

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar berlangsung efektif, efisien, dan bermakna. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “penghubung” atau “perantara”, yang menunjukkan fungsinya sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami dengan baik. Media pembelajaran tidak hanya berupa alat fisik seperti gambar, video, atau papan tulis, tetapi juga mencakup metode, strategi, serta teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara menarik dan kontekstual. Melalui media, siswa dapat lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi karena media mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian mereka. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting sebagai mediator yang menyalurkan pesan pendidikan sekaligus membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan penting, antara lain untuk memperjelas pesan, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna :

- a. Membantu pengajar memberikan materi supaya lebih jelas serta menarik.
- dua.
- b. Menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran.
- c. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bervariasi.
- d. Mempermudah pemahaman konsep yang tak berbentuk. lima.
- e. Menghemat waktu dan tenaga pada proses pembelajaran.

- f. Menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik.
- g. Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.³⁴

Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan guru dan peserta didik dalam penyampaian pesan pembelajaran. Melalui media, materi yang abstrak dapat disajikan secara konkret, konsep sulit menjadi mudah dipahami, dan suasana belajar lebih hidup serta menarik. Pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting bagi keberhasilan pembelajaran karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga bagian integral dari sistem pendidikan. Dalam konteks modern, media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi edukatif yang memperjelas materi, meningkatkan motivasi, mendorong partisipasi aktif, dan memperkaya pengalaman belajar. Dengan penggunaan media yang efektif dan berkelanjutan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga hasil belajar peserta didik dapat optimal.³⁵

³⁴ Ritonga, M., "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar", *Humanika: Kajian Ilmiah*, 2022.

³⁵ 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>

a. Tujuan Pemanfaatan Media

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan berbagai alat, sarana maupun teknologi yang berfungsi membantu penyampaian pesan pembelajaran. Secara lebih spesifik, pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk:

1. Memperjelas penyampaian materi pembelajaran, sehingga tidak hanya berfokus pada penjelasan verbal. Dengan demikian, peserta didik dapat
2. memahami konsep secara lebih konkret, mudah, dan mendalam.
3. Meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik dengan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi dan menyenangkan.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, maupun indera manusia dalam kegiatan belajar, misalnya melalui penggunaan gambar, video, atau simulasi untuk menampilkan objek yang tidak dapat diamati secara langsung.
5. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga siswa mampu mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.
6. Meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran, sebab media membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih sistematis, menarik dan mudah dipahami.
7. Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dengan memperkuat pemahaman konsep, mempermudah penguasaan materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.³⁶

³⁶ Suranda dan Khadafi, *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*.

b. Macam – Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak macam – macamnya yaitu :

1. Media Cetak

Media cetak merupakan media pembelajaran yang menyajikan pesan dalam bentuk visual statis seperti teks, gambar, tabel atau grafik yang dapat dibaca dan dilihat oleh peserta didik. Media ini membantu penyampaian informasi secara tertulis sehingga siswa dapat belajar mandiri dan mengulanginya kapan saja. Contohnya meliputi buku teks, modul, brosur, leaflet, handout dan LKS. Kelebihan media cetak adalah mudah digunakan, tidak memerlukan alat bantu khusus dan biayanya murah. Namun, media ini hanya melibatkan indera penglihatan sehingga kurang efektif bagi siswa dengan gaya belajar auditori. Meskipun demikian, media cetak tetap penting untuk memperkuat pemahaman konsep melalui bacaan dan latihan tertulis.³⁷

2. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui unsur suara dan hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media ini biasanya berupa narasi, musik, rekaman suara, atau percakapan yang berisi materi pembelajaran. Tujuan utama dari media audio adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mendengarkan, memahami informasi verbal, dan meningkatkan konsentrasi terhadap isi pesan. Contoh media audio meliputi radio pendidikan, podcast edukatif, rekaman pembelajaran, dan CD audio. Kelebihan media ini adalah dapat digunakan secara fleksibel, menarik perhatian melalui unsur suara, serta efektif

³⁷ Suranda dan Khadafi, *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*.

³⁸ Humardani dkk., *Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02*.

untuk pembelajaran bahasa atau hafalan. Namun, keterbatasannya adalah tidak menampilkan unsur visual sehingga membutuhkan imajinasi tinggi dari peserta didik.

3. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang memadukan suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan secara lebih nyata dan menarik. Dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, media ini efektif membantu memahami konsep yang kompleks. Contohnya meliputi video pembelajaran, film edukatif, animasi, televisi pendidikan, dan video interaktif. Kelebihannya yaitu mampu menghadirkan pengalaman belajar yang realistis, meningkatkan motivasi, dan memperkuat daya ingat siswa.³⁹

4. Media Interaktif

Media interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Peserta didik dapat mengontrol proses belajar, memilih urutan materi, menjawab pertanyaan, dan mendapatkan umpan balik langsung dari sistem. Media ini biasanya berbentuk multimedia interaktif, simulasi komputer, e-learning, aplikasi pembelajaran digital, dan game edukatif. Kelebihan media interaktif adalah mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menyesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing individu. Media ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kolaboratif di era digital.⁴⁰

³⁹ Fatimah, N. *Pengembangan media kartu kata bergambar Wayang Pandawa untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD Wonosari IV* (Skripsi S1) (2021). Universitas Negeri Yogyakarta.

⁴⁰ Rampengan, Ceppi Gustiar, dan Rheno Sanjaya. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 2, no. 4 (2015)

B. Media Wayang PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

1. Pengertian Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) adalah sebuah inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memanfaatkan tokoh-tokoh wayang Pandawa sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pendidikan, nilai moral, dan materi pelajaran secara menarik, kontekstual, serta bermakna bagi peserta didik. Media ini menggabungkan unsur budaya tradisional pewayangan seperti karakter Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Dengan pendekatan pembelajaran modern yang dapat dihadirkan melalui bentuk visual seperti gambar, boneka, maupun papan wayang, serta melalui format digital interaktif seperti animasi, video, dan permainan edukatif. Tujuan utama penggunaan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) agar peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mampu meneladani nilai - nilai karakter luhur yang tercermin dalam kisah para Pandawa, seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian, kesetiaan, dan kebijaksanaan.

Dalam proses pengembangannya, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara). Prinsip ini diwujudkan dalam media pembelajaran PAWANA(Pandawa Wayang Nusantara) melalui penyajian wayang asli yang disertai dengan narasi serta teks penjelas yang ditempatkan berdekatan dengan gambar tokoh wayang, sesuai dengan prinsip spatial contiguity dan temporal contiguity, untuk memperkuat keterkaitan makna antara elemen visual dan verbal. Dalam konteks media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara), hal ini diwujudkan melalui kegiatan seperti berdiskusi mengenai karakter Pandawa, menyusun kembali alur cerita versi mereka sendiri, atau memainkan peran tokoh wayang dalam simulasi pembelajaran.⁴¹

Selain itu, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) juga menitikberatkan pada pengembangan tiga dimensi moral, yakni moral knowing, moral

feeling, dan moral action. Melalui kisah para Pandawa, peserta didik diarahkan untuk memahami nilai - nilai kebajikan (knowing), seperti kejujuran dan tanggung jawab yang tercermin dalam sosok Yudhistira. Menumbuhkan kesadaran emosional (feeling) dengan meneladani perjuangan dan ketulusan para Pandawa; serta mengaktualisasikan nilai - nilai tersebut dalam tindakan nyata (action) melalui kegiatan reflektif, proyek sosial, atau praktik kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.⁴² Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning), yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Cerita Pandawa dijadikan sebagai konteks budaya yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga mereka dapat mengaitkan nilai-nilai luhur dalam kisah tersebut dengan situasi dan permasalahan nyata di sekolah maupun masyarakat.⁴³

Dari sisi budaya, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) menguatkan nilai kearifan lokal sebagai identitas bangsa yang kaya akan filosofi kehidupan. Dengan menghadirkan karakter wayang yang sarat makna moral, media ini tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu, tetapi juga alat pelestarian budaya Nusantara. Keterpaduan antara teori kognitif multimedia, konstruktivisme, pendidikan karakter, pembelajaran kontekstual, dan nilai kearifan lokal menjadikan media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) sebagai inovasi edukatif yang mampu membangun keseimbangan antara aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara menyeluruh dalam diri peserta didik.⁴⁴

⁴¹ Roni dkk., *Realisasi Prinsip Kerja Sama Dan Prinsip Kesantunan Berbahasa Pada Pementasan Wayang Orang Pandawa Boyong*.

⁴² Handayani, N. *Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Cerita Pandawa*. (2022). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 11(2), 85–96.

⁴³Humardani, Fahma Tri, Noor Miyono, dan Filia Prima Artharina. *Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDN Sambirejo 02*. t.t.

2. Fungsi Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memiliki sejumlah fungsi strategis dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan yang mengedepankan kearifan lokal dan penanaman nilai karakter bangsa. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menghubungkan nilai - nilai budaya dengan materi akademik secara terpadu. Adapun fungsi-fungsi utamanya meliputi:⁴⁵

a. Fungsi Komunikatif

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) berperan sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa. Melalui tokoh-tokoh Pandawa, materi disampaikan secara kontekstual, menarik, dan sesuai budaya siswa sehingga pesan pembelajaran lebih mudah dipahami.

b. Fungsi Motivatif

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) menumbuhkan semangat dan minat belajar melalui kisah inspiratif Pandawa yang mencerminkan keberanian, kesetiaan, dan kejujuran. Penyajiannya yang variatif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa.

c. Fungsi Kebermaknaan

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) menggabungkan nilai budaya dan materi akademik sehingga pembelajaran lebih bermakna.

⁴⁴ Roni, D.H. Sugiarti, dan D Hartati. *Realisasi Prinsip Kerja Sama Dan Prinsip Kesantunan Berbahasa Pada Pementasan Wayang Orang Pandawa Boyong*. Zenodo, 11 Februari 2024. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10645981>.

⁴⁵ Roni dkk., *Realisasi Prinsip Kerja Sama Dan Prinsip Kesantunan Berbahasa Pada Pementasan Wayang Orang Pandawa Boyong*.

Siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga meneladani nilai luhur seperti kejujuran, keberanian, dan kebijaksanaan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Fungsi Pemerataan Kognitif

Melalui tampilan visual dan narasi konkret, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) membantu menyamakan persepsi antara guru dan siswa. Tokoh-tokoh seperti Yudhistira menjadi contoh nyata dalam memahami konsep, mengurangi kesalahpahaman dalam belajar.

e. Fungsi Individualitas

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) mendukung pembelajaran sesuai gaya dan minat masing-masing siswa. Melalui permainan atau simulasi peran, siswa dapat memilih tokoh favorit dan mengaitkannya dengan nilai karakter, menjadikan belajar lebih personal dan bermakna.

Kesimpulan Fungsi Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memiliki peran yang komprehensif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana komunikasi edukatif, pendorong motivasi, pembentuk makna belajar, penyama persepsi, serta wadah pengembangan karakter dan individualitas peserta didik.⁴⁶ Dengan menggabungkan fungsi komunikatif, motivatif, edukatif, afektif, kultural, rekreatif, sosial, dan transformasional, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) mampu memperkuat pendidikan karakter, melestarikan budaya bangsa, serta membentuk generasi pelajar yang berkarakter Pancasila.

3. Manfaat Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memiliki manfaat yang sangat luas dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar dan madrasah. Sebagai media berbasis kearifan lokal, Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) tidak hanya membantu penyampaian materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter, pelestarian budaya, dan penguatan nilai-nilai luhur bangsa. Berikut uraian manfaatnya secara rinci :⁴⁷

a. Meningkatkan Efektivitas dan Kualitas Pembelajaran

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Visualisasi tokoh wayang dan alur cerita membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas belajar melalui penyajian pesan yang lebih komunikatif.

b. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Cerita wayang Pandawa yang heroik dan bermoral menumbuhkan semangat serta rasa ingin tahu siswa. Penyajiannya yang menarik melalui cerita, boneka atau permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

⁴⁶Roni, D.H. Sugiarti, dan D Hartati. *Realisasi Prinsip Kerja Sama Dan Prinsip Kesantunan Berbahasa Pada Pementasan Wayang Orang Pandawa Boyong*. Zenodo, 11 Februari 2024. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10645981>.

⁴⁷ Sumaryanti Dan Sabri, *Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*.

c. Menanamkan Nilai Karakter dan Moral

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memuat nilai kejujuran, keberanian, kebijaksanaan dan kesetiaan dari tokoh Pandawa. Siswa belajar meneladani sikap positif yang membentuk karakter bangsa.

d. Pelestarian dan Penguatan Budaya Lokal

Sebagai media berbasis kearifan lokal, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) melestarikan budaya wayang serta menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas bangsa (Kemdikbud, 2021).

e. Menjadikan Pembelajaran Bermakna dan Kontekstual

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan budaya siswa, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan kontekstual sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

f. Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Kolaboratif

Melalui kegiatan seperti pementasan dan permainan edukatif (Monopoli Pandawa), siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan berempati terhadap teman.

g. Mendukung Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Nilai-nilai dalam kisah Pandawa memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila seperti beriman, bergotong royong, bernalar kritis, dan mandiri⁴⁸

⁴⁸ Innalita, F. D. *Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Cerita Rakyat*. (2021). JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, (Year/Volume).

4. Kelebihan dan Kekurangan

Seperti halnya materi pembelajaran, secara umum terdapat kelebihan dan kekurangan menggunakan materi wayang pandawa, antara lain sebagai berikut :

a. Kelebihan Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

1) Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memadukan unsur cerita budaya lokal dengan pembelajaran modern, sehingga lebih menarik dan dekat dengan kehidupan siswa. Tokoh - tokoh Pandawa yang dikenal masyarakat Jawa membuat siswa mudah mengenali dan memahami isi pembelajaran.

2) Menanamkan Nilai-Nilai Karakter

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter luhur, seperti kejujuran (Yudhistira), keberanian (Bima), kebijaksanaan (Arjuna), dan kesetiaan (Nakula & Sadewa).

3) Pelestarian Budaya Lokal

Dengan menggunakan wayang sebagai media pembelajaran, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) berfungsi sebagai alat pelestarian budaya lokal, membantu peserta didik mengenal warisan budaya bangsa dan menumbuhkan rasa cinta tanah air.

4) Pembelajaran Lebih Bermakna dan Kontekstual

Cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Pandawa membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan.

5) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Penyajian pembelajaran dengan media berbasis cerita dan permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan partisipatif.

6) Mendukung Profil Pelajar Pancasila

Dengan menanamkan nilai-nilai luhur, media ini membantu penguatan Profil Pelajar Pancasila (beriman, berkebinekaan, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif).⁴⁹

7) Menarik dan Kontekstual

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memadukan unsur cerita budaya lokal dengan pembelajaran modern, sehingga lebih menarik dan dekat dengan kehidupan siswa. Tokoh - tokoh Pandawa yang dikenal masyarakat Jawa membuat siswa mudah mengenali dan memahami isi pembelajaran.

8) Menanamkan Nilai-Nilai Karakter

Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter luhur, seperti kejujuran (Yudhistira), keberanian (Bima), kebijaksanaan (Arjuna), dan kesetiaan (Nakula & Sadewa).

9) Pelestarian Budaya Lokal

Dengan menggunakan wayang sebagai media pembelajaran, media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) berfungsi sebagai alat pelestarian budaya lokal, membantu peserta didik mengenal warisan budaya bangsa dan menumbuhkan rasa cinta tanah air.

⁴⁹ Ilfa, Yassir & Kinesti, Rakanita Dyah Ayu. *Penerapan Media Flash Card pada Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Unggulan Sunan Kudus*. (2025). YASIN, 5(4), 3015–3030. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5910>

Cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Pandawa membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan.

11) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Penyajian pembelajaran dengan media berbasis cerita dan permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan partisipatif.

12) Mendukung Profil Pelajar Pancasila

Dengan menanamkan nilai-nilai luhur, media ini membantu penguatan

Profil Pelajar Pancasila (beriman, berkebinekaan, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif).⁴⁹

b. Kekurangan Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

1) Keterbatasan Penguasaan Guru

Tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan atau mengembangkan media berbasis wayang, sehingga penggunaannya memerlukan pelatihan terlebih dahulu.

2) Butuh Waktu dan Perencanaan yang Matang

Karena berbasis cerita dan nilai budaya, pembuatan dan penyajian media Panawa memerlukan waktu yang cukup lama serta perencanaan pembelajaran yang terstruktur agar tidak keluar dari tujuan pembelajaran utama.

⁴⁹ Ilfa, Yassir & Kinesti, Rakanita Dyah Ayu. *Penerapan Media Flash Card pada Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Unggulan Sunan Kudus*. (2025). YASIN, 5(4), 3015–3030. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5910>

3) Terbatasnya Fasilitas dan Sumber Media

Di beberapa sekolah, terutama di daerah yang belum memiliki akses teknologi atau fasilitas memadai, media Panawa dalam bentuk digital atau interaktif sulit diterapkan.

4) Ketergantungan pada Minat Budaya Lokal

Jika peserta didik kurang mengenal atau kurang tertarik dengan budaya wayang, maka motivasi belajar melalui media ini bisa berkurang.

5) Perlu Penyesuaian dengan Kurikulum Modern

Guru perlu menyelaraskan isi cerita dan nilai-nilai Pandawa dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, agar media tidak hanya bersifat hiburan budaya, tetapi benar-benar mendukung pembelajaran.⁵⁰

c. Kelebihan Media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara)

Dalam kajian pengembangan media pembelajaran, sebuah media dikatakan layak jika memenuhi tiga aspek utama: kevalidan (validity), kepraktisan (practicality), dan keefektifan (effectiveness). Aspek kevalidan berarti isi media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum materi, konsep, serta pesan budaya/karakter dalam media PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) harus selaras dengan kompetensi Bahasa Jawa dan karakter siswa. Aspek kepraktisan menekankan kemudahan penggunaan media di kelas oleh guru dan siswa media harus mudah digerakkan, dimengerti. Aspek keefektifan diukur dari sejauh mana media membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat & motivasi. Ketika media seperti PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) divalidasi oleh

⁵⁰Junaidi, J. *Character education model in wayang kulit for early childhood (2024)*. Harmonia Journal. (Referencing Pandanwangi & Nuryantiningsih)

ahli (materi & media) dan memperoleh hasil “layak/sangat layak”, lalu setelah uji coba menunjukkan respons positif serta peningkatan hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa PAWANA (Pandawa Wayang Nusantara) memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Dengan dasar teori ini, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya/tradisi seperti wayang menjadi bukan sekadar pilihan kreatif, tetapi secara akademis dan pedagogis terbukti memiliki fondasi kuat untuk diterapkan di sekolah dasar.⁵¹

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengalami proses belajar. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar bukan sekadar peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan sesuatu berdasarkan pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik secara formal di sekolah maupun secara informal di luar sekolah.⁵²

⁵¹ Nienke Nieveen, “*Aspek-aspek Kelayakan Media Pembelajaran: kevalidan, kepraktisan, keefektifan,*” dalam teori validasi media pembelajaran sebagaimana dikutip dalam kajian media pembelajaran.

tindakan nyata. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), hasil belajar merupakan hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang tampak dalam bentuk kemampuan tertentu. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, motivasi, dan kemampuan intelektual, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, sarana, dan peran guru. Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi berfungsi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran, menilai efektivitas strategi faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, sarana dan peran guru. Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran, menilai efektivitas strategi pembelajaran bagi guru, serta memberikan umpan balik bagi siswa agar dapat memperbaiki cara belajarnya. Menurut Bloom (dalam Uno, 2014), hasil belajar mencakup tiga ranah utama - kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan utuh dalam mencapai tujuan pendidikan.⁵³

Dengan demikian, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai bentuk pencapaian siswa yang menggambarkan perubahan perilaku setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar tidak hanya menjadi tolak ukur pencapaian akademik, tetapi juga merupakan refleksi dari perkembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

⁵² Komalasari, D. *Eksplorasi Penggunaan Media Wayang dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Anak Imigran*.

⁵³ Innalita, F. D. *Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Cerita Rakyat*. (2021). JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, (Year/Volume).

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena menjadi indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sementara siswa dapat memahami tingkat penguasaan terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mencakup perkembangan sikap, nilai dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar berfungsi sebagai ukuran untuk menilai efektivitas kegiatan belajar mengajar serta keberhasilan kurikulum yang diterapkan. Sebagai pendorong untuk bertindak⁵⁴

Hasil belajar memiliki berbagai fungsi penting dalam proses pendidikan, baik bagi siswa, guru maupun lembaga pendidikan. Berikut adalah fungsi- fungsi hasil belajar yang dijabarkan secara rinci :⁵⁵

a. Sebagai Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik.

b. Sebagai Umpan Balik bagi Guru

Menjadi dasar bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan.

⁵⁴ Kurniawan, C. Y. *Pengembangan multimedia interaktif tokoh wayang Pandawa berbasis mobile phone pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5 (2023)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.

⁵⁵ Kristina, Y. E. *Pengembangan media puzzle bergambar tokoh wayang untuk siswa kelas 2 SD (2022)*. Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, 5(2), 6-10.

c. Sebagai Dasar Perbaikan Pembelajaran

Hasil belajar digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Sebagai Alat Diagnostik

Membantu mengidentifikasi kesulitan belajar siswa sehingga guru dapat memberikan bimbingan yang tepat.

e. Sebagai Tolak Ukur Keberhasilan Lembaga Pendidikan

Mencerminkan kualitas proses pembelajaran dan kinerja sekolah atau madrasah dalam mencapai tujuan pendidikan.

f. Sebagai Motivasi bagi Peserta Didik

Memberikan dorongan bagi siswa untuk terus meningkatkan prestasi dan tanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Dengan memahami fungsi - fungsi tersebut, guru, siswa, dan lembaga pendidikan dapat memanfaatkan hasil belajar tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana peningkatan kualitas proses pendidikan secara berkelanjutan.⁵⁶

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016), indikator hasil belajar merupakan tanda-tanda atau ciri-ciri yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti proses belajar. Indikator hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap ranah memiliki indikator spesifik yang dapat

⁵⁶ Purwaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi." *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2, no. 4 (2023): 422–27. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>."

digunakan guru untuk menilai tingkat penguasaan kompetensi siswa secara menyeluruh. Dengan adanya indikator hasil belajar, guru dapat mengetahui aspek mana yang sudah tercapai dengan baik dan bagian mana yang masih perlu ditingkatkan.

Berikut penjabaran indikator hasil belajar secara rinci :⁵⁷

a. Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Menunjukkan kemampuan berpikir dan penguasaan materi pelajaran.

Contoh indikator:

1. Menyebutkan kembali fakta atau konsep yang dipelajari.
2. Menjelaskan makna suatu konsep.
3. Menganalisis hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa.
4. Menyimpulkan hasil pengamatan atau data.
5. Menerapkan konsep dalam situasi baru.

b. Ranah Afektif (Sikap dan Nilai)

Menunjukkan perubahan sikap, nilai, dan minat peserta didik. Contoh

indikator:

1. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran.
2. Menghargai pendapat teman dalam diskusi.
3. Menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok.
4. Mematuhi aturan selama kegiatan belajar.
5. Menunjukkan kejujuran dalam mengerjakan tugas.

⁵⁷Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

c. Ranah Psikomotor (Keterampilan)

Menunjukkan kemampuan dalam melakukan kegiatan fisik atau praktik.

Contoh indikator:

1. Menggunakan alat atau bahan percobaan dengan benar.
2. Menyusun laporan hasil percobaan dengan sistematis
3. Menampilkan karya seni atau proyek dengan baik.
4. Menulis dengan rapi dan sesuai ejaan.
5. Melakukan gerakan sesuai instruksi dalam pelajaran olahraga.

Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan panduan penting bagi guru dalam menilai perkembangan peserta didik secara komprehensif, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.⁵⁸

⁵⁸ Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

D. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa memiliki hubungan yang sangat mendalam dan tidak terpisahkan dengan dunia pewayangan, terutama dalam kisah Wayang Pandawa yang menjadi representasi nilai-nilai luhur kehidupan masyarakat Jawa. Wayang bukan hanya sekadar hiburan tradisional, melainkan juga sarana pendidikan, media komunikasi budaya, serta pelestarian moral dan spiritual. Dalam setiap pertunjukan wayang, Bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa utama yang membentuk narasi, dialog, dan komunikasi antara tokoh-tokoh wayang serta antara dalang dan penonton. Penggunaan Bahasa Jawa ini memiliki fungsi yang kompleks tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menggambarkan karakter tokoh, menyelipkan ajaran etika, serta memelihara nilai-nilai budaya lokal.⁵⁹

Dalam kisah wayang pandawa, Bahasa Jawa digunakan untuk menunjukkan tingkatan sosial, karakter moral, dan hubungan antartokoh. Tokoh - tokoh Pandawa seperti Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa sering menggunakan basa krama alus, yaitu ragam bahasa yang menunjukkan kesopanan, kebijaksanaan, dan penghormatan kepada lawan bicara. Hal ini mencerminkan sifat Pandawa yang adil, bijak, dan berpegang pada nilai dharma atau kebenaran. Sebaliknya, tokoh Punakawan seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sering menggunakan basa ngoko, yang lebih sederhana dan komunikatif, namun sarat dengan nasihat kehidupan dan sindiran sosial yang membangun..⁶⁰

⁵⁹ Lestariningsih, M. D. *Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini melalui Media Wayang Papercraft*. (2021). JJPAUD

⁶⁰ Meilawati, A., dkk. *Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Anak SD melalui Seri Animasi Motion Graphic Ayu lan Bagus* (2025). (Prosiding Seminar Nasional)

Lebih jauh, penggunaan Bahasa Jawa dalam pewayangan berfungsi sebagai media transmisi nilai-nilai filosofis Jawa, seperti falsafah “Sura dira jayaningrat, lebur dening pangastuti” (segala kekuatan akan kalah oleh kelembutan), “Rukun agawe santosa” (kerukunan membawa ketentraman), dan “Sepi ing pamrih, rame ing gawe” (tidak mementingkan diri, aktif dalam berkarya). Nilai-nilai tersebut disisipkan dalam dialog wayang yang berbahasa Jawa, sehingga pesan moral tersampaikan dengan cara yang halus, bermakna, dan menyentuh hati penonton. Melalui cerita Pandawa, masyarakat diajak memahami makna perjuangan, pengendalian diri, kesetiaan, dan keadilan sebagai bagian dari kehidupan yang ideal.⁶¹

Selain itu, Bahasa Jawa dalam wayang juga berperan dalam pelestarian identitas budaya. Di tengah arus globalisasi, pewayangan menjadi benteng budaya yang memperkenalkan generasi muda pada bahasa ibu dan kearifan lokal. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran Bahasa Jawa melalui media wayang seperti Pandawa Wayang Nusantara dapat membantu peserta didik tidak hanya memahami bahasa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter luhur seperti tata krama, tanggung jawab, kerja keras serta spiritualitas. Dengan demikian, keterkaitan Bahasa Jawa dan pewayangan menciptakan hubungan simbiotik antara bahasa, budaya, dan pendidikan karakter.⁶²

⁶¹ Murni, E. F., & Lestari, N. *Pengembangan media wayang pada pembelajaran tematik kelas IV SD (2024)*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(1)

⁶² Ngajjah, N., Azizah, W. N., & Mukhlisin, A. *Pengembangan media wayang kertas pada pembelajaran Bahasa Jawa (2024)*. Journal of Professional Elementary Education, 3(1), 31-41

1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

Tabel 2. 1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami, mengolah dan menginterpretasi informasi dan pesan berbahasa Jawa ngoko dan krama dari paparan lisan dan tulis tentang teks informasional dan teks sastra geguritan, cerita legenda, cerita wayang Pandawa dan Punakawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita legenda Jawa 2. Peserta didik dapat menyimpulkan nilai-nilai karakter dalam cerita wayang Pandawa. 3. Peserta didik dapat menyajikan kembali isi cerita wayang atau legenda dalam bentuk ringkasan lisan maupun tulisan. 4. Peserta didik dapat mengungkapkan pendapat atau pesan moral dari teks sastra (wayang) secara lisan dengan bahasa Jawa yang sesuai konteks.

(Sumber : CP Muatan Lokal Bahasa Jawa, Kurikulum Merdeka, " Kemendikbud-Ristek / Dinas Pendidikan Provinsi (tergantung provinsi), Pedoman CP Bahasa Jawa, 2022)

Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki keterkaitan yang erat dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, pelestarian budaya dan pembentukan karakter, sebagaimana yang tercermin dalam pewarisan nilai-nilai luhur melalui media budaya seperti wayang, khususnya Wayang Pandawa. Pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai moral, sosial dan spiritual yang terkandung dalam budaya Jawa. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI berperan strategis dalam membangun identitas budaya, tata krama, dan karakter bangsa sejak dini.⁶³ Secara umum, tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI meliputi beberapa aspek:

⁶³ Novela, R. H. *Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa*. (2024).

- a. Mengembangkan kemampuan berbahasa Jawa secara lisan dan tulisan, agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik sesuai kaidah dan unggah-ungguh basa (tingkatan bahasa).
- b. Menanamkan sikap hormat, sopan santun, dan tata krama dalam berbahasa maupun dalam perilaku sehari-hari, sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam budaya Jawa dan cerita pewayangan seperti kisah Pandawa yang menjunjung tinggi kejujuran, keberanian, dan kebijaksanaan
- c. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap bahasa dan budaya daerah, sebagai bagian dari identitas nasional dan upaya pelestarian warisan leluhur.
- d. Meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra dan seni tradisional Jawa, seperti tembang, geguritan, dan wayang, sehingga peserta didik memahami pesan moral dan filosofis yang terkandung di dalamnya.
- e. Menanamkan nilai-nilai karakter dan spiritualitas, seperti kejujuran, tanggung jawab, kesederhanaan, dan kebersamaan, yang selaras dengan ajaran moral dalam pewayangan.
- f. Membentuk pribadi yang berbudaya dan berakhlak mulia, dengan menjadikan Bahasa Jawa sebagai sarana pembelajaran etika dan moral kehidupan.

2. Fungsi Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Pembelajaran Bahasa Jawa di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki fungsi yang sangat penting, baik dari aspek kebahasaan, sosial, budaya, maupun pembentukan karakter peserta didik.

Bahasa Jawa tidak hanya diajarkan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wahana pewarisan nilai-nilai luhur budaya Jawa yang sarat dengan filosofi kehidupan, tata krama, dan moralitas.

Adapun fungsi pembelajaran Bahasa Jawa di SD/MI meliputi:65

a. Fungsi Komunikatif

Pembelajaran Bahasa Jawa berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif menggunakan Bahasa Jawa baik secara lisan maupun tulisan.

b. Fungsi Kultural (Pelestarian Budaya)

Bahasa Jawa merupakan bagian integral dari budaya Jawa. Melalui pembelajaran Bahasa Jawa, peserta didik diperkenalkan pada tradisi, sastra, kesenian, dan nilai-nilai luhur seperti tepa slira (tenggang rasa), andhap

c. Fungsi Edukatif

Bahasa Jawa mengandung ajaran moral dan etika yang dapat membentuk karakter peserta didik. Melalui cerita rakyat, tembang, pepatah, dan pewayangan (seperti kisah Wayang Pandawa), siswa belajar nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, kesetiaan, dan kebijaksanaan.

d. Fungsi Estetika

Pembelajaran Bahasa Jawa juga menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan bahasa dan sastra Jawa. Peserta didik diajak mengenal dan menikmati karya sastra seperti tembang macapat, geguritan, parikan, serta dialog dalam wayang yang penuh dengan keindahan bahasa, makna filosofis, dan nilai-nilai estetika.

e. Fungsi Sosial dan Identitas

Bahasa Jawa menjadi simbol identitas masyarakat Jawa. Melalui pembelajaran di SD/MI, peserta didik diperkuat rasa bangga terhadap bahasa ibu, serta diajak memahami pentingnya menjaga dan menggunakan bahasa daerah sebagai bentuk penghargaan terhadap leluhur dan jati diri bangsa.

f. Fungsi Spiritual dan Moral

Nilai-nilai spiritual dan moral dalam bahasa dan budaya Jawa, seperti ajaran *eling lan waspada* (ingat dan waspada), *rila lan narima* (ikhlas dan menerima), turut membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, sabar, dan bijaksana dalam menjalani kehidupan.⁶⁶

3. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) menekankan keterpaduan antara keterampilan berbahasa dan penanaman nilai budaya, moral, serta spiritual masyarakat Jawa. Pembelajaran ini bersifat komunikatif, kontekstual, dan kultural, di mana siswa tidak hanya belajar menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga memahami penggunaan unggah-ungguh basa (*ngoko, madya, krama*) sesuai etika dan sopan santun.⁶⁷

⁶⁶ Puspita, L. E. Pengembangan media “*Wayang Avenger*” untuk pendidikan Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi (2022). *Seduj: Journal of Social Science & Education*.

⁶⁷ Rohmah, Y. N., & Subrata, H. *Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan* (2024). *JIPSINDO*, 9(1)

Selain itu, materi pembelajaran mencakup apresiasi terhadap sastra dan budaya Jawa seperti tembang macapat, geguritan, cerita rakyat, dan pewayangan (misalnya Wayang Pandawa) yang sarat nilai moral dan kearifan lokal. Secara umum, ruang lingkupnya meliputi lima aspek utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis serta sastra dan budaya yang bertujuan membentuk peserta didik yang santun, berbudaya dan bangga terhadap identitas daerahnya.⁶⁸

E. Wayang Pandawa

1. Pengertian Wayang Pandawa

Wayang Pandawa merupakan kesenian tradisional Jawa yang menceritakan tokoh Pandawa Lima : Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, yang diambil dari epos Mahabharata. Wayang ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral, spiritual, dan karakter. Kisah Pandawa menggambarkan perjuangan manusia dalam menegakkan kebenaran (dharma), melawan kejahatan, serta mencapai keseimbangan hidup lahir dan batin.⁶⁹

Setiap tokoh memiliki nilai luhur: Yudistira melambangkan keadilan dan kebijaksanaan, Bima keberanian, Arjuna kesetiaan dan pengendalian diri, sementara Nakula dan Sadewa mencerminkan ketulusan dan kesetiaan. Melalui bahasa Jawa dan simbol-simbolnya, Wayang Pandawa menjadi media pembelajaran budaya yang menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab.⁷⁰

⁶⁸ Rahmawati, D. A. A.; Febrianti, A. P.; Rohmah, A.; & Pratiwi, I. A. *Pengembangan Media PRAJA (Petualangan Aksara Jawa) sebagai Inovasi Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas IV SDN 5 Karangbener*. (2025). JUPEIS, 4(3?). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1644>

⁶⁹ Ruliyanti, E. E.; Basir, U. P. M.; & Suyatno. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Audio Visual pada Siswa SD Kelas I*. (2022). *Jurnal Education and Development*, 10(1), 486–492.

⁷⁰ Mulyani, S. (2023). *Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Era Kurikulum Merdeka*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Daerah*, 2(1), 78–86.

2. Materi Wayang Pandawa Kelas V

Materi wayang pandawa pada kelas V berisi tentang cerita wayang pandawa.

Berikut paparan materi wayang pandawa :

Tabel 2. 2 Paparan Materi Wayang Pandawa

 <p>7 Kebudayaan Jawa</p> <p>Budaya Jawa itu merupakan budaya yang ada di Luhung. Dene kebudayaan Jawa kudu wujud lan jirike wicara-wicara. Ana sing awujud kesenian, tradhisi, adat, kepercayaan, kebiasaan, lan liya-liyane. Senajan kebudayaan Jawa iku ana sing ngganggu kuma, manggani nganti saka kebudayaan Jawa, iku tetep diuri-uri, dilestarike, lan dibeberake dening masarakat Jawa. Ing sajeroning panguripane saben dina iku akeh masarakat sing iku padha ngagemni lan nindakake budaya-budaya minangka kanggo pegeran (pandoman) urip ing bebrayan. Apa wujud lan jirike kebudayaan sing iku tetapi ing lingkunganmu?</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Sawijine dina Wulangan 7 B, para siswa diobong bisa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. nyatak teka-cita wayang banjur nyebutake lakon-lakon jroning crita wayang; 2. maca barter teka-cita wayang banjur nyatak unsur-unsur intrinsik jroning crita wayang; 3. gawe ringkesan teka-cita wayang nggunakake basane dhewe; 4. lan nyatakake lakon-cita wayang nggunakake basane dhewe. 	 <p>Mbabar Wawasan</p> <p>Salah sijine jinis kabudayaan Jawa sing nganti saka iku tetep urip lan diuri-uri sarta dilestarike dening masarakat Jawa yaiku kabudayaan kang awujud wayang. Iku masarakat iku kero dipadha-padha nggunakake pagelaran wayang. Upamane lembaga siswa instansi nalikane dene saarane sarta tetapan iku padha akeh sing padha gelim nanggap wayang. Semane uga nalika ana wong sing wong duwe (pajale) iku pagelaran wayang. Wayang mududake kesenian sarta Jawa kang nduweni pangajaji (pajale) kang adu luhung.</p> <p>Kesenian wayang kabisa tontonan uga mududake tuntunan. Wayang diarani tontonan jiliran sapa wae sing nonton wayang bisa kanggo ewah-panguriping ati. Wayang uga diarani tontonan, jiliran sapa wae sing nonton wayang bakal elah wejangan lan tuntunan saka lakon-cita wayang.</p> <p>Apa kowe wis tau nonton wayang? Apa sing koksenengi nalikane nonton wayang?</p> <p>A. Ayo Nyemak</p> <p>Jroning pituduhan iki kagiatan nyemak sing kudu dilakoni dening para siswa yaiku nyemak iku crita wayang banjur nyebutake lakon-lakon jroning crita wayang.</p> <p>Tutor Bina Jawa 5</p>
 <p>Gladhen</p> <p>A. Wapulusana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ing ngendi sang Pandhu anggane mbebedhag? 2. Apa sing ditindakake Pandhu marang kidang sajodho ing alas? 3. Kepriye sampah kidang larang marang Pandhu? 4. Sapa sejatine sing dadi kidang larang? 5. Apa kang ditindakake Pandhu kanggo nebus dosane? 6. Ing ngendi Pandhu anggane mertapa? 7. Sapa sing dipasrah Pandhu nerusake negara Hastinapura? 8. Sebutna dewa wae sing ditakake Dewi Kunti? 9. Sapa wae putra Pandhawa sing saka Dewi Kunti? 10. Dewa sapa sing ditakake Dewi Madri banjur diparingi putra sapa wae? <p>B. Adhedhasar crita ing ndhuwur analisis unsur intrinsik!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa sing dadi temane? 2. Kepriye alur critane? 3. Sapa wae sing dadi paragane? 4. Kepriye watake saben-saben paragane? 5. Ing ngendi setinghe panggonan ing crita kasebut? 6. Kapan wektu keddwayane (setting wektune) ing crita kasebut? 7. Kepriye swasane crita? 8. Pivandag kabecikan apa wae sing kena dicontok? <p>Tutor Bina Jawa 5</p>	 <p>Gladhen</p> <p>A. Wapulusana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sapa amane hapake Prabu Puntadewa? 2. Kaku ing ngendi Prabu Puntadewa Ra? 3. Yudhisira digambarake wong sing ludra seta, mula Yudhisira diarani apa? 4. Apa arane pusakane Prabu Puntadewa? 5. Kepriye sipate Prabu Puntadewa Ra? <p>B. Sebutna sawarane 5 (limang) lakon-cita wayang sing kokngerteni!</p> <p>B. Ayo Maca</p> <p>Jroning pituduhan iki kagiatan maca sing kudu dilakoni dening para siswa yaiku maca barter teka-cita wayang banjur nyatak unsur-unsur intrinsik jroning crita wayang.</p> <p>Cita wayang kudu sumber saka buku Ramayana lan Mahabharata. Jroning crita wayang iku kena kanggo tuntunan turmap panguripane marungsa urip ing bebrayan.</p> <p>Cita wayang ing ngisor iki wacanan kanthi setiti!</p> <p>Lakone Pandhawa</p> <p>Sawijine dina sang Pandhu tindak mbebedhag menyang alas Himawarpada, dumadakan weruh kidang sajodho larang wadon. Sang Pandhu ora saranta, kidang mau banjur dijemparing. Sarukula kidang andon mati kidang larang banjur nyumahi Pandhu. "Iku Pandu! Kaku tegu temen kaku materi bokjuri sing ora duwe dosa. Kamangka dhuweke lagi semeng-semeng karo aku. Eling-elingget tekane patni, mbesuk uga padha karo bokjuri!"</p> <p>Sawise Pandhu nampa sampah kidang larang dhuweke rumangsa susah banget lan getun marang apa sing ditindakake. Jiliran kidang iku mau sejatine panglimane Resi Kindama. Kamangka dhuweke dening nduwe katurawan, ateges mbesuk ora ana anak sing nggenteni kalenggahane dadi raja ing Hastinapura.</p> <p>Tutor Bina Jawa 5</p>
 <p>Gladhen</p> <p>A. Wapulusana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ing ngendi sang Pandhu anggane mbebedhag? 2. Apa sing ditindakake Pandhu marang kidang sajodho ing alas? 3. Kepriye sampah kidang larang marang Pandhu? 4. Sapa sejatine sing dadi kidang larang? 5. Apa kang ditindakake Pandhu kanggo nebus dosane? 6. Ing ngendi Pandhu anggane mertapa? 7. Sapa sing dipasrah Pandhu nerusake negara Hastinapura? 8. Sebutna dewa wae sing ditakake Dewi Kunti? 9. Sapa wae putra Pandhawa sing saka Dewi Kunti? 10. Dewa sapa sing ditakake Dewi Madri banjur diparingi putra sapa wae? <p>B. Adhedhasar crita ing ndhuwur analisis unsur intrinsik!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa sing dadi temane? 2. Kepriye alur critane? 3. Sapa wae sing dadi paragane? 4. Kepriye watake saben-saben paragane? 5. Ing ngendi setinghe panggonan ing crita kasebut? 6. Kapan wektu keddwayane (setting wektune) ing crita kasebut? 7. Kepriye swasane crita? 8. Pivandag kabecikan apa wae sing kena dicontok? <p>Tutor Bina Jawa 5</p>	 <p>Ayo Micara</p> <p>Jroning pituduhan iki kagiatan micara sing kudu dilakoni dening para siswa yaiku nyatakake lakon-cita wayang nggunakake basane dhewe.</p> <p>Jroning pituduhan iki para siswa kudu bisa nyatakake lakon-cita wayang nggunakake basane dhewe. Jroning nyatakake crita wayang basa sing digunakake ora nurun karo basa jroning lakon-cita wayang kudu dilakoni supaya bisa nyatakake lakon-cita wayang yaiku karo ing ngisor iki.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Maca crita wayang nganti paham karo lakone 2. Nggunakake basa sing gampang digenteni 3. Iku kudu jangkep marut crita sing diwaca <p>Gladhen</p> <p>A. Cita wayang ing ngisor iki wacanan kanthi pocapan sing trepi!</p> <p>Werkudara, Saya Santosa Nidyan Djalpa</p> <p>Werkudara ya Bilmasena iku murde Bathara Bayu. Nduweni ajaji sepi angin, bisa lumamah kang bantere kaya parane angin. Santri gagah prakosa iki watake kendel tur wani. Tansah kaku batak mbetani bebener. Swarane gedhe-anteh mebawani lan ora nate basa marang sapa bae. Werkudara nggunakake basa alu mung marang Dewa Ruci, guru sejatine.</p> <p>Werkudara tansah mbanjur tur dhuwehe Ibu Kunti lan sesepuh liyane. Setya lan bekti marang Gurune, Resi Durna. Amarga beki bebudene, kuwat saritosa tur sekti mandraguna, Kurwa dadi gething banget lan uga wedi marang Werkudara. Mala saka iku bolla-bolla Kurwa lan Pathi Sengulani gawe cilakane Werkudara. Kurwa tansah cilika, lepage-melipya Werkudara supaya kawah gampang ngalahake Paribhawa. Nalayan djalpa, ora malah sengsara nanging kabebalane, Werkudara tambah santosa bali lan batine.</p> <p>Tutor Bina Jawa 5</p>

Ayo Micara

Jomling pitudhangan iki kagiatan micara sing kudu dilakoni dening para siswa yaku nyritakake crita wayang nggunakake basane dhewe.

Jomling pitudhangan iki para siswa kudu bisa nyritakake isine crita wayang nggunakake basane dhewe. Nggero, jroning nyritakake crita wayang basa sing digunakake ora nurun karo basa jroning crita sing ana ing buku nanging kudu nggunakake basane dhewe.

Pilih bab sing kudu dilakoni supaya bisa nyritakake isine crita wayang yaku kaya ing ngisor iki.

- Maca crita wayang nganti paham karo isine
- Nggunakake basa sing gampang dingerteni
- Isine kudu jangkop manut crita sing diwaca

Gladhen

A. Crita wayang ing ngisor iki wacanan kanthi pocapan sing tepat!

Werkudara, Saya Santosa Nadyan Dipala

Werkudara ya Binrasena iku muride Barbara Bayu. Ndunesti ajun sepi angin, bisa lumampah kang bantere kaya paran angin. Satriya gagah prakasa iki watake kendel tur wani. Tansah kukuh bahu mbelani bebener. Swarane geheh anteb meabawani lan ora nate basa marang sapa bae. Werkudara nggunakake basa alus mung marang Dewa Rud, guru sejatine.

Werkudara tansah mbangun turut dhaube Ibu Kunthi lan sesepuh liyane. Setya lan bekti marang Gurune, Rasi Duma. Amarga bekti bebudene, kowit santosa tur ceki mandraguna, Kurawa dadi gething banget lan uga wedi marang Werkudara. Mula saka iki bola-bali Kurawa lan Pathi Sengkuni gawe cilakane Werkudara. Kurawa tansah cilika, kepengin merjaya Werkudara supaya luwih gampang ngalahake Pandhawa. Nadyan dipala, ora malah sengsara nanging koozobalane, Werkudara tambah santosa lair lan batinne.

Sawijining wektu nalika Pandhawa lan Kurawa isih padha cili, wani jomplang gawe lan praktik cilika jalg. Werkudara dijak nyilih dening Duryudana, banjur diombani racun. Werkudara lila semesut, enggal dipotong dening Kurawa, dicampurake ing sumbu. Mula, sumbu sawang gawat keluwat buwat, sebab akèh ula kebak racun. Karepe supaya Werkudara enggal lampu.

Ing jero sumbu Jatandha, Werkudara ditulungi Hyang Nagara. Naga pangawarna sumbu Jatandha. Ora dipesaya nanging malah diparingi elmu lan tamba. Werkudara dadi bener ing lakhe upatan racun, diparingi jusuk Bundhan Peksajandhu. Werkudara ora nemoni sumbu nanging waktu basuki pakuncu pangromasing Gusti.

B. Sawise maca crita "Werkudara, Saya Santosa Nadyan Dipala", banjur gawe ringkesan crita.
C. Yen ringkesan critamu wis rampung banjur critakna isine wacan nggunakake basamu dhewe.

D. Ayo Nulis

Jomling pitudhangan iki kagiatan nulis sing kudu dilakoni dening para siswa yaku gawe ringkesan teki crita wayang ing ngisor iki wacanan maneh!

Destarashtra Budhal Mertapa

"Ngatos-atos Kakang Destarashtra, marginipun wiywit rampi," ujare Dewi Gendhari kang nurut sang Prabu Destarashtra sing arep ninggalake kraton Ngastina.

"Iya Gendhari, upama mripatku iki ora wuta, ora bakal gawe rekasamu, ya?" ujare Destarashtra karo mandheg nata napas. Lakune terus dicepetake supaya enggal tekan panggonan sing dituju sadurunge srengenge angslup.

"Aku iki dadi wong tuwa sing karinggaya, Ngger. Douwe anak satus nanging kabeh ora urus. Padha duwe sipat ambeg sesongan, sapa sira sapa ingun dupeh nduwe kalungguhan lan bandu dompa akèh. Yen dipak pancen aku sing salah, ora bisa nggulawenthah anak. Anak-anakku tansah talaja saengga dadi wong durila lan kurang ngerti tata krama. Anak-anakku saiki wis padha mati lumpey jomring perang Baratayuda."

Tuh Bata Jawa 5

Sawijining wektu nalika Pandhawa lan Kurawa isih padha cili, wani jomplang gawe lan praktik cilika jalg. Werkudara dijak nyilih dening Duryudana, banjur diombani racun. Werkudara lila semesut, enggal dipotong dening Kurawa, dicampurake ing sumbu. Mula, sumbu sawang gawat keluwat buwat, sebab akèh ula kebak racun. Karepe supaya Werkudara enggal lampu.

Ing jero sumbu Jatandha, Werkudara ditulungi Hyang Nagara. Naga pangawarna sumbu Jatandha. Ora dipesaya nanging malah diparingi elmu lan tamba. Werkudara dadi bener ing lakhe upatan racun, diparingi jusuk Bundhan Peksajandhu. Werkudara ora nemoni sumbu nanging waktu basuki pakuncu pangromasing Gusti.

Sawijining wektu nalika Pandhawa lan Kurawa isih padha cili, wani jomplang gawe lan praktik cilika jalg. Werkudara dijak nyilih dening Duryudana, banjur diombani racun. Werkudara lila semesut, enggal dipotong dening Kurawa, dicampurake ing sumbu. Mula, sumbu sawang gawat keluwat buwat, sebab akèh ula kebak racun. Karepe supaya Werkudara enggal lampu.

Ing jero sumbu Jatandha, Werkudara ditulungi Hyang Nagara. Naga pangawarna sumbu Jatandha. Ora dipesaya nanging malah diparingi elmu lan tamba. Werkudara dadi bener ing lakhe upatan racun, diparingi jusuk Bundhan Peksajandhu. Werkudara ora nemoni sumbu nanging waktu basuki pakuncu pangromasing Gusti.

Alase apa wis katon, Gendhari?" Destarashtra mandheg pasihela, ambegane menggeh-menggeh karo watuk-watuk.

"Taksh nyamut-nyamut, Kakang. Punapa ngaso rumiyhi?" Dewi Gendhari kanthi sabar mijeti githoke Destarashtra supaya rada mendha watuke.

"Ora perlu ngaso. Mundhak ora enggal tekan, Gendhari. Iki mau Pandhawa rak arep ngeterake nganggo kreta, nanging taklak alus. Aku emoh gawe repote. Aku karo kowe iki rak ora arep plesir ta!" ujare Destarashtra kanggo nyantosani dhiri.

"Kasinggihan, Kakang," sambunge Dewi Gendhari.

"Muga-muga Hyang Agung kepareng angapura marang dosa lan kaluputan kita. Kaluputan kita akèh banget, mula kudu ditebus kanthi tapa brata."



Cambar 73 Prabu Destarashtra kapanggih putra tacine satuk.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas V

Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti kepribadian, sifat, atau kebiasaan seseorang yang bersifat relatif tetap. Sifat adalah unsur pembentuk kepribadian yang mengatur gaya hidup, pola pikir, dan nilai-nilai seseorang sehingga menghasilkan perilaku yang konsisten dan khas. Karakteristik ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, karakteristik peserta didik kelas V SD adalah ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kepribadian, kemampuan berpikir, serta cara mereka belajar yang berbeda satu sama lain.

Tujuan pembelajaran hanya dapat tercapai apabila terdapat interaksi belajar-mengajar antara guru dan siswa. Interaksi tersebut harus bersifat aktif, komunikatif. Oleh karena itu, guru dituntut memahami karakteristik siswa pada setiap jenjang kelas, termasuk kelas V SD, agar dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif. Beberapa strategi yang dapat dilakukan guru untuk memahami karakteristik siswa antara lain:⁷²

1. Mengenal siswa secara mendalam, bukan hanya mengenal secara akademik, tetapi juga psikologis dan sosial, misalnya melalui pendekatan personal, wawancara, atau pengamatan.
2. Memperlakukan siswa secara adil tanpa memandang perbedaan gender, latar belakang sosial, maupun kemampuan akademik.
3. Membangun suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan penuh kasih sayang agar siswa merasa aman mengekspresikan kemampuan, ide, serta bakatnya. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik usia 10-11 tahun (kelas V SD) berada pada tahap operasional konkret, di mana anak sudah dapat berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, dan melakukan penalaran terhadap hal-hal nyata. Mereka mampu memecahkan masalah sederhana, melakukan klasifikasi, serta

⁷² Purwadi. (2011). *Filsafat Wayang Pandawa Lima*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.⁷³ Peserta didik mulai mampu memahami jalan cerita, mengidentifikasi tokoh seperti Yudistira (adil), Bima (kuat), Arjuna (berani), Nakula dan Sadewa (setia dan bijak), serta mengaitkan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, kesetiaan, dan keberanian. Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahapan.⁷⁴

1. Tahap sensorimotor (0–2 tahun), di mana anak memahami dunia melalui indera dan tindakan.
2. Tahap praoperasional (2–7 tahun), anak mulai menggunakan simbol seperti
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), anak mulai berpikir logis terhadap objek nyata, memahami hubungan sebab-akibat, dan mampu melakukan klasifikasi.
4. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas), anak sudah mampu berpikir abstrak dan mengembangkan hipotesis.

⁷³ Safra, H. L. *Pengaruh Media Big Book terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa pada Materi Cerita Wayang Kelas II SDN 3 Kaliaman*. (2025). JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 5(1), 73–84.

⁷⁴ Hurlock, E. B. (2021). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Peserta didik kelas V berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menggunakan media konkret dan kontekstual, seperti gambar wayang, boneka wayang, pertunjukan sederhana, atau permainan edukatif seperti ular tangga Pandawa.

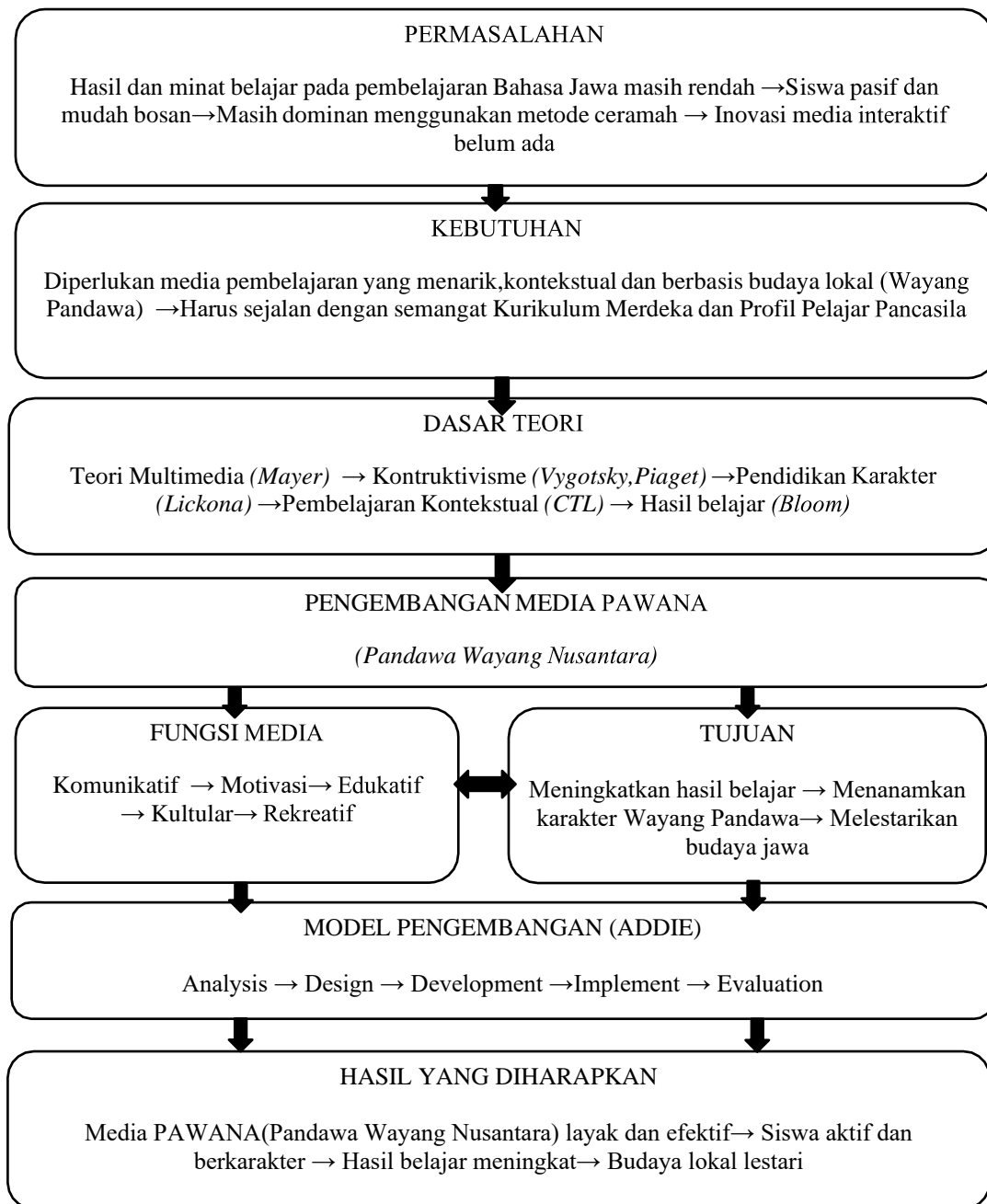
Dalam aspek bahasa, peserta didik kelas V telah memiliki kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa secara sederhana. Mereka mampu menggunakan Bahasa Jawa baik dalam bentuk ngoko maupun krama secara dasar, memahami kosakata pewayangan, serta mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Dari aspek afektif, mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap budaya lokal serta mulai mengembangkan empati terhadap nilai-nilai moral dalam cerita wayang. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, siswa kelas V telah memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang, sehingga dapat menulis dengan rapi, menggambar tokoh wayang, membuat karya sederhana, serta memainkan peran dalam lakon pewayangan. Agar tujuan pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa poin penting:

1. Menggunakan strategi pembelajaran kontekstual yang mengaitkan cerita wayang dengan kehidupan nyata siswa.
2. Mengembangkan kegiatan interaktif seperti bercerita, berdiskusi, dan bermain peran agar siswa aktif berpartisipasi.
3. Menyediakan media pembelajaran visual dan kinestetik agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung.
4. Memberikan penguatan dan umpan balik positif untuk memotivasi siswa.
5. Mengembangkan pembelajaran berbasis nilai dan karakter agar siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas

V SD dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Wayang Pandawa mencakup kemampuan berpikir konkret-logis, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap budaya lokal, kemampuan berbahasa yang berkembang, serta keterampilan motorik halus yang baik. Guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual agar siswa tidak hanya memahami bahasa dan budaya, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kisah pewayangan. Siswa kelas V SD berusia sekitar 10–11 tahun dan berada pada tahap berpikir konkret-logis, di mana mereka mulai memahami penjelasan secara logis namun tetap membutuhkan contoh nyata.

Peserta didik kelas V di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri memiliki karakter yang mencerminkan perpaduan antara kecerdasan intelektual, spiritual, dan sosial yang dikembangkan melalui budaya madrasah yang religius dan berakhlak. Mereka dibiasakan untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar, menghormati guru, serta menjunjung nilai-nilai kesopanan dan tanggung jawab. Dalam pembelajaran, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif berdiskusi, dan antusias mengikuti kegiatan yang melibatkan praktik langsung, seperti proyek budaya dan permainan edukatif. Selain itu, mereka memiliki semangat kebersamaan dan gotong royong yang kuat, terlihat dari kerja sama dalam kelompok serta kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Dengan dukungan lingkungan madrasah yang disiplin dan bernuansa islami, peserta didik di MI Ma'arif NU Insan Cendekia tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, berkarakter, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman serta budaya lokal.

G. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir