayang, juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal sekaligus melestarikan kearifan nusantara.
3. Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) berbentuk smart table dengan ukuran 102 x 92 cm :
  - a) Sisi pertama memuat layar pewayangan.
  - b) Sisi kedua untuk materi wayang pandawa.
  - c) Sisi ketiga untuk permainan monopoli wayang pandawa.

- d) Dan sisi keempat tempat flash card serta sebagai tempat elemen – elemen permainan monopoli wayang pandawa.
- 4. Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) dibuat dari bahan kayu (yang ringan) kuat dan tahan lama, Serta diberbagai sisinya mengandung isi dan menarik perhatian peserta didik.
- 5. Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) dilengkapi dengan wayang pandawa, monopoli yang berisi kuis wayang pandawa, flash card materi pewayangan pandawa untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam materi wayang pandawa.
- 6. Media pawana dilengkapi dengan :
  - a) Cerita wayang pandawa
  - b) Karakteristik wayang pandawa
  - c) Sikap teladan dari pewayangan wayang pandawa

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

##### 1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam memahami kisah Wayang Pandawa beserta nilai - nilai luhur yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, dan tanggung jawab. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa lebih menarik dan interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan bermakna.

## 2. Bagi Guru

Pengembangan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pewayangan secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, wawasan, serta kreativitas guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menginternalisasikan nilai - nilai karakter bangsa kepada peserta didik secara lebih efektif.

## 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi sekolah dengan membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang kreatif dan relevan. Hal ini tidak hanya berperan dalam peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa, tetapi juga mendukung program pelestarian budaya daerah dan penguatan karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini turut mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

## 4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman langsung dalam proses pengembangan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) sebagai inovasi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Penelitian ini tidak hanya berperan dalam melestarikan budaya, tetapi juga memberikan gambaran praktis mengenai penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah bahwa media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan baik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, serta memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik.
2. Keterbatasan pengembangan media ini adalah subjek uji coba hanya dilakukan di kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri dan media pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) hanya dapat digunakan untuk materi wayang pandawa.

## **G. Penelitian Terdahulu**

1. Olalita (2020) meneliti pengembangan buku cerita bergambar Wayang Pandawa untuk siswa SD kelas IV–V. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87% (sangat layak) dan efektif menarik minat siswa. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama - sama menggunakan kisah Pandawa sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada bentuk media, yaitu buku bergambar, sementara penelitian ini mengembangkan Wayang Pandawa dalam bentuk media pertunjukan interaktif.<sup>24</sup>
2. Prasetyo (2019) mengembangkan media boneka wayang sederhana untuk mengenalkan tokoh Pandawa di kelas V SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 82%

---

<sup>24</sup>Rima Dwita Olalita. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Wayang Pandawa sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Negeri Terban Bambanglipuro Bantul. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/72294/>

dibanding pembelajaran konvensional. Persamaannya yaitu sama-sama mengangkat tokoh Pandawa. Perbedaannya, penelitian Prasetyo lebih menekankan keterampilan mengenal tokoh dan alur cerita, sedangkan penelitian ini menekankan integrasi nilai karakter bangsa.<sup>25</sup>

3. Lestari (2021) meneliti penggunaan video animasi Wayang Pandawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Hasilnya, efektivitas media mencapai 85%, siswa lebih mudah memahami dialog berbahasa Jawa. Persamaannya yaitu menggunakan kisah Pandawa dalam pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Lestari memakai media berbasis digital, sementara penelitian ini mengembangkan media berbasis wayang fisik Nusantara.<sup>26</sup>
4. Kurniawan (2018) meneliti pengaruh cerita Wayang Pandawa terhadap peningkatan karakter jujur dan tanggung jawab siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan sikap jujur sebesar 78% dan tanggung jawab 80%. Persamaannya yaitu sama - sama berfokus pada nilai - nilai karakter Pandawa. Perbedaannya, Kurniawan hanya fokus pada aspek karakter, sementara penelitian ini menggabungkan aspek bahasa, budaya, dan karakter secara menyeluruh.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Prasetyo, A. (2019). *Pengembangan Media Boneka Wayang Sederhana untuk Mengenalkan Tokoh Pandawa di Kelas V SD*. (tidak ditemukan sumber daring langsung; kemungkinan skripsi tidak terindeks online).

<sup>26</sup> Siswantari & Mukarromah, I. (2021). *Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Ahmad Dahlan. Diakses dari <https://eprints.uad.ac.id/27115/>

<sup>27</sup> Kurniawan, A. (2018). *Pengaruh Cerita Wayang Pandawa terhadap Peningkatan Karakter Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD*

5. Handayani (2022) mengembangkan modul pembelajaran Bahasa Jawa berbasis cerita Pandawa. Penelitian ini memperoleh hasil uji kelayakan 86% dengan respon siswa sangat positif. Persamaannya yaitu sama - sama mengembangkan media berbasis cerita Pandawa. Perbedaannya, Handayani hanya menyajikan modul tertulis, sedangkan penelitian ini menyajikan media interaktif dalam bentuk pertunjukan wayang yang dapat digunakan guru langsung di kelas.<sup>28</sup>
6. Santoso (2017) meneliti penggunaan wayang karton Pandawa untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa kelas V. Hasilnya terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa sebesar 83%. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan wayang sebagai media. Perbedaannya, Santoso menekankan keterampilan berbicara, sedangkan penelitian ini menekankan pembelajaran yang integratif antara bahasa, budaya, dan nilai karakter.<sup>29</sup>
7. Rahmawati (2020) mengembangkan media permainan edukatif berbasis Wayang Pandawa. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media sebesar 84% dan siswa merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Pandawa sebagai sumber cerita. Perbedaannya, penelitian Rahmawati menekankan aspek permainan (game based learning), sedangkan.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Handayani, N. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Cerita Pandawa*.

<sup>29</sup> Santoso, B. (2017). *Penggunaan Wayang Karton Pandawa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*

*Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD*.

<sup>30</sup> Rahmawati, D. (2020). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Berbasis Wayang Pandawa*.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	Pengembangan buku cerita bergambar Wayang Pandawa untuk siswa SD kelas IV–V	Media berupa buku cerita bergambar (visual pasif). Tujuan fokus pada minat baca dan pemahaman cerita .Tidak ada unsur pertunjukan atau interaksi langsung. Tidak mengintegrasikan aspek budaya dan karakter secara mendalam	Sama-sama menggunakan kisah Pandawa sebagai media pembelajaran	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: <i>Analysis</i> (analisis), <i>Design</i> (perancangan), <i>Development</i> (pengembangan), <i>Implementation</i> (implementasi), dan <i>Evaluation</i> (evaluasi). Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan minat membaca peserta didik kelas V melalui pemanfaatan media Wayang Pandawa. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan materi Wayang Pandawa yang terdapat pada buku tema 8, sehingga relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas V MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri. Produk hasil pengembangan berupa buku cerita bergambar yang memuat unsur-unsur penting seperti sampul, kata pengantar, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta materi pembelajaran Wayang Pandawa. Isi buku mencakup pengenalan tokoh- tokoh
2	Pengembangan media boneka wayang sederhana untuk mengenalkan tokoh Pandawa	Fokus pada pengenalan tokoh dan alur cerita. Media sederhana hanya untuk mengenal karakter . Tidak diarahkan untuk pembentukan nilai karakter. Tidak ada integrasi bahasa dan budaya	Sama-sama menggunakan tokoh Pandawa sebagai konten utama	
3	Penggunaan video animasi Wayang Pandawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa	Media berbasis digital/animasi (non-fisik). Fokus pada pemahaman Bahasa (dialog) saja. Tidak menyentuh aspek karakter dan budaya secara langsung. Interaksi terbatas pada tayangan video	Sama-sama memakai kisah Pandawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa	

4	Pengaruh cerita Wayang Pandawa terhadap peningkatan karakter jujur dan tanggung jawab	Hanya menggunakan cerita teks naratif . Fokus pada karakter moral tanpa aspek bahasa dan budaya. Tidak ada bentuk media fisik/visual. Tidak menampilkan	Sama-sama berfokus pada nilai karakter Pandawa	Pandawa, nilai- nilai luhur yang terkandung dalam cerita, dan pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari- hari.hari.
5	Pengembangan modul pembelajaran Bahasa Jawa berbasis cerita Pandawa	Media berupa modul tertulis . Tujuan utama untuk membaca dan latihan tertulis. Tidak ada aspek pertunjukan atau aktivitas bermain peran. Kurang menarik	Sama-sama mengembangkan media berbasis cerita Pandawa	
6	Penggunaan wayang karton Pandawa untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa	Fokus hanya pada aspek keterampilan berbicara. Tidak mengintegrasikan nilai karakter dan budaya. Media sederhana tanpa konsep pertunjukan. Tidak mencakup aspek	Sama-sama menggunakan wayang sebagai media pembelajaran	
7	Pengembangan media permainan edukatif berbasis Wayang Pandawa	Media berbentuk game edukatif. Fokus pada pembelajaran berbasis permainan ( <i>game based learning</i> ) . Kurang eksplorasi nilai	Sama-sama menggunakan Pandawa sebagai sumber cerita	

## H. Definisi Istilah

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu inderawi, baik berupa objek nyata, visual, audio, maupun digital, yang digunakan secara sistematis oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Media berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran, membantu mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, serta meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mewujudkan proses belajar yang efektif dan efisien melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual, realistis, dan menyenangkan..<sup>31</sup>

### 2. Media Pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

Media Pembelajaran PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) dirancang sebagai media pembelajaran berbasis wayang yaitu wayang fisik interaktif yang menggambarkan kisah tokoh-tokoh pewayangan Nusantara dengan tujuan menggabungkan pembelajaran bahasa Jawa, nilai karakter, dan kebudayaan lokal ke dalam satu aktivitas pembelajaran yang hidup. Misalnya, penelitian tentang penggunaan media wayang karakter pada siswa SD melaporkan bahwa penggunaan wayang membuat siswa lebih aktif dan hasil belajar meningkat dibanding pembelajaran konvensional. Selain itu, kajian

---

<sup>31</sup> Ardiana, "Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 20 Desember 2021, 20-27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.

mengenai wayang sebagai media pendidikan karakter menyatakan bahwa wayang mampu menyampaikan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan gotong royong secara lebih natural dan mudah dipahami siswa melalui penggambaran tokoh dan cerita pewayangan. Oleh karena itu, pengembangan media seperti PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) bukan sekadar memperkenalkan unsur kebudayaan kepada peserta didik, melainkan menyediakan memungkinkan siswa tidak hanya menghafal kosakata atau struktur bahasa, tetapi juga memahami nilai moral, karakter, dan warisan budaya di balik cerita wayang.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai bentuk perubahan perilaku menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi, membentuk sikap positif, serta mengembangkan keterampilan yang relevan. Dalam konteks penerapan media pembelajaran, hasil belajar digunakan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar perlu dilakukan secara menyeluruh dan komprehensif agar mampu mencerminkan capaian pembelajaran secara utuh.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Supriyanto, Achmad, dan Hanifah Nur Insani. *Implementasi pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa kurikulum merdeka pada sekolah dasar di daerah pedesaan*. 8, no. 3 (2025)

#### 4. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan suatu ciri - ciri wilayah yang digunakan masyarakat Jawa menjadi indera komunikasi sekaligus sarana pewarisan budaya dan nilai kehidupan. Pada pembelajaran pada SD, Bahasa Jawa tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa, namun juga memperkenalkan ajaran moral melalui cerita masyarakat serta tokoh pewayangan mirip Pandawa. Kisah Pandawa pada Bahasa Jawa mengandung pesan luhur seperti kejujuran, keberanian, serta tanggung jawab yang dapat membuat karakter peserta didik. Menggunakan demikian, pembelajaran Bahasa Jawa melalui kisah Pandawa membantu peserta didik tahu bahasa secara kontekstual sekaligus mencintai budaya sendiri.<sup>33</sup>

#### 5. Materi Wayang Pandawa

Materi wayang Pandawa mengangkat kisah lima bersaudara yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa dari wiracarita pewayangan Nusantara (versi lokal dari Mahabharata), yang bersama - sama melambangkan nilai - nilai luhur seperti gotong-royong. Kelima tokoh ini bukan sekadar karakter epik, tetapi simbol moral dan kebajikan yang dapat dijadikan teladan hidup, misalnya Yudhistira mewakili kejujuran dan keadilan, Bima melambangkan keberanian dan keteguhan, Arjuna menunjukkan ketelitian, kebijaksanaan, dan rasa tanggung jawab, sedangkan Nakula dan Sadewa melengkapi Pandawa dengan kesetiaan, kerja sama, dan rasa hormat terhadap saudara serta lingkungan. Oleh karena itu, materi wayang Pandawa bukan

---

<sup>33</sup> Efendi, Rizal; Sukamto; & Khusnul Fajriah. Pengembangan Media Pembelajaran "SI RAJA" Berbasis Android pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar. (2023). Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 447-459. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.716>

hanya penting sebagai muatan kebahasaan atau warisan budaya, tetapi juga sangat relevan untuk pendidikan karakter siswa sebagai sarana menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pembelajaran materi Wayang Pandawa, siswa tidak hanya tahu isi cerita dan tokoh-tokohnya, tetapi pula diajak untuk meneladani sikap positif para tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga berfungsi menjadi wahana pelestarian budaya Jawa serta pewarisan kearifan lokal pada generasi muda.

