



**PENERAPAN MEDIA *KURAWA* (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA)
DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA *MAHABARATA*
BIMA BUNGKUS KELAS X MIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

DIAN LESTARI RIYANDANTI

17430007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**PENERAPAN MEDIA *KURAWA* (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA)
DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA *MAHABARATA*
BIMA BUNGKUS KELAS X MIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Pendidikan**

DIAN LESTARI RIYANDANTI

17430007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA KURAWA (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA)
DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA MAHABARATA
BIMA BUNGKUS KELAS X MIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

yang disusun dan diajukan oleh
DIAN LESTARI RIYANDANTI
NPM 17430007

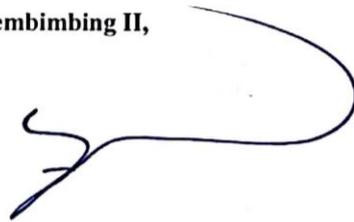
yang telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan di hadapan Dewan
Penguji Pada tanggal 18 April 2022

Pembimbing I,



Alfiah, S.Pd., M.Pd.
NPP 077401193

Pembimbing II,



Bambang Sulanjari, S.S.,M.A.
NPP 077001187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA *KURAWA* (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA)
DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA *MAHABARATA*
BIMA BUNGKUS KELAS X MIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Yang disusun dan diajukan oleh
DIAN LESTARI RIYANDANTI
NPM 17430007**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji



Sekretaris

Alfiah, S.Pd, M.Pd
NPP 077401193

Penguji I,
Alfiah, S.Pd, M, MPd.
NPP 077401193

Penguji II,
Bambang Sulanjari, S. S, M. A.
NPP 077001187

Penguji III,
Nuning Zaidah, S.Pd., M.A
NPP 117201329

.....
.....
.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang (Imam Syafi'i)
- Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki (Bambang Pamungkas)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang doa restunya selalu mengalir dalam setiap langkah dan usahaku
2. Kedua adiku dan keluarga tersayang yang selalu memberi semangat dan dukungan
3. Sahabat dan teman spesialku yang selalu memberi dukungan serta motivasi
4. Almamater Universitas PGRI Semarang

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih, karena hanya atas kasih dan barokah-Nya skripsi ini dapat disusun sampai selesai. Skripsi dengan judul “Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun 2021/2022” ini disusun untuk melengkapi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Dukungan dari keluarga serta semua pihak terkait sungguh merupakan pelita sehingga perjalanan ini tidak berhenti di tengah jalan. Atas selesainya penyusunan skripsi ini peneliti hanya bisa mengucapkan terima kasih tak terhingga, khususnya kepada:

1. Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr. Asropah, M.Pd., yang telah memfasilitasi peneliti melakukan penelitian.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, FPBS Universitas PGRI Semarang, Ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd., yang telah mengizinkan peneliti mengerjakan penelitian ini.
3. Pembimbing I, Ibu Alfiah, S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing dengan teliti dan keluasan wawasan.
4. Pembimbing II, Bapak Bambang Sulanjari, S.S., M.A., yang dengan sabar memberikan bimbingan dari awal sampai akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama peneliti menempuh studi di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala SMA Negeri 3 Pemalang, Bapak Cahyono, S.Pd., M.Si., yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian dengan memberikan fasilitas sarana prasarana dan suasana yang menyenangkan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

7. Ibu Oeud Budi Asri, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SMA Negeri 3 Pemalang, yang telah membatu penelitian hingga selesai dengan lancar.
8. Keluarga, teman, kekasih, serta semua pihak yang dengan posisi dan caranya masing-masing telah berkenan memberikan dukungan selama penelitian dan penulisan skripsi ini berlangsung.

Besar harapan peneliti, meskipun hanya setetes air di samudra, skripsi ini dapat berguna dalam dunia pendidikan dan kebudayaan di Indonesia.

Semarang, 7 Maret 2022

Peneliti

PERNYATAAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun 2021/2022” yang disusun oleh:

Nama : Dian Lestari Riyandanti

NPM : 17430007

Benar-benar disusun dengan tidak mengambil dan mengakui pendapat orang lain sebagai pendapat pribadi atau tidak melakukan plagiasi. Semua pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini diambil dan dirujuk dengan menggunakan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Maret 2022



Dian Lestari Riyandanti

ABSTRAK

Dian Lestari Riyandanti. “Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) Dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun Ajaran 2021/2022”. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang. Pembimbing I Alfiah, S.Pd., M.Pd. pembimbing II Bambang Sulanjari, S.S., M.A. 2022.

Kata Kunci: media *Kurawa*, cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya pembelajaran Bahasa Jawa di SMA Negeri 3 Pemalang karena pemilihan media yang kurang menarik untuk pembelajaran berbasis teks cerita sehingga membuat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menurun. Dengan demikian rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana hasil penerapan media *kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan media *Kurawa* (kuis interaktif bahasa jawa) dalam memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus*.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif deskriptif karena terdapat perhitungan data statistik yang diperlukan untuk mengetahui keterkaitan dengan fenomena yang diteliti sehingga hasil perhitungan tersebut memperlihatkan hubungan mendasar antara pengamatan empiris dengan data secara kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah hasil nilai peserta didik dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*, dengan data penelitian berupa hasil olah data dengan menggunakan rumus statistik. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah *Non Probability sampling* yang berupa teknik *Purposive sampling*.

Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: hasil pembelajaran menentukan unsur pembangun berdasarkan hasil kerja peserta didik juga sangat memuaskan, berdasarkan nilai KKM 70, dapat disimpulkan bahwa 94,44% atau sebanyak 34 peserta didik mampu mencapai KKM yang ditentukan, dan hanya terdapat 2 atau 5,56% peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70.

SARIPATHI

Dian Lestari Riyandanti. "Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) Dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabarata Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun Ajaran 2021/2022". Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang. Pembimbing I Alfiah, S.Pd., M.Pd. pembimbing II Bambang Sulanjari, S.S., M.A. 2022.

Tembung wos: media *Kurawa*, cerita *Mahabarata Bima Bungkus*

Pawadaning perkawis ing panaliten punika kirang optimalipun pawadan Basa Jawinipun wonten ing SMA Negeri 3 Pemalang amargi pemilihan media ingkang kirang narik kawigatosan peserta didikipun dhateng teks cariyos, mila ndadosaken mandhaping antusias peserta didik ing salebeting piwucalan. Adhedhasar pawadaning perkawis ingkang sampun dipunjlentrehake saderengipun, momotaning perkawis ingkang saged kapundhut inggih punika kados pundi penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa salebeting mangertosi isi teks cariyos *Mahabarata Bima Bungkus*. Wondene panaliten menika anggadhahi ancas kangge ngandharaken asil penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) salebeting mangertosi isi teks cariyos *Mahabarata Bima Bungkus*.

Panaliten menika kalebet wonten ing salebeting panaliten kuantitatif deskriptif amargi, ngandharaken ngengingi sedayanipun gejala utawi kahanan ingkang wonten, kahanan utawi gejala punapa wontenipun nalika panaliten dipuntindakaken. Sumber dhata panaliten punika asil saking nilai peserta didik ing salebeting pasinanon mangartosi isi teks cariyos *Mahabarata Bima Bungkus*, kanthi dhata panaliten arupa asiling olah dhata ngginakaken rumus statistik. Teknik ingkang dipunginakaken salebeting ngempalaken data inggih menika Non Probability sampling ingkang awujud teknik Purposive sampling.

Asiling panaliten inggih menika kasil pasinaon nemtoaken unsur pembangun adhedhasar garapan peserta didik, wonten 34 peserta didik ingkang sampun tuntas KKM utawi 94,44% lan namung wonten 2 utawi 5,56% peserta didik ingkang angsal nilai ing sakngandhapipun KKM.

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK	ix
SARIPATHI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penegasan Istilah	6
F. Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Paradigma Pembelajaran Abad 21	9
B. Pembelajaran Bahasa Jawa.....	12
C. Menulis.....	14
D. Cerita Wayang.....	16
E. Unsur-unsur Pembangun Cerita Wayang.....	18
F. Metode Pembelajaran	23
G. Penelitian Relevan.....	28
H. Kerangka Pikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	28
C. Metode Penelitian.....	30
D. Instrumen penelitian	30
E. Prosedur Penelitian.....	39
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV PENERAPAN MEDIA <i>KURAWA</i> (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA) DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA <i>MAHABARATHA BIMA BUNGKUS</i> KELAS XMIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG	43
A. Deskripsi Data	43

B. Hasil Penerapan Media <i>Kurawa</i> (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) Dalam Memahami Isi Teks Cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang.....	49
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	28
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	29
Tabel 3. 3 Teknik Sampling	29
Tabel 3. 4 Instrumen Tes Aspek Pengetahuan	32
Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran Tes Pengetahuan.....	33
Tabel 3. 6 Instrumen tes Aspek Keterampilan	34
Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Tes Keterampilan.....	35
Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran	37
Tabel 3. 9 Lembar Angket Observasi Keadaan atau Perilaku Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Cerita <i>Mahabarata Bima</i> <i>Bungkus</i>	39
Tabel 3. 10 Langkah-Langkah Penerapan Media <i>Kurawa</i>	40
Tabel 4.1 Tema.....	43
Tabel 4.2 Tokoh dan Penokohan.....	44
Tabel 4.3 latar/ <i>setting</i>	46
Tabel 4.4 Alur	47
Tabel 4.5 Sudut Pandang.....	47
Tabel 4.6 Amanat	48
Tabel 4.7 Sinopsis	49
Tabel 4.8 Perbandingan Nilai KKM dengan Nilai Rata-Rata Akhir	52
Tabel 4.9 Kategori Nilai Rata-Rata Akhir	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	30
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sma.....	64
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	66
Lampiran 3 Lembar Soal Pengetahuan Siswa.....	77
Lampiran 4 Lembar Soal Keterampilan Siswa	78
Lampiran 5 Daftar Nama Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang.....	79
Lampiran 6 Daftar Nilai Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang.....	80
Lampiran 7 Permohonan Ijin Penelitian	82
Lampiran 8 Surat Penyelesaian Penelitian	83
Lampiran 9 Jawaban Postes	84
Lampiran 10 Lembar Soal Keteampilan Siswa.....	88
Lampiran 11 <i>Lembar Angket</i>	92
Lampiran 12 Dokumentasi.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan siswa, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran harus ditujukan pada konteks dan pengalaman yang membuat peserta didik antusias serta dapat melaksanakan aktivitas belajar, dengan kata lain maka kualitas pembelajaran akan dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini fungsi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu guru dituntut harus berperan sebagai koordinator serta harus selektif dan inovatif dalam pemilihan media dan metode pembelajaran sehingga materi atau pesan dalam pembelajaran tersampaikan secara optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang keberadaannya telah ditetapkan berdasarkan Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013, Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal di Jawa Tengah yang bertujuan untuk memberi bekal peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk : a) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual, di daerahnya; dan b) melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional. Menurut Alfiah (2019) selaras dengan isi permendikbud tersebut, Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal harus dapat menciptakan kompetensi peserta didik secara seimbang antara aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan dalam rangka untuk melestarikan dan menumbuhkembangkan keunggulan dan kearifan di Jawa Tengah.

Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah Nomor: 423.5/14995 tanggal 14 Juni 2014 tentang kurikulum mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa untuk SD/SDL/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB,MA, SMK Negeri dan swasta di Provinsi Jawa Tengah ditetapkan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di Provinsi Jawa Tengah dengan alokasi waktu 2 (dua) jam setiap minggu secara terpisah sebagai mata pelajaran yang dialokasikan dalam kurikulum (Alfiah et al., 2020).

Sejalan dengan peraturan Gubernur di atas, dalam pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013 yang diatur dalam Permendikbud Nomor 1 Tahun 2020 tentang kebijakan Merdeka Belajar dengan konsep menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu dengan memperhitungkan kemampuan dan keunikan kognitif individu pada siswa. Perbedaan konsep pendidikan baru ini dengan kurikulum yang digunakan sebelumnya adalah siswa diharapkan mampu menunjukkan kemampuan minimum dalam hal literasi dan numerik, survei karakter, perluasan nilai belajar, pemerataan kualitas pendidikan. Salah satu hal yang menarik dalam konsep merdeka belajar ialah memiliki fokus pada pengembangan kemampuan kognitif siswa. Artinya, siswa akan ditantang untuk mampu berpikir kritis dengan analisis yang baik agar bisa membuat keputusan yang bijak dalam penyelesaian masalah pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa perlu dibuat dan dikemas secara menarik serta menyenangkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, terutama pada materi pelajaran yang berbasis teks seperti salah satunya pada materi petikan teks cerita wayang dengan kompetensi dasar memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* serta indikator yang harus dicapai yaitu menulis.

Menulis merupakan salah satu cara yang digunakan untuk komunikasi secara tidak langsung namun melalui bahasa tulis guna menyampaikan informasi, di ataupun gagasan kepada orang lain (Andriani, A., Sahabuddin, C., & Azis, 2017). Keterampilan menulisa merupakan salah satu kemampuan

dalam melakukan komunikasi secara tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata sehingga dapat dibaca. Keterampilan menulis sendiri adalah salah satu kemampuan atau keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik karena menulis tidak hanya menuangkan gagasan atau ide yang ada dalam pikiran melainkan juga harus memperhatikan penguasaan kata atau kosakata. Namun keterampilan ini sangat berpengaruh di dalam pembelajaran, terutama pada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk bisa menulis baik tulisan ilmiah maupun non ilmiah, dan salah satu materi yang pencapaian indikatornya menulis yaitu memahami isi teks cerita wayang *Mahabarata Bima Bungkus*.

Cerita wayang merupakan salah satu jenis karya sastra tradisional yang keberadaannya hingga saat ini masih populer, disebut tradisional karena menjadi milik bangsa sejak lama dan diwariskan secara turun temurun kepada setiap generasi dengan melalui lisan khususnya pada masyarakat Jawa (Burhan, 2011). Cerita wayang merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh kelas X pada semester genap dengan kompetensi dasar memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jawa di SMA Negeri 3 Pemasang dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam mempelajarinya. Salah satu faktornya adalah penggunaan kosakata dalam penggalan teks cerita menggunakan bahasa yang cukup rumit sehingga sulit untuk dipahami, menjadikan masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk memahami isi dari teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Penyelesaian masalah tersebut penulis akan mengemas materi teks cerita wayang dengan semenarik mungkin, agar peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Mahendra, 2016). Hal seperti

ini sangat membantu guru dalam mengajar dan merupakan suatu solusi untuk membuat peserta didik senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh atau bosan yakni dengan cara bermain kuis interaktif. Kuis interaktif adalah perangkat pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu dan diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat membangun minat dan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Adiwisastra, 2016). Kuis interaktif ini dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran Bahasa Jawa salah satunya yaitu untuk memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*.

Atas dasar uraian latar belakang di atas, menggugah perhatian penulis untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “ Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabarata Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA NEGERI 3 Pemalang Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana hasil penerapan media *kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA NEGERI 3 Pemalang tahun ajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan media *Kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang penerapan metode *Kurawa* (kuis interaktif bahasa jawa) dalam pembelajaran cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat praktis maupun manfaat teoritis. Adapun manfaat tersebut telah diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkenaan dengan penerapan media pembelajaran dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi pemilihan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa.
- c. Dapat membangun susana kelas yang menyenangkan dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yaitu ilmu pengetahuan bagi peneliti mengenai model pembelajaran berbasis kuis khususnya kuis interaktif Bahasa Jawa dalam pembelajaran cerita *Mahabarata Bima Bungkus* agar dapat mencapai mutu pembelajaran yang baik. Dapat dijadikan sebagai sebuah landasan dalam mengembangkan media pembelajaran, penetapan media pembelajaran secara lebih lanjut dan untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Jawa . Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan sumber informasi dan referensi untuk penelitian sejenis pada penelitian yang akan datang.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan pembahasan yang terlalu luas pada judul yang ditentukan, maka penulis menjelaskan definisi singkat untuk menegaskan istilah-istilah yang terdapat pada judul. Adapun penjelasan dari istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media Kurawa

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media adalah alat perantara atau penghubung komunikasi dengan sarana seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk yang terletak pada dua pihak baik orang maupun golongan. Dian Indriana (2011) menjelaskan media adalah alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Aghni, 2018).

Sedangkan Kurawa adalah singkatan dari Kuis Interaktif Bahasa Jawa. Jadi Media Kurawa adalah salah satu alat pengantar informasi dengan menggunakan kuis interaktif dalam penerapan pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Kuis Interaktif

Menurut Untari (2015) (dalam Dian Sari P, 2018) kuis interaktif adalah suatu bentuk metode pembelajaran yang lebih melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam belajar dengan cara menggabungkan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis.

Kuis interaktif adalah perangkat pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu dan diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat proses

pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat membangun minat dan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Adiwisastra, 2015).

3. Cerita Mahabarata Bima Bungkus

Cerita mahabarata adalah salah satu dari dua wiracerita besar India Kuno yang ditulis dalam bahasa Sansekerta, yang satunya lagi adalah ramayana. Mahabarata menceritakan kisah perang antara Pandawa dan Korawa (Kurawa) merebutkan tahta Hastinapura. Sedangkan cerita Bima bungkus adalah kisah pewayangan yang menceritakan tentang keluarnya sang Bima dari bungkus berkat bantuan Gajah Sena yang diutus oleh para Dewa. Gajah Sena yang bersatu dengan Bima dalam bungkus kemudian mampu mengeluarkan si Bima dari bungkus tersebut, sehingga Bima dikenal sebagai Bimasena. Cerita Mahabarata Bima Bungkus juga sudah termasuk pada salah satu indikator pembelajaran Bahasa Jawa yang termasuk dalam Kompetensi Dasar cerita rakyat.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini merupakan skripsi dengan menggunakan pola lima bab. Pada bagian awal berisi sampul luar, sampul dalam, lembar persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, lembar pernyataan, abstrak, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bagian dari skripsi ini terdiri dari bab-bab berikut ini :

BAB I : Berisi Pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Berisi landasan teori yang membahas teori-teori yang terkait dengan variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan dalam penelitian, teori yang sudah ada, atau penelitian sebelumnya, dan kerangka berpikir.

BAB III: Berisi metode penelitian, yang membahas tempat dan waktu penelitian, populasi, sample, dan teknik sampling, metode penelitian,

instrument penelitian, prosedur penelitian, desain penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Berisi Hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V: Berisi penutup yang meliputi, simpulan dari penelitian yang telah dilakukan atau jawaban dari rumusan masalah, serta saran-saran terkait dengan manfaat penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Paradigma Pembelajaran Abad 21

1. Konsep Pembelajaran Abad 21

Litbang Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) (2013), menjelaskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Wijaya et al., 2016) . Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP:2010), Semenjak dua abad yang pertama dari Revolusi Industri, pendidikan cenderung diarahkan pada peningkatan kemampuan baca-tulis-berhitung (*reading, writing, arithmetic*) guna menghasilkan tenaga kerja terampil untuk menjalankan roda industri. Makna hakiki pendidikan sebagai '*a life long process of self-discovery*' nyaris terlupakan. Pendidikan secara massal pun berkembang tanpa kendali, memperlakukan murid sebagai bahan mentah yang diproses secara 'mekanistik' untuk menghasilkan produk akhir yang 'bisa dijual'.

Menurut Gates, 1996 dalam (Etistika,dkk, 2016), Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*. Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran.

Perubahan pola pendidikan pada abad 21 yang terasa pada saat ini merupakan salah satu ciri era globalisasi atau disebut dengan era

keterbukaan (*era of openness*), ini dibuktikan dengan berkembangnya ilmu Pengetahuan (*science*) dan teknologi (*technology*), Suryadi Ace (2002) dalam (Hasibuan & Prastowo, 2019). Seorang guru harus memiliki satu langkah perubahan dalam abad ini, seperti merubah teknik tradisional (ceramah) yang berpusat pada guru, menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada siswa agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan pendidikan (Tarmizi Ahmad, 2019).

Menurut Prihadi (2017) menyatakan bahwa Di sekolah formal, pembelajaran sudah dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*), ini dapat terwujud cepat tidak hanya tuntutan pada kinerja guru dalam mengubah metode mengajar, tetapi juga peran dan tanggung jawab pendidik non formal dalam membiasakan anak-anak menerapkan 4C dalam keseharian. Menurut (Septikasari, 2020) indikator keberhasilan lebih didasarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, dapat beradaptasi, dan berinovasi dalam menggapai tuntutan baru dan mengubah keadaan, dan memperluas kekuatan teknologi untuk menciptakan pengetahuan baru. maka dari itu kemampuan keterampilan 4C sangat dibutuhkan dan dikuasai oleh setiap peserta didik dalam pembelajaran abad 21

Kemampuan mengenai 4C juga dituturkan oleh Anies Baswedan dalam (Sugiyarti et al., 2018) adalah sebagai berikut:

a) *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Di era reformasi *critical thinking*, juga digunakan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal. Pada pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* ini peserta didik diarahkan untuk berpikir kritis melalui tes keterampilan menganalisis unsur-unsur pembangun cerita wayang, dengan demikian peserta didik akan

menalar dan teliti dalam menentukan unsur-unsur pembangun cerita wayang.

- b) *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan. Pada aspek komunikasi ini pemberian materi dengan menggunakan kuis ditujukan agar pembelajaran berjalan dua arah antara guru dengan peserta didik sehingga peserta didik pun berperan aktif dalam pembelajaran.
- c) *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya. Pada pemberian materi dengan menggunakan kuis juga dapat melatih peserta didik untuk berkolaborasi, yaitu peserta didik berusaha saling melengkapi atas pertanyaan dengan jawaban yang kurang tepat yang disampaikan oleh temannya.
- d) *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreativitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* ini peserta didik diharapkan bisa kreatif untuk mencari jawaban atas pertanyaan kuis yang diberikan, kemudian setelah itu diharapkan bisa lebih untuk dikembangkan akan terkesan tidak monoton tapi tetap masih sesuai pada konteks.

Empat keterampilan tersebut merupakan keterampilan inti. Empat keterampilan itu akan membantu siswa lebih mudah dalam berkembang dan mempunyai pemahaman yang baik, dan lebih efektif serta efisien dalam karir maupun pendidikan. Paradigma baru bukan hanya mengenai

empat keterampilan tersebut. Paradigma baru ini mengenai membuat perubahan dalam pembelajaran, pengajaran, penilaian, dan pengembangan kurikulum untuk memanfaatkan semua elemen Abad 21 (Karim, 2020).

B. Pembelajaran Bahasa Jawa

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pembelajaran wajib untuk jenjang pendidikan SD hingga SLTA di Provinsi Jawa Tengah, melalui pembelajaran Bahasa Jawa yang menekankan pada penanaman nilai-nilai luhur budaya Jawa dengan harapan agar karakter peserta didik terbangun lebih unggul (Alfiah et al., 2020). Pengajaran Bahasa Jawa merupakan sistem penyikapan terhadap Bahasa Jawa yang mengacu pada kesinambungan dan keutuhan bahan pembelajaran hasil pembelajaran, dan sistem pengajaran (Maruti, 2016). Bahasa Jawa dalam konteks pembelajaran bahasa harus dimaknai atas dasar berbagai gejala yang melingkupi kehidupan Bahasa Jawa, yakni (a) gejala sosial dan personal, (b) simbolik dan sistemik, serta (c) intergratif dan progresif. Sebagai gejala sosial, bahasa Jawa merupakan wahana interaksi, menjalin kerja sama, dan membentuk komunitas bagi masyarakat pemakainya. Sebagai gejala personal Bahasa Jawa merupakan wahana membentuk dan mengekspresikan gagasan dan perasaan serta wahana apresiasi nilai keindahan baik secara reseptif maupun produktif. Sebagai gejala simbolik, bahasa Jawa merupakan sistem lambang yang dapat menggambarkan konsepsi dan maksud tertentu di luar wujud konkret yang terdengar maupun yang teramati. Sebagai gejala sistemik, sistem lambang dalam Bahasa Jawa memiliki kaidah yang merupakan sistem abstrak yang tidak begitu saja dapat dihayati tanpa didahului pengalaman mempergunakannya. Sebagai gejala intergratif dan progresif, Bahasa Jawa memiliki bagian-bagian dalam keutuhannya yang terus menerus berkembang sejalan dengan penggunaannya dalam peristiwa komunikasi.

Menurut (Latifah, 2019) pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik serta mampu menghargai

kebudayaan yang dimiliki. Berbagai cakupan materi diajarkan sejak dini sehingga dapat menciptakan peserta didik sebagai manusia yang berkepribadian dan berkarater untuk memajukan bangsa sesuai dengan tujuan dari penerapan kurikulum 2013.

Sebagai bentuk kesatuan ini, maka Bahasa Jawa harus dipelajari selaras dengan pengalaman kebahasaan sebagaimana ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran penggunaan bahasa tidak dapat dilepaskan dari pemahaman sistem dan kaidah, kebermaknaanya dalam konteks kehidupan, dan penguasaan wujud ujarannya, serta penyikapan berbagai bentuk kemampuan menyangkut kiat berbahasa sebagai keutuhan.

Menurut Wibawa (2006: 68) dalam (Arafik, 2016) proses pembelajaran Bahasa Jawa hendaknya dapat dilaksanakan tidak hanya sekedar *meaning getting* tetapi juga dapat berupa *meaning making*, sehingga nilai-nilai intemalisasi tertanam dalam diri peserta didik. Dengan menerapkan pola tersebut, peserta didik tidak hanya selalu diberikan seperangkat kaidah yang dapat dimengerti secara kognitif saja, namun juga diarahkan untuk mengembangkan ranah afektif, yang sesuai dengan dengan karakteristik Bahasa Jawa sendiri yang penuh akan makna muatan afektif yang meliputi aspek emosi, nilai kepercayaan, dan sikap.

Pemahaman kaidah Bahasa Jawa bertolak dari wujud penggunaan Bahasa Jawa baik lisan maupun tulisan; kiadah Bahasa Jawa bukan merupakan konsep artifisial yang ditelurkan dari tata bahasa tertentu, tetapi perwujudannya dalam pemakaian. Sebagai perwujudan dari pemakaian, maka kaidah bahasa jawa diliputi kemajemukan dan kedinamisan. Kedinamisan dan kemajemukan itu sebagaimana tampak dalam peristiwa komunikasi; orang tidak sekedar menangkap bunyi dan deretan kata serta hubungan sistematis unsur tersebut secara tercerai berai, tetapi merupakan kesatuan yang bermakna berdasarkan ciri konteks yang menyertainya. pemahaman atas hal itu terwujud bila pembelajar memiliki potensi untuk menggunakan dalam tindak berbahasa jawa secara tepat dan kreatif.

Pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, lingkungannya, menerapkan dalam tata karma, budayanya, menghargai potensi bangsanya sehingga mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan dapat menemukan serta menggunakan kemampuan analisis imajinatif dalam dirinya (M. Arafik, 2017).

C. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu dari keempat kemampuan dasar dalam bahasa. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Bahasa Jawa akan lebih tepat bila diintegrasikan dengan pembelajaran menulis. Kegiatan menulis akan mempertajam kreativitas peserta didik. Keterampilan menulis sebagai salah satu keterampilan yang merupakan kegiatan produktif dan ekspresif. Menulis merupakan salah satu proses dalam penyampaian ide, gagasan, informasi, sikap, serta argumen kepada pembaca dengan lambang bahasa untuk mencapai tujuan. Dengan demikian mengarang atau menulis merupakan aktivitas menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah karya tulis dengan tujuan tertentu yang biasa dituangkan dalam bentuk tulisan maupun lisan (Alawia, 2019).

Menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain. Dalam menulis, penulis berperan sebagai penyampai pesan, dan pembaca sebagai penerima pesan (Palimbong et al., 2020). Menulis merupakan suatu keterampilan dan keterampilan itu hanya akan berkembang jika dilatihkan secara terus menerus atau lebih sering. Memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berlatih menulis dalam berbagai tujuan merupakan sebuah cara yang dapat diterapkan agar keterampilan menulis berkembang dengan cepat. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan.

Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa menulis merupakan dasar sebagai bekal belajar di jenjang berikutnya. Menulis pada dasarnya adalah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya berbentuk tulisan agar dapat dibaca dan dipahami isinya. Menulis merupakan kombinasi antara proses dan produk. Prosesnya yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terbaca oleh pembaca (produk).

2. Tujuan Menulis

Menulis memiliki beberapa tujuan, yakni untuk memberi informasi kepada pembaca, untuk menghibur pembaca, serta dapat mengubah pandangan pembaca melalui sebuah karangan. Tujuan utama menulis adalah dapat menyampaikan pesan penulis kepada pembaca sehingga pembaca memahami maksud penulis yang disampaikan dalam tulisannya. Menurut Syarif (2019) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- a) Menginformasikan segala sesuatu, melalui membaca media cetak kita dapat mendapatkan berita baik itu fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data dan peristiwa agar khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang dapat maupun yang terjadi di muka bumi ini.
- b) Membujuk, melalui tulisan seorang penulis mengharapkan pula pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakan. Penulis harus mampu membujuk dan meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif.
- c) Mendidik, melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang.
- d) Menghibur, melalui membaca cerpen ataupun novel seseorang dapat terhibur dengan isi cerita yang terkandung didalamnya.

3. Manfaat Menulis

Dalam dunia pendidikan, menulis sangat berharga sebab menulis dapat membantu seseorang berpikir lebih mudah. Menulis sebagai suatu alat dalam belajar dengan sendirinya memainkan peranan yang sangat penting. Dilihat dari sudut pandang ini, (Susanto, 2013: 254-255) mengemukakan kegunaan menulis, antara lain:

- a) Menulis membantu kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui. Menulis mengenai suatu topik tersebut dalam membantu kita membangkitkan pengetahuan dari pengalaman masa lalu.
- b) Menulis menghasilkan ide-ide baru. Tindakan menulis merangsang pikiran kita untuk mengadakan hubungan, mencapai pertalian dan menarik persamaan (analogi) antara ide-ide yang tidak pernah akan terjadi seandainya kita tidak menulis.
- c) Menulis membantu kita mengorganisasikan pikiran dan menempatkan dalam suatu wacana yang berdiri sendiri.
- d) Menulis membuat pikiran seseorang siap untuk dibaca dan dievaluasi. Kita dapat membuat jarak dengan ide kita sendiri dan melihatnya lebih objektif pada waktu kita siap menulisnya.
- e) Menulis membantu kita menyerap dan menguasai informasi baru. Kita akan dapat menyimpannya lebih lama, jika kita menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Dengan demikian menulis membantu kita agar dapat memecahkan masalah dengan jalan memperjelas unsur-unsurnya dan menempatkannya dalam suatu konteks visual, sehingga dapat diuji.

D. Cerita Wayang

Cerita wayang merupakan salah satu jenis karya sastra tradisional yang keberadaannya hingga saat ini masih populer, disebut tradisional karena menjadi milik bangsa sejak lama dan diwariskan secara turun temurun kepada setiap generasi dengan melalui lisan khususnya pada masyarakat Jawa

(Burhan, 2011). Cerita wayang berangkat dari teks kitab (epos) *Mahabarata* dan *Ramayana* yang ditulis dengan menggunakan bahasa Sansekerta, kemudian setelah masuk ke Jawa teks tersebut disunting dengan menggunakan Bahasa Jawa Kuna dan disesuaikan dengan cerita legenda yang ada dalam masyarakat Jawa sehingga menjadi *Mahabaratha* dan *Ramayana* versi Jawa.

Menurut (Purwanto, 2018) cerita wayang merupakan karya sastra tradisional terapan yang masuk dan berkembang di Indonesia selama lebih dari 1000 tahun yang kisahnya selalu memenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Sejalan dengan pendapat tersebut (Permana, 2017) juga menjelaskan bahwa cerita wayang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang memiliki watak baik menghadapi dan memberantas tokoh yang berwatak jahat.

Berangkat dari teks epos *Mahabarata Bima Bungkus* yang banyak sekali terdapat salah satu lakon yang masuk dalam materi pembelajaran Bahasa Jawa di kelas X yaitu lakon *Bima Bungkus*. Cerita *Bima Bungkus* merupakan bentuk kreativitas simbolik untuk menunjukkan karakter atau kepribadian orang Jawa yang meminjam cerita *Bima Sena*. Cerita *Bima Bungkus* sebagai karya sastra mampu mempengaruhi pandangan hidup orang Jawa. Tidak mengherankan jika ada seorang bayi lahir terbungkus plasenta maka wacana yang muncul di masyarakat adalah si bayi kelak akan setangguh *Bima*. Cerita *Bima Bungkus* mengandung ajaran-ajaran filosofi yang sudah dipercaya sebagai kebenaran simbolik (Ariyanto Aris, 2021)

Dalam cerita wayang juga memiliki struktur formal yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain, unsur yang membangun cerita wayang tidak jauh berbeda dengan unsur pembangun pada cerita lain, unsur-unsur tersebut seperti tema, tokoh dan penokohan, latar/ *setting*, alur, amanat, sudut pandang, sinopsis, dan seseorang dikatakan sudah memahami isi dari cerita wayang apabila sudah dapat menyebutkan unsur-unsur tersebut dengan utuh dan sempurna atau mendekati sempurna (Widaryatmo, 2015).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penilaian pada aspek keterampilan peserta didik dalam memahami isi teks cerita *mahabaratha bima bungkus*.

E. Unsur-unsur Pembangun Cerita Wayang

Unsur-unsur pembangun dalam cerita wayang yaitu tidak jauh berbeda dengan unsur pembangun cerita lainnya, unsur-unsur tersebut seperti tema, tokoh dan penokohan, latar/ *setting*, alur, amanat, sudut pandang, dan sinopsis.

1. Tema

Tema adalah sesuatu yang menjiwai cerita atau sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita. Dalam tema tersirat amanat atau tujuan pengarang menulis cerita. Tema dalam cerpen dapat terjabar dalam setiap satuan peristiwa dalam cerita, misalnya melalui tingkah laku atau jalan hidup pelakunya. Menurut Nurgiyantoro (2013) tema adalah makna dari sebuah cerita. Tema juga mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab akibat pada cerita. Adapun menurut Raharjo (2019) gagasan dasar sebuah cerita dalam karya sastra yang terkandung di seluruh unsur cerita dan berfungsi untuk menjawab makna cerita dinamakan tema.

Penentuan dan pemilihan tema tidak selalu berwujud moral atau ajaran moral. Tema bisa berasal dari kehidupan yang diamati pengarang. Cara pengungkapan tema terkadang secara tersembunyi dalam suatu potongan perkataan tokoh utamanya atau dalam satu adegan cerita (Hartati, 2017).

2. Tokoh/ Penokohan

Tokoh dalam cerita merupakan pelaku cerita. Di dalam karya fiksi tersebut unsur tokoh juga sangat berperan penting dalam sebuah cerita. Tokoh dikategorikan menjadi dua kategori yaitu tokoh utama dan juga tokoh tambahan. Kedua kategori tersebut, mempunyai perbedaan yang penting dan memiliki peran yang berbeda. Diantaranya, tokoh utama

dalam karya fiksi merupakan tokoh yang dominan dan paling banyak diceritakan dalam cerita, yang kedua tokoh tambahan berperan sebagai tokoh pembantu dalam sebuah cerita. Sedangkan menurut Kosasih (2003) dalam (Dewi et al., 2020) menyatakan bahwa tokoh dibagi menjadi tiga golongan, yaitu (1) tokoh protagonis; yaitu tokoh yang mendukung jalannya cerita; (2) tokoh antagonis, yaitu tokoh penentang cerita; dan (3) tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu baik untuk tokoh protagonis maupun untuk tokoh antagonis. Ada juga fungsi peran tokoh terdapat tokoh pratagonis dan juga antagonis untuk menumbuhkan suatu peristiwa, maupun konflik yang menarik dari cerita tersebut. Senada dengan Agustine (2021, hlm. 116) mengemukakan bahwa penokohan terbagi 2 kategori yaitu antagonis termasuk tokoh yang memiliki watak yang jahat, sedangkan protagonis termasuk tokoh yang memiliki watak yang baik.

3. Latar/ *Setting*

Menurut Nurgiyantoro (2013) Latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita atau dimana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Kejelasan latar yang digunakan dalam cerita membantu pembaca memahami alur yang terjadi dalam sebuah cerita. Latar dibagi menjadi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Dalam arti luas latar meliputi aspek ruang, aspek waktu, dan aspek suasana pada saat kejadian atau peristiwa itu terjadi. Artinya latar dapat menyebabkan terjadinya peristiwa yang diceritakan. Adapun menurut Aziez dan Hasim (2012) menjelaskan bahwa latar merupakan bagian yang dibutuhkan untuk memberikan sebuah kesan yang abstrak terhadap lingkungan, tempat dan waktu. Para tokoh lah yang menjalankan sebuah peran untuk mencapai suatu keberhasilan suatu latar. Senada dengan Sumaryanto (2019) bahwa latar melukiskan suatu kejadian di suatu waktu maupun termpat peristiwa yang dilakukan oleh tokoh dengan tokoh lainnya. Latar juga berfungsi sebagai pengambilan nilai-nilai kehidupan yang ingin diungkapkan penulis melalui cerita yang ditulisnya.

Dari penjelasan di atas latar berkaitan dengan latar tempat, latar waktu, dan latar sosial, ketiganya berkaitan erat untuk menumbuhkan dan memberikan cerita yang menarik sehingga para pembaca menganggap bahwa cerita tersebut bersifat nyata. Sehingga latar tersebut mencapai suatu keberhasilan. Bahkan dengan latar pun dapat diambil nilai-nilai kehidupan yang ingin diungkapkan oleh penulis melalui cerita yang ditulisnya.

4. Alur

Alur adalah jalinan atau rangkaian peristiwa dalam suatu cerita. Ada tiga alur dalam suatu cerita yaitu alur maju, alur mundur, serta alur kilas balik atau *flashback*. Alur cerita adalah urutan peristiwa yang dialami oleh tokoh. Alur cerita berhubungan dengan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita, mulai dari konflik sampai dengan penyelesaian. Alur cerita menjadi unsur penting karena di dalam alur cerita tersebut tokoh, peristiwa, dan segala sesuatunya dikisahkan sehingga menjadi suatu cerita yang padu dan haruslah saling berkaitan satu sama lain.

Di dalam karya sastra plot mempunyai struktur yaitu, yang pertama eksposisi berfungsi sebagai bagian awal cerita, kedua komplikasi yang terdapat dari bagian pertengahan meliputi tiga hal yaitu konflik, komplikasi dan klimaks yang di dalamnya terdapat perselisihan antara diri sendiri, maupun tokoh dengan tokoh lainnya. Dan yang ketiga resolusi, dalam cerita disebut dengan penyelesaian yang merupakan bagian akhir dari suatu cerita yang berupa pemecahan masalah. Menurut Nurgiyantoro (2013) alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap urutan kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Menurut Limbong & Suparman (2018) alur terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Alur maju adalah peristiwa-peristiwa diutarakan mulai awal sampai akhir/masa kini menuju masa datang.
- b. Alur mundur/sorot balik/flash back adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi bagian penutup diutarakan terlebih dahulu/masa kini, baru

menceritakan peristiwa-peristiwa pokok melalui kenangan/masa lalu salah satu tokoh

- c. Alur gabungan/campuran adalah peristiwa-peristiwa pokok diutarakan. Dalam pengutaraan peristiwa-peristiwa pokok, pembaca diajak mengenang peristiwa-peristiwa yang lampau.

Alur sendiri juga memiliki beberapa tahap yaitu:

- a. Pengantar, yaitu bagian cerita berupa lukisan, waktu, tempat atau kejadian yang merupakan awal cerita.
- b. Penampilan masalah, yaitu bagian yang menceritakan masalah yang dihadapi pelaku cerita.
- c. Puncak ketegangan/klimaks, yaitu masalah dalam cerita sudah sangat gawat, konflik telah memuncak
- d. Ketegangan menurun/antiklimaks, yaitu masalah telah berangsur-angsur dapat diatasi dan kekhawatiran mulai hilang.

5. Amanat

Amanat adalah pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca atau pendengar. Pesan tersebut menggambarkan inti dari sebuah cerita. Amanat sangat erat hubungannya dengan tema. Bentuk penyampaian amanat yang bersifat langsung, boleh dikatakan identik dengan cara pelukisan watak tokoh yang bersifat uraian penjelas. Menurut Kosasih (2016) menyatakan bahwa amanat suatu cerpen selalu berkaiatan dengan temanya. Tema sebuah cerita menggambarkan pesan-pesan berharga yang ingin penulis sampaikan lewat ceritanya. Dengan memahami tema, sebuah amanat dalam cerita pun akan tergambar dan terlihat dengan sendirinya.

Amanat adalah pesan pengarang yang disampaikan kepada pembaca melalui karyanya. Pesan yang dimaksud seperti pesan orang tua kepada yang lebih muda atau pesan cinta. Pesan moral dalam cerita yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca berupa nilai-nilai luhur yang bisa dijadikan teladan atau dijadikan contoh. Penyampaian pesan dalam cerita selalu didasarkan pada tema dan tujuan yang sudah ditentukan oleh

pengarang ketika menyusun rancangan cerita. Amanat atau pesan dalam sebuah tulisan cerita tidak selalu tersurat (jelas), namun dapat juga tersirat (tersembunyi). Umumnya pesan atau amanat bisa ditelusuri melalui percakapan antar tokoh dalam sebuah cerita.

6. Sudut pandang

Kosasih (2014:69) memposisikan pengarang dalam membawakan cerita atas dua macam, yaitu (1) berperan langsung sebagai orang pertama; dan (2) hanya sebagai orang ketiga yang berperan sebagai pengamat. Sudut pandang dalam karya fiksi mempersoalkan siapa yang menceritakan, atau dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan itu dilihat. Suharianto (2015) berpendapat bahwa untuk menampilkan cerita mengenai prikehidupan tokoh tersebut pengarang akan menentukan „siapa“ orangnya dan akan „berkedudukan“ sebagai apa pengarang dalam cerita tersebut. Siapa yang bercerita itulah yang disebut pengisahan atau dikenal dengan *point of view*. Ada beberapa jenis pusat pengisahan, yaitu:

- a) Pengarang sebagai pelaku utama cerita;
- b) Pengarang ikut main tetapi bukan sebagai pelaku utama;
- c) Pengarang serba hadir; dan
- d) Pengarang sebagai peninjau.

7. Sinopsis

Gunawan (2015) menjelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan sebuah tulisan atau karangan yang diterbitkan bersama-sama dengan cerita yang asli. Sinopsis merupakan cerita singkat dan cerita yang ditulis kembali secara lebih rinci namun mempunyai inti yang sama dengan cerita asli. Ringkasan isi sebuah buku juga dapat disebut dengan sinopsis. Sinopsis terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan penutup. Sinopsis biasanya itu digunakan sebagai prolog dalam sebuah naskah, baik naskah pendek maupun naskah panjang. Dalam penulisannya, biasanya sinopsis dibatasi dengan jumlah halaman, misalnya satu sampai tiga halaman saja atau seperlima dari panjang karangan aslinya.

Dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan naskah cerita yang telah dirangkum atau diringkas secara lebih singkat dan jelas. Sinopsis adalah rangkuman cerita singkat yang sudah terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan cerita, isi cerita, dan penutup cerita.

F. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara atau teknik untuk melakukan sesuatu. Metode belajar mengajar berarti cara atau Teknik yang mesti dilakukan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Jika dipahami secara terpisah menjadi: cara atau teknik yang dilakukan peserta didik untuk belajar serta cara atau teknik yang dilakukan oleh guru untuk mengajar (Jasa, 2014). Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jasa, 2014). Metode pembelajaran lebih bersifat procedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan Teknik adalah cara yang digunakan atau bersifat implementatif. Dengan perkataan lain metode yang dipilih oleh masing-masing guru adalah sama, tetapi Teknik yang digunakan berbeda beda.

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan Pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau metode yang digunakannya kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik (Maesaroh, 2013).

Berdasarkan penjelasan dari Arif (2011) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Afandi Muhamad (2013) Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. Adapun metode pembelajaran aktif dan kreatif ialah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan memilih satu atau beberapa metode pembelajaran sesuai dengan topik pokok materi dengan melibatkan seluruh warga belajar secara aktif dan kreatif (Hidayat A et al., 2020). Seperti halnya dengan penggunaan metode berbasis interaktif kuis yang rancang dan ditujukan agar pembelajaran berjalan lebih aktif.

1. Pengertian Kuis Interaktif

Menurut Adila A.S (2020) metode pembelajaran modern adalah metode baru yang dalam kegiatannya mencakup semua aspek perkembangan anak. Metode pembelajarannya yakni metode selain ceramah, antara lain : metode bercerita, metode bermain, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode bercakap-cakap, metode diskusi, metode Tanya jawab, metode bermain peran dan masih banyak lagi.

Dewasa ini dalam dunia pendidikan sudah banyak sekali para praktisi menciptakan dan mengemukakan gagasan baru mengenai metode pembelajaran. Seperti metode pembelajaran konvensional permainan dan Tanya jawab dikembangkan dan disajikan dalam bentuk kuis interaktif, ada juga yang menggunakan bantuan aplikasi untuk menerapkan metode pembelajaran permainan kuis, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan aktif dan tujuan belajar mengajar akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Menurut Untari (2015) dalam (Purnama Sari et al., 2018) kuis interaktif adalah suatu bentuk metode pembelajaran yang lebih melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam belajar dengan cara mencampurkan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan kuis merupakan upaya yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik Dian Sari P (2018).

Permainan kuis seperti ini menciptakan suasana pembelajaran aktif dan memberi kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk aktif melakukan upaya kreatif dan diharapkan peserta didik lebih antusias serta aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Menurut Riskawati (2017) dalam (Dian Sari P, 2018) pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk belajar sebelum masuk kelas. Dengan pemberian kuis maka dapat diperoleh balikan atau *feedback*.

Kuis interaktif adalah perangkat pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu dan diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat membangun minat dan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Adiwiastara, 2016).

Sedangkan Nguyen dan Mc Daniel (2015) menjelaskan bahwa, penerapan kuis di dalam kelas dapat memberi manfaat yang positif pada ujian sumatif. Lebih spesifiknya, kuis dapat membantu keefektifan peserta didik mempelajari istilah dan konsep dasar dalam mata pelajaran tertentu. Selanjutnya memberikan kuis acak pertanyaan (ilustrasi bagaimana konsep menjadi lebih praktis) dapat membantu peserta didik memahami konsep dan menerapkannya pada konteks baru pada tes selanjutnya.

Metode pemberian kuis, terdapat unsur-unsur Tindakan sedemikian sehingga dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada metode kuis dalam hal ini berupa data-data hasil percobaan yang didiskusikan oleh siswa bersama dengan teman kelompoknya, siswa dalam hal ini memperoleh pengetahuan dengan cara menganalisa suatu masalah. Pertanyaan tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa (Pratiwi Wiwit, 2016). Kaitannya dengan pembelajaran aktif pada proses pembelajaran guru perlu

memberikan kesempatan siswa untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik.

2. Langkah-langkah penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran

Sebelum menerapkan suatu metode seorang guru harus membuat rencana pembelajaran, dengan demikian waktu efektif dalam proses belajar mengajar, pada pertemuan pertama guru menginformasikan rencanapembelajaran, memberikan penyegaran pikiran, menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Proses penerapan metode permainan kuis interaktif adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Menggali informasi dari berbagai sumber dengan cara membaca
- 2) Merangkum materi suatu topik dalam bentuk makalah atau power point
- 3) Membuat kartu-kartu soal
- 4) Membuat kunci jawaban

b. Permainan

- 1) Sebelum permainan topik yang akan dibahas diberitahukan dulu agar siswa belajar di rumah (mempersiapkan diri).
- 2) Pembacaan materi
- 3) Dengan dipandu oleh pemandu kuis, permainan dimulai
- 4) Pemandu kuis memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik. Bila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan maka pertanyaan dapat dilempar ke peserta didik yang lain, jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh skor tiga, sebaliknya bila tidak dapat menjawab tidak mendapat skor.

Pertanyaan yang dilempar harus diperebutkan oleh peserta didik yang lain.

- 5) Setelah permainan kuis selesai, pemandu kuis merangkum atau menyimpulkan hasil permainan.
- 6) Penilai atau juri membacakan skor yang diperoleh peserta didik
- 7) Setelah itu, guru memberikan tambahan informasi yang dianggap penting tentang topik yang dibahas.
- 8) Penutup

c. Kegiatan Akhir

Untuk menilai kegiatan yang dilakukan oleh siswa dilakukan tes akhir. Nilai tugas diambil dari tes pada aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Selain itu nilai tugas dapat dilihat dari kegiatan permainan kuis.

3. Kelebihan dan Kelemahan Kuis Interaktif

a. Kelebihan

- 1) Menguji peserta didik dalam memahami dimensi pengetahuan, disertai dengan kecerdasan, ketepatan jawaban, dan kecepatan.
- 2) Kuis juga bisa menambah ide serta meningkatkan keterampilan siswa pada kaitannya dengan materi yang dipelajari.
- 3) Kuis dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran yang saat itu sedang dipelajarinya.
- 4) Kuis juga dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 5) Permainan kuis dapat membuat kelas lebih hidup karena peserta didik terlibat aktif secara langsung

b. Kekurangan

- 1) Bagi peserta didik yang kurang memiliki kepercayaan diri tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan ketika kuis berlangsung

G. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai penerapan metode kuis interaktif sebelumnya sudah pernah diteliti dengan judul: Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa oleh (Ningrum, 2018). Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa penerapan media kuis interaktif berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa. Karena penerapan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dapat mempercepat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan karena memberika umpan balik secara langsung. Mahasiswa mahasiswa dapat lebih memantapkan Kembali dan berani menyampaikan pendapat terhadap materi yang dirasa memiliki pemahaman yang kurang.

Penerapan metode pembelajaran berbasis kuis juga pernah diteliti oleh N. Faudila (2017) dengan judul: Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X BKP 1 SMK Negeri. Dimana hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa secara umum model *Discovery Learning* berbantu kuis interaktif membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran, peserta didik lebih aktif bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami, serta peserta didik dapat secara langsung menemukan sendiri teori yang dipelajarinya sehingga dengan menerapkan metode ini peserta didik dapat mengingat lebih lama materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik dapat dikatakan bahwa diterapkannya model pembelajaran ini berada dalam katagori positif.

Metode berbasis kuis interaktif selanjutnya juga pernah diteliti dengan judul: oleh Dian Sari P (2018). Dari hasil penelitian ini metode pemberian kuis interaktif saat kegiatan belajar mengajar berhasil. Hal ini terbukti dengan hipotesis awal rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis akibat pengaruh metode kuis interaktif lebih baik daripada konvensional. Perbedaan pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa. Mahasiswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode kuis interaktif lebih baik daripada pembelajaran

konvensional, metode ini memberikan kuis disetiap pembelajaran dan memberikan diagnosis langsung tentang hasilnya. Pembelajaran dengan metode kuis interaktif membuat mahasiswa telah mempersiapkan diri untuk belajar sebelum menghadapi kuis sehingga tujuan pembelajaran dan target penguasaan materi yang diharapkan dapat tercapai.

Perbedaan dan kebaruan penelitian yang akan dilakukan ini dengan penelitian yang sudah dilakukan adalah dalam penelitian ini akan membahas mengenai penerapan kuis interaktif pada peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 3 Pemalang. Pada penelitian sebelumnya penerapan kuis interaktif dilaksanakan berbantu aplikasi game interaktif yaitu dengan menggunakan Kahoot, namun dalam penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan permainan kuis biasa tanpa berbantu aplikasi. Dalam penelitian ini, penerapan metode kuis akan diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang berbasis teks yang notabene peserta didik akan merasa jenuh ataupun bosan jika mendapatkan materi berbasis teks dan pelaksanaannya menggunakan metode yang kurang menimbulkan interaksi aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan diterapkannya metode pembelajaran kuis interaktif dalam materi bahasa Jawa berbasis teks diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal karena adanya kerja sama yang baik antara guru dengan peserta didik.

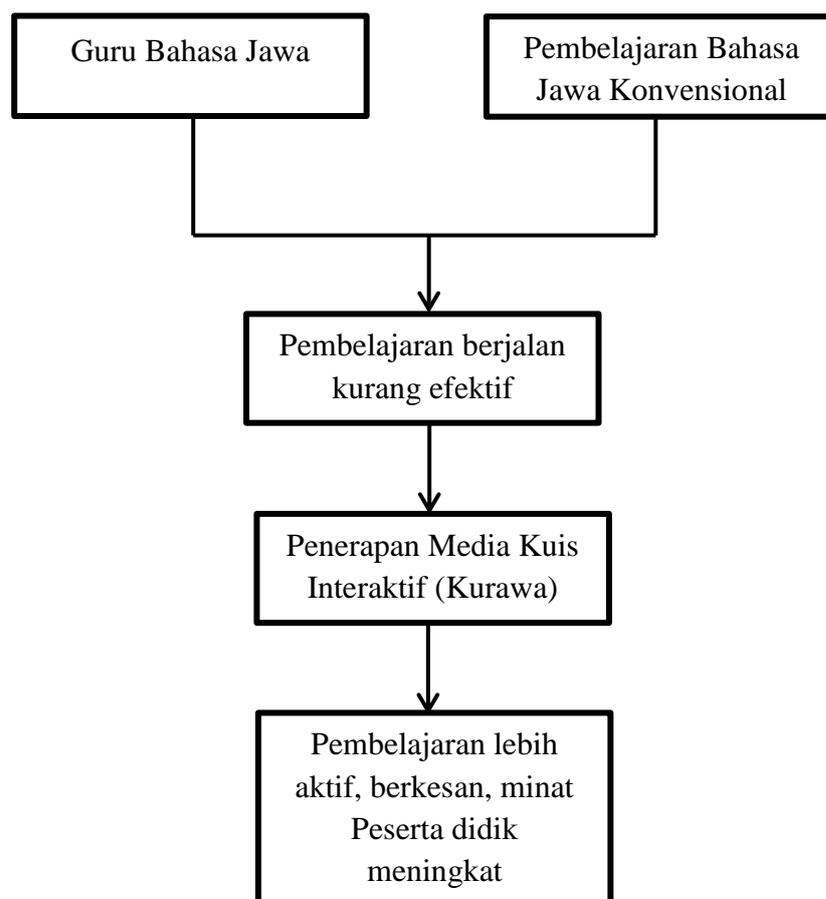
H. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian landasan teori di atas maka kerangka pikir sebagai berikut :

Pembelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, hal tersebut dikarenakan Bahasa Jawa memiliki banyak tingkatan bahasanya, dan penggunaan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, belum lagi penempatan pembelajaran

Bahasa Jawa pada jam siang yang mengakibatkan rawan mengantuk, sehingga peserta didik tidak fokus ketika mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah kebaruan dalam penerapan model pembelajaran Bahasa Jawa, salah satunya dengan menggunakan media kuis interaktif. Dengan menggunakan kuis interaktif peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik semua terlibat dalam permainan sehingga tujuan belajarpun akan tercapai secara maksimal. Dengan permainan kuis seperti ini peserta didik akan terpacu untuk mempelajari materi yang telah disampaikan agar dapat menjawab pertanyaan dari kuis, pembelajaran pun akan lebih bermakna dan mengesankan bagi peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pematang Jaya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester II tahun pelajaran 2021/2022.

B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pematang Jaya.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X MIPA 1	36
2.	X MIPA 2	36
3.	X MIPA 3	36
4.	X MIPA 4	36
5.	X IPS 1	36
6.	X IPS 2	36
7.	X IPS 3	36
8.	X IPS 4	36
Jumlah Seluruh siswa		288

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pematang Jaya yang berjumlah 36 peserta didik, dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	X MIPA 4	36
Jumlah Seluruh Siswa		36

3. Teknik Sampling

Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik sampling *Non Probability sampling* yang berupa teknik *Purposive sampling*, karena pengambilan sumber data dilakukan dengan pertimbangan tertentu yang didasarkan pada kriteria dalam penelitian. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bentuk partisipasi, pelaksanaan partisipasi, dan faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu maka perlu adanya subjek yang yang memenuhi parameter yang memungkinkan data dapat diperoleh. Parameter dalam penelitian ini berupa respon, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar yang belum sesuai dengan KKM dalam proses pembelajaran memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus*, maka dari parameter tersebut dianggap tepat untuk diberikan sebuah *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *Kurawa* (Kuis interaktif Bahasa Jawa) sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Tabel 3. 3 Teknik Sampling

No.	Kelas	Jumlah
1.	X MIPA 4	36
Jumlah Seluruh Siswa		36

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, karena di dalamnya memerlukan data statistik maka metode kuantitatif yang paling relevan dengan penelitian ini, perhitungan data statistik tersebut diperlukan untuk mengetahui keterkaitan dengan fenomena yang diteliti sehingga hasil perhitungan tersebut memperlihatkan hubungan mendasar antara pengamatan empiris dengan data secara kuantitatif. Selain itu jenis penelitian deskriptif kuantitatif juga bertujuan untuk menjelaskan situasi yang diteliti dengan dukungan studi kepustakaan untuk memperkuat analisa peneliti dalam menarik kesimpulan yang mana data hasil diperoleh berdasarkan perhitungan statistik.

D. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdapat dua jenis yaitu :

1. Instrumen Tes

Instrumen tes bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Melalui penjelasan materi yang telah disampaikan, kemudian selanjutnya diujikan untuk mendapatkan data hasil pembelajaran memahami isi teks *Mahabarta Bima Bungkus*. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa kuis interaktif yang mana peserta didik akan diberi soal-soal dengan jawaban yang singkat. Pada instrumen tes ini hanya memfokuskan pada aspek pengetahuan saja, yang mana digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Teks Cerita *Bima Bungkus*

Bima Bungkus

Jejer Ngastina. Duhkitaning Prabu Pandu lan Dewi Kunti jalaran lahire ponang jabang bayi kang awujud bungkus. Tan ana senjata kang tumawa kanggo mbedah bungkus. Kurawa uga melu cawe-cawe arsa mecah bungkus, sanadyan amung lelamisan, bakune arsa nyirnakaken si bungkus. Wisiking dewa sang bungkus den bucal ing alas Krendawahana.

Ing pertapan Wukir Retawu Begawan Abiyasa kasowan Raden Permadi kang kaderekaken repat punakawan. “Kanjeng Eyang, kang pundi nasibipun kakang Bungkus, sampun sawetawis warsa mbiten wonten suraos ingkang sae, bab menika Eyang, andadosaken duhkitaning Kanjeng Ibu Kunti...”

Tartamtu sang winasis kang pancen luber ing pambudi sampun pirsapa kang dadi lakon. “Putuku nggeeeeer, Permadi, mangertiya jer kakangmu nembe nglakoni karmanae, ing tembe kakangmu si Bungkus bakal dadi satriya utama, lan bakal oleh apa kang sinebut wahyu jati...”

Anane Si Bungkus ndadekake gegering suralaya, Bumi gonjang ganjing kadya binelah. Samodra asat. Ing Suralaya, batara Guru nimbali Gajahsena, putra sang Batara kang awujud gajah, kinen mecah sibungkus saengga dadi sejatining manungsa. Sang Guru ugi angutus Dewi Umayi kinen nggladhi kawruh babagan kautaman marang si bungkus. Purna anggenya peparang ajaran marang si bungkus, Dewi Umayi aparing busana arupa cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang, porong, lan kuku Pancanaka. Salajengipun Gajahsena mbuka bungkus. Pecahing bungkus dados sapatemon kekalhipun, kagyat dados perangipun. Binanting sang Gajahsena. Sirna jasad sang gajah. Roh lan daya kekiatanipun manjing jroning angga sang bungkus.

Praptene Betara Narada. Si Bungkus tumakon marang sang Kabyandewa, “Hemmm, aku iki sopo?” “perkencong, perkencong waru doyong, ngger, sira kuwi sejatine putra nomer loro ratu ing Amarta Prabu Pandudewanata. Sira lahir awujud bungkus, lan kersaning Dewa sira kudu dadi satriya utama..., lan sira tak paringi tetetnger Bratasena ya ngger...”. Rawuhipun Ratu saking Tasikmadu kang nyuwun senjata pitulungan marang Bratasena kinen nyirnakaken raja raseksa aran Kala Dahana, Patih Kala Bantala, Kala Maruta, lan Kala Ranu. Para raseksa sirna. Sekakawan kekiatan saking raseksa wau nyawiji marang Raden Bratasena, inggih punika kekiatan Geni, lemah, angin, lan banyu.

(Sumber: Modul Pembelajaran Bahasa Jawa SMA/MA dan SMK/MAK Kelas X Semester 2)

Tabel 3. 4 Instrumen Tes Aspek Pengetahuan

Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: X/Genap
Teknik Penilaian	: Kuis
Wangsulana pitakon iki adhedasar crita kang wis kasimak!	
1. Sebutna para paraga ing crita <i>Bima Bungkus</i> !	
2. Bungkuse Bima kasih dipecah dening sapa?	
3. Sapa rama lan ibune si bayi bungkus?	
4. Miturut Begawan Abiyasa si bungkus iku bakal dadi apa?	
5. Ana ing ngendi bayi bungkus dibuang?	
6. Sapa sing nggladhi si bayi bungkus babagan kawruh kautaman?	
7. Dewi Umayi paring busana arupa apa wae?	
8. Sakwise bungkus kasil dipecah, apa tetenger sing diparingake dening Betara Narada marang si bayi bungkus iku?	
9. Sebutna wataking paraga ing crita <i>Bima Bungkus</i> !	
10. Apa pitutur luhur kang bisa kapethik saka crita <i>Bima Bungkus</i> ?	

Kunci jawaban:

1. Prabu Pandu, Dewi Kunthi, si Bungkus, Kurawa, Retawu Begawan Abiyasa, Raden Permadi, Batara Guru, Gajahsena, Dewi Umayi
2. Gajahsena
3. Prabu Pandu lan Dewi Kunti
4. Bakal dadi satriya utama, lan bakal oleh apa kang diarani wahyu jati
5. Ing alas Krendhawahana
6. Dewi Umayi

7. Cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang, porong, lan kuku Pancanaka.
8. Bratasena
9. Prabu Pandu : ksatriya bagus bebudene, wicaksana
 Dewi Kunti : welas asih, sabar
 Si Bungkus : ksatriya
 Kurawa : licik
 Retawu Begawan Abiyasa : ksatriya
 Raden Permadi : ksatriya, sabar
 Batara Guru : wicaksana
 Gajahsena : ksatriya, rela berkorban
 Dewi Umayi : lembah manah, gemati
10. Kudu tetep bersyukur marang apa kang wis diparingi dening Gusti Allah, kabeh perkara wis ana dalane mula kudu tetep tetep berjuang, aja gampang nyerah.

Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran Tes Pengetahuan

Aspek	Skor
Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan lengkap	3
Siswa dapat menjawab dengan tepat tetapi kurang lengkap	2
Siswa dapat menjawab namun jawaban tidak tepat	1
TOTAL SKOR MAKSIMAL	30

Tabel 3. 6 Instrumen tes Aspek Keterampilan

Nama Siswa	:
No Absen	:
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas	: X

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedhasar teks kang wis kosimak!
Sawise maca cerita Bima Bungkus mau, coba golekna unsur-unsur kang
mbangun cerita wayang Bima Bungkus!

Kunci jawaban**Tema :** mahabarata, lahire bima bungkus**Tokoh dan Penokohan :**

- Tokoh antagonis : kurawa: jahat, licik, ala
- Tokoh protagonis : - prabu pandu : wicaksana, sayang marang putrane, welas asih
 - dewi kunti : lembut, welas asih, penyayang
 - raden permadi: ksatriya, wicaksana, sayang marang kangmase
 - bima: gagah, ksatriya, kuat
- Tokoh tortagonis : - gajah sena: ksatriya luhur bebudene, seneng biyantu
 - dewi umayi: apik, luma
 - bathara guru: ksatriya wicaksana
- latar panggonan : negara ngastina, alas krendhawahana, kahyangan suralaya
- latar wektu : nalika lahire bima
- suwasana: haru, tegang, seneng, bungah
- alur: maju amarga ncritakake prastawa kanthi runtut
- sudut pandang: wong ketelu

- amanat : sapa sing gelem rekasa usaha pasti bakal pikantuk apa kang dikarepke, Gusti Allah maringi perkara wis ana solusine, aja gampang salah pangerten marang tumindake wong liya.

- sinopsis:

Ing nagara ngastina orabu Pandu lan Dewi Kunthi lagi duhkita amarga bayi kang nomer 3 lair awujud bungkus, tan ana kang bisa mbuka bungkus iku, banjur miturut utusane dewa bayi bungkus mau dibuang ing alas krendhawahan, banjur Barata narada ngutus putrane gajahsena kang awujud gajah supaya mbuka bungkuse si bayi mau. Alhasil gajah sena bisa mbuka bungkuse si bima kanthi cara dibanting lan diidak idak. Barata narada uga ngutus dewi umayi kinen nggladhi babagan kawruh kautaman marang si bayi bungkus. sak banjure bungkus mau kasil pecah lan dadi bayi gajah sena seda lan kekuatane mlebu ing jroning awake bima, banjur batara narada paring tetenger bratasena lan bratasena bakal dadi satriya kang utama.

Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Tes Keterampilan

Aspek	Kriteria	Skor
Tema sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tema dengan sangat sesuai dengan isi cerita	4
	b. Peserta didik mampu menentukan tema sesuai dengan isi	3
	c. Peserta didik mampu menentukan tema dengan cukup sesuai dengan isi cerita	2
	d. Peserta didik tidak mampu menentukan tema yang sesuai dengan isi cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4

Tokoh dan penokohan sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan isi cerita beserta dengan keterangan yang tepat dari teks cerita	4
	b. Peserta didik mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3
	c. Peserta didik kurang mampu menentukan tokoh beserta penokohan atau ada penyebutan tokoh dan penokohan serta pemberian keterangan dari teks cerita yang salah	2
	d. Peserta didik tidak mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita beserta dengan keterangan yang tepat dari teks cerita	4
	b. Peserta didik mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3
	c. Peserta didik kurang mampu menentukan latar/ <i>setting</i> atau ada penyebutan tokoh dan penokohan serta pemberian keterangan dari teks cerita yang salah	2
	d. Peserta didik tidak mampu menentukan latar/ <i>setting</i> yang sesuai dengan cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Alur sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik mampu menentukan alur dengan benar dan sesuai dengan isi teks cerita	4
	b. Peserta didik tidak mampu atau salah dalam menentukan alur yang sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Sudut pandang	a. Peserta didik mampu menentukan sudut pandang sesuai dengan teks cerita	4

sesuai dengan isi cerita	b. Peserta didik tidak mampu menentukan sudut pandang sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Amanat sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sangat mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	4
	b. Peserta didik mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	3
	c. Peserta didik cukup mampu namun kurang tepat menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	2
	d. Peserta didik mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Sinopsis sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sangat mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	4
	b. Peserta didik mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas namun kurang sesuai dengan isi teks cerita	3
	c. Peserta didik kurang mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	2
	d. Peserta tidak mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
TOTAL SKOR		28

(Widaryatmo, 2015)

Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran

No.	Kategori	Interval Nilai
1.	Baik Sekali	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	40-59

(Nurgiyantoro, 2011: 39)

Dengan berpedoman dari penilaian tersebut maka dapat diketahui prestasi belajar peserta didik dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*. Terdapat empat kategori yaitu baik sekali, baik, cukup dan kurang. Peserta didik yang memperoleh nilai 85-100 dikategorikan pada baik sekali, kategori baik 75-84, kategori cukup 60-74 dan kategori kurang yaitu untuk peserta didik yang memperoleh nilai 40-59.

2. Instrumen non tes

Pada instrumen non tes ini terdapat dua jenis, yaitu observasi yang berupa lembar angket dan dokumentasi yang berisi foto kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup yang berisi pertanyaan yang sesuai mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahas Jawa). Lembar dokumentasi yang berisi foto kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti bahwa telah berlangsungnya proses pembelajaran dan peserta didik turut serta dalam pembelajaran tersebut.

Tabel 3. 9 Lembar Angket Observasi Keadaan atau Perilaku Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Cerita *Mahabarata Bima Bungkus*

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung		
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran		
3.	Apakah peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)		
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahabarata</i> ?		
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)		

E. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

- a. Berkoordinasi dan konfirmasi terhadap pihak SMA Negeri 3 Pemasang mengenai ijin pelaksanaan penelitian kepada Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Kepala TU, dan Guru Bahasa Jawa.

- b. Melakukan koordinasi dan konsultasi bersama guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas X MIPA mengenai bagaimana aktifitas pembelajaran berlangsung, RPP, materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.
- c. Membuat perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus*.

Tabel 3. 10 Langkah-Langkah Penerapan Media Kurawa

Kegiatan Pelaksanaan
- Memberikan informasi kepada peserta didik mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan agar peserta didik mempersiapkan diri
- Menyampaikan materi yang akan dipelajari
- Memberikan soal pertanyaan dalam bentuk lisan dan memberi waktu selama kurang lebih 1 menit untuk kesempatan peserta didik mencari jawaban
- Peserta didik menjawab pertanyaan dengan lisan secara berebut
- Jika dalam waktu yang diberikan tidak ada peserta didik yang menjawab maka Guru memberikan soal selanjutnya
- Jika peserta didik yang menjawab belum mencapai jawaban yang sesuai maka soal tersebut diberikan kepada peserta didik yang lain hingga mendapat jawaban yang disesuaikan
- Memberikan point terhadap peserta didik yang sudah berusaha menjawab
- Merekapitulasi point yang telah dikumpulkan oleh setiap peserta didik
- Melakukan evaluasi pembelajaran
- Menyimpulkan dan memberi informasi yang dianggap penting mengenai materi yang telah disampaikan
- Penutup

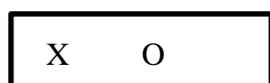
d. Membuat instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti melakukan pengenalan terlebih dahulu kepada kelas sampel, yaitu kelas X MIPA 2
- b. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus* dengan menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)
- c. Peneliti melakukan *post test* dengan cara kuis
- d. Peneliti mengevaluasi pembelajaran mengenai memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus*
- e. Peneliti menggunakan metode statistik untuk mencari hasil belajar dan nilai rata-rata peserta didik.
- f. Kemudian peneliti melakukan analisis data dari nilai dan rata-rata yang telah diperoleh dan disesuaikan berdasarkan nilai KKM.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental* dengan desain yang berupa *one shot case study*, yaitu subjek diberi perlakuan atau *treatment* tertentu yang diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan melakukan pengukuran terhadap akibat dari pengukuran tersebut. Penggunaan media *kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam penelitian ini hanya menerapkan variabel bebas (X) yaitu media kurawa (kuis Interaktif Bahasa Jawa), serta variabel terikat (O) berupa pembelajaran memahami isi teks cerita *mahabarata Bima Bung kus*. Desain ini dianggap relevan dengan penerapan media *kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) karena pada desain ini penelitian hanya mengadakan satu kali *treatment* yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan *post test*, secara singkat desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2016)

Keterangan :

X : media kurawa (kuis Interaktif Bahasa Jawa)

O : pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*

G. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan melakukan cara mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, sehingga memperoleh suatu kesimpulan.

Pada tahap selanjutnya peneliti harus menganalisis data dengan menggunakan cara presentase melalui merekap nilai peserta didik. Teknik ini untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dan presentase keberhasilan belajar peserta didik.

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$

(Sudjono, 2014: 81)

Keterangan :

M_x : Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$: Jumlah nilai yang ada/ diperoleh

n : Jumlah siswa

setelah itu untuk mengetahui nilai ketuntasan pembelajaran peserta didik dari segi aspek pengetahuan dan keterampilan dapat dihitung dengan rumus seperti dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai max}} \times 100$$

(Kunandar, 2014: 33)

Sedangkan untuk menghitung presentase keberhasilan belajar peserta didik, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum ni}{\sum no}$$

Keterangan:

$\sum ni$ = jumlah siswa yang memenuhi KKM

$\sum no$ = Jumlah seluruh siswa

BAB IV
PENERAPAN MEDIA *KURAWA* (KUIS INTERAKTIF BAHASA JAWA)
DALAM MEMAHAMI ISI TEKS CERITA *MAHABARATHA BIMA*
***BUNGKUS* KELAS XMIPA 4 SMA NEGERI 3 PEMALANG**

A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Sedangkan penilaian non tes yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Nilai aspek pengetahuan diperoleh dari jawaban-jawaban peserta didik atas pertanyaan yang mencakup isi dari cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Nilai aspek keterampilan diperoleh dari hasil analisis peserta didik mengenai unsur-unsur pembangun cerita wayang *Mahabaratha Bima Bungkus*. Sedangkan penilaian non tes yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Berdasarkan dari deskripsi data tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tes pengukuran tingkat pemahaman peserta didik dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*, dapat dilihat pada data berikut:

1. Tema

Tema merupakan unsur dasar dalam setiap teks cerita, dalam hal ini kesesuaian tema dengan isi cerita memiliki 4 aspek yang akan menjadi kategori penilaian, hasil dari analisis tema dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.1 Tema

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tema dengan sangat sesuai dengan isi cerita	4	35	97%
2.	Peserta didik mampu menentukan tema sesuai dengan isi	3	0	0%

3.	Peserta didik mampu menentukan tema dengan cukup sesuai dengan isi cerita	2	0	0%
4.	Peserta didik tidak mampu menentukan tema yang sesuai dengan isi cerita	1	1	3%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 36 peserta didik sebagian besar sudah mampu menentukan tema pada teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Hanya ada 1 peserta didik yang tidak menyebutkan tema dalam cerita, artinya pada aspek ini indikator penilaian tema sudah terpenuhi dengan baik.

2. Tokoh Penokohan

Penilaian selanjutnya yaitu tokoh dan penokohan. Pada aspek indikator yang harus dicapai peserta didik adalah mampu menyebutkan para tokoh serta perwatakannya dari masing-masing tokoh yang terdapat di dalam sebuah cerita. Hasil dari aspek penilaian tokoh penokohan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Tokoh dan Penokohan

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan dengan isi cerita beserta keterangan yang tepat dari teks cerita	4	20	56%
2.	Peserta didik mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3	15	42%

3.	Peserta didik kurang mampu menentukan tokoh beserta penokohan atau ada penyebutan tokoh dan penokohan serta pemberian keterangan yang salah dari teks	2	0	0%
4.	Peserta didik tidak mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan isi cerita	1	1	2%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan penilaian menentukan tokoh dan penokohan dalam teks cerita. Sebanyak 20 peserta didik atau 56% sepenuhnya mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan denga nisi cerita beserta keterangan yang tepat dari teks cerita. Pada penilaian ini peserta didik hanya berfokus pada peran protagonis dan antagonis saja. Bagi mereka tokoh yang tidak bersifat jahat merupakan tokoh protagonist. Tokoh protagonis sendiri memang bersifat baik namun tidak semua tokoh dalam teks yang tidak menunjukkan sifat buruk merupakan tokoh protagonis. Dari 15 peserta didik atau 42% masih kurang tepat dalam menjelaskan sifat atau penokohan dari tokoh tersebut, dan terdapat 1 peserta didik yang tidak dapat menyebutkan tokoh dan penokohan dalam cerita tersebut.

3. Latar atau *Setting*

Asepek selanjutnya yaitu latar atau *setting*. Latar sendiri terbagi menjadi tiga yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana . hasil dari aspek penilaian latar dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3 latar/*setting*

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan dengan isi cerita beserta keterangan yang tepat dari teks cerita	4	15	41,67%
2.	Peserta didik mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan dengan nisi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3	19	52,78%
3.	Peserta didik kurang mampu menentukan latar/ <i>setting</i> atau ada penyebutan latar/ <i>setting</i> serta pemberian keterangan yang salah dari teks	2	1	2,78%
4.	Peserta didik tidak mampu menentukan latar/ <i>setting</i> yang sesuai dengan isi cerita	1	1	2,78%

Pada penilaian latar atau *setting* terdapat lebih banyak peserta didik yang mampu menentukan latar/ *setting* sesuai dengan dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks, yaitu ada 19 peserta didik atau 52,78%. Kesulitan peserta didik dalam menentukan waktu kapan terjadinya konflik dalam cerita tersebut dikarenakan memang tidak tertulis secara langsung waktu terjadinya konflik. Teks dengan Bahasa Jawa dan tema pewayangan, membuat peserta didik bingung menentukan waktunya. Waktu kejadian dalam teks *Bima Bungkus* ialah waktu lahirnya Bima

4. Alur

Penilaian selanjutnya yaitu alur, pada aspek penilaian ini hanya menggunakan dua kategori yaitu sangat baik dan kurang, karena alur dalam

sebuah cerita hanya dibagi menjadi tiga yaitu, alur maju, alur mundur, dan alur campuran, sehingga lebih mudah dalam penilaiannya karena hanya menyebutkan jawaban pemilihan alur yang benar atau salah. Hasil dari penilaian alur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Alur

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik mampu menentukan alur dengan benar sesuai dengan isi teks cerita	4	32	88,89%
2.	Peserta didik tidak mampu atau salah dalam menentukan alur yang sesuai dengan teks cerita	1	4	11,11%

Pada penilaian alur terdapat 32 peserta didik yang sudah mampu menyebutkan alur yang terdapat pada cerita, dan 4 peserta didik tidak menuliskan jawaban atau tidak menyebutkan alur pada lembar jawaban, hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu menyebutkan alur dengan baik.

5. Sudut Pandang

Aspek penilaian selanjutnya adalah sudut pandang. Sama dengan aspek alur, dalam sudut pandang juga menggunakan kriteria penilaian dua pilihan yaitu sangat baik dan kurang, karena pilihan dari sudut pandang hanya ada dua yaitu sudut pandang orang pertama, dan sudut pandang orang ketiga. Hasil penilaian aspek sudut pandang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.5 Sudut Pandang

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik mampu menentukan sudut pandang dengan benar sesuai dengan isi teks cerita	4	27	75%
2.	Peserta didik tidak mampu atau salah dalam menentukan sudut pandang yang sesuai dengan teks cerita	1	9	25%

Pada penilaian sudut pandang 27 peserta didik dapat menjawab dan masuk dala kriteria sangat baik dengan presentase 75% dan 9 peserta didik yang tidak bisa menjawab dengan benar unsur sudut pandang dengan persentase 25% merka bukan salah melainkan tidak menjawab.

6. Amanat

Aspek penilaian selanjutnya adalah amanat.pada aspek amanat terdapat empat kriteria yang dinilai, hasil dari penilaian amanat dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Amanat

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik sangat mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	4	35	97,22%
2.	Peserta didik mampu menentukan amanat sesuai dengan dengan isi cerita	3	0	0%
3.	Peserta didik cukup mampu namun kurang tepat menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	2	0	0%
4.	Peserta didik tidak mampu menentukan amanat yang sesuai dengan isi cerita	1	1	2,78%

Pada penilaian unsur amanat 35 peserta didik sudah dapat menentukan amanat yang sesuai denga nisi dari teks, hanya terdapat 1peserta didik yang tidak mampu menjawab, bukan karena salah melainkan memang tidak menjawab.

7. Sinopsis

Aspek penilaian yang terakhir adalah sinopsis. Pada aspek ini terdapat empat kriteria penilaian, hasil dari penilaian sinopsis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Sinopsis

No	Aspek	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Peserta didik sangat mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan teks cerita	4	20	55,56%
2.	Peserta didik mampu menuliskan snopsis secara runtut dan jelas namun kurang sesuai dengan isi cerita	3	0	0%
3.	Peserta didik cukup mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan teks cerita	2	0	0%
4.	Peserta didik tidak mampu menuliskan sinopsis dengan runtut dan jelas yang sesuai dengan isi cerita	1	16	44,44%

Pada aspek sinopsis terdapat 20 peserta didik yang sudah bisa menuliskan sinopsis dengan baik. Dan 16 peserta didik belum dapat menuliskan sinopsis teks ceita, mereka tidak menjawab atau tidak menuliskan sinopsis.

B. Hasil Penerapan Media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) Dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemasang

Hasil penilaian tes pada penerapan media *Kurawa* dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* pada kelas X terdiri dari aspek pengetahuan dan keterampilan. Aspek pengetahuan yang diukur adalah pemahaman peserta didik terhadap isi cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* melalui pertanyaan-pertanyaan seputar cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*, sedangkan aspek keterampilan yang di nilai pada pembelajaran tersebut adalah menganalisis unsur-unsur pembangun pada teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*. Seperti yang dijelaskan oleh Widaryatmo (2015) unsur yang

membangun cerita wayang tidak jauh berbeda dengan unsur pembangun pada cerita lain, unsur-unsur tersebut seperti tema, tokoh dan penokohan, latar/*setting*, alur, amanat, sudut pandang, sinopsis, dan seseorang dikatakan sudah memahami isi dari cerita wayang apabila sudah dapat menyebutkan unsur-unsur tersebut dengan utuh dan sempurna atau mendekati sempurna.

Berdasarkan hasil pembelajaran dari pemahaman peserta didik kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pematang dengan menggunakan media *Kurawa* dapat dikatakan mempunyai pengaruh dan kontribusi baik dalam peningkatan tujuan pembelajaran. Penerapan media *Kurawa* ini menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah dalam menerima pembelajaran teks cerita *Mahabartha Bima Bungkus* karena sebelum pemberian materi dengan menggunakan media *Kurawa* peserta didik bersemangat dan antusias untuk membaca terlebih dahulu agar dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan disamping itu juga dapat meningkatkan minat baca peserta didik terhadap teks yang berbasis cerita. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari persentase ketuntasan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh hasil persentase dari aspek pengetahuan yang menyatakan baik. Ketercapaian hasil tersebut karena melalui pemahaman yang dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif sesuai yang dijelaskan oleh Riskawati (2017) bahwa pemberian kuis diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk belajar sebelum masuk kelas pemberian kuis maka dapat diperoleh balikan atau *feedback*. Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Kemampuan menentukan tema dalam teks sangat baik. 35 peserta didik sudah dapat menentukan tema atau ringkasan dari cerita yaitu tentang kelahiran Bima yang berwujud bungkus. Sedangkan terdapat 1 peserta didik yang tidak menyebutkan tema. Kemampuan menentukan tokoh dan penokohan sebanyak 20 peserta didik sudah mampu menjelaskan tokoh beserta penokohnya dan memberikan keterangan yang

sesuai dengan isi dari teks cerita. Terdapat 15 peserta didik yang belum sepenuhnya dapat menentukan tokoh dan penokohan secara benar, mereka hanya terfokuskan pada penggolongan tokoh protagonist, antagonis dan tiragonis, tanpa menjabarkan satu per satu watak dari tokoh-tokoh yang ada dalam teks cerita. Pada aspek kemampuan menentukan latar, terdapat 15 peserta didik yang sudah dapat menentukan latar dengan lengkap dan benar, 19 peserta didik sudah dapat menjelaskan latar dengan benar namun mereka tidak menyebutkan latar waktu kejadian dalam cerita. Kesulitan peserta didik dalam menentukan waktu kapan terjadinya konflik dalam cerita tersebut dikarenakan memang tidak tertulis secara langsung waktu terjadinya konflik. Teks dengan Bahasa Jawa dan tema pewayangan, membuat peserta didik bingung menentukan waktunya. Waktu kejadian dalam cerita teks *Bima Bungkus* adalah pada saat kelahiran Bima. Aspek penilaian alur, peserta didik yang dapat menyebutkan alur dengan benar ada 32 peserta didik, dan 4 peserta didik tidak salah menjawab melainkan mereka tidak menyebutkan unsur alur. Selanjutnya pada aspek sudut pandang, terdapat 27 peserta didik yang sudah dapat menyebutkan sudut pandang dengan benar dan 9 peserta didik yang tidak menyebutkan sudut pandang. Pada aspek amanat, terdapat 35 peserta didik yang sudah dapat menyebutkan amanat yang sesuai dengan isi teks, mereka menyampaikan amanat berdasarkan pemahaman sendiri namun tetap masih sesuai dengan konteks isi cerita. Dan pada penilaian yang terakhir adalah synopsis, terdapat 20 peserta didik yang sudah bisa menuliskan synopsis secara baik dan runtut sesuai dengan teks, namun ada 16 peserta didik yang tidak menyebutkan synopsis.

Nilai hasil menentukan unsur-unsur pembangun teks *ceita Mahabarata Bima Bungkus* pada Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang setelah diteliti dengan menggunakan data dari lembar hasil kerja siswa dijabarkan dalam tabel di bawah ini. Hal tersebut dapat dibuktikan pada perbandingan nilai rata-rata akhir dengan KKM. Berikut nilai rata-rata akhir dengan KKM:

Tabel 4.8 Perbandingan Nilai KKM dengan Nilai Rata-Rata Akhir

No.	Kategori	Nilai
1	KKM	70
2	Nilai rata-rata akhir	87,12

Setelah diketahui perbandingan nilai rata-rata akhir dengan KKM, selanjutnya dapat disajikan kategori nilai peserta didik. Berikut tabel kategori nilai akhir peserta didik:

Tabel 4.9 Kategori Nilai Rata-Rata Akhir

No	Rentan Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	85-100	Sangat Baik	23	63,88%
2.	75-84	Baik	11	30,56%
3.	60-74	Cukup	1	2,78%
4.	0-39	Sangat Kurang	1	2,78%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai 36 peserta didik yang termasuk pada kategori sangat baik dengan rentan nilai 85-100 ada 23 peserta didik dengan persentase 63,88%, pada rentan nilai 75-84 dengan kategori baik ada 11 peserta didik dengan persentase 30,56%, untuk kategori cukup dengan rentan nilai 60-74 hanya ada 1 peserta didik atau 2,78%, tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori kurang, tetapi ada 1 peserta didik yang terkategori sangat kurang yaitu pada rentan nilai 0-39 dengan persentase 2,78%.

Dari hasil analisis data penerapan media *Kurawa* (Kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 pemaalng diperoleh nilai rata-rata akhir 87,12, dengan 35 peserta didik sudah tuntas KKM dan hanya 1 peserta didik yang tidak tuntas KKM. Nilai rata-rata akhir tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 37 dari KKM yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *Kurawa* dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* dapat mencapai aspek penilaian tes dan nontes, sehingga penerapan media *Kurawa*

dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* memiliki pengaruh tinggi dan sangat baik dan tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabaratha Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang maka dapat disimpulkan bahwa dalam menganalisis tema sebagian besar peserta didik sudah bisa menentukan tema yang sesuai dengan isi teks cerita. Pada menentukan latar poin waktu masih banyak peserta didik yang tidak menyebutkan latar waktu, dalam menentukan tokoh dan penokohan dapat dikatakan baik, hanya saja terdapat peserta didik tidak dapat menyebut semua tokoh dalam cerita beserta sifatnya dengan sempurna belum bisa membedakan antara tokoh protagonist dan antagonis. Hasil pembelajaran menentukan unsur pembangun berdasarkan hasil kerja peserta didik juga sangat memuaskan, berdasarkan nilai KKM 70, dapat disimpulkan bahwa 94,44% atau sebanyak 34 peserta didik mampu mencapai KKM yang ditentukan, dan hanya terdapat 2 peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70, berdasarkan hasil data tersebut, dapat diketahui kemampuan menemukan unsur pembangun teks cerita *Bima Bungkus* siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang dikategorikan mampu berdasarkan patokan nilai KKM yang berlaku,

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a) Peserta didik hendaknya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat terjadi interaksi dua arah dalam pembelajaran agar tujuan dan hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

- b) Peserta didik hendaknya lebih mandiri dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa
2. Bagi Pendidik
- a) Pendidik sebaiknya lebih mengupayakan penggunaan media pembelajaran yang afektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses dan pemahaman terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa.
 - b) Pendidik diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang variatif, baik dalam pemilihan metode maupun penggunaan media dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas media *Kurawa* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959>
- Alfiah, A., Sulanjari, B., & Setyawati, N. (2020). Implementasi HOTS dalam Pembelajaran Tembang Macapat di SMK Kota Semarang. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v2i1.7198>
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017, 1. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Andriani, A., Sahabuddin, C., & Azis, S. (2017). Pengaruh penerapan media film dokumenter pada pembelajaran menulis puisi peserta didik. *Jurnal Muara Ilmu Sosial*, 3(1), 55–63.
- Aris Ariyanto, Rochimansyah, W. Y. (2021). Kajian Simbolik Cerita Wayang Bima Bungkus Atas Kepribadian Orang Jawa. *Alayasastra*, 17(2), 193–206.
- Burhan, N. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 18–34.
- Dewi, L. R., Rohmadi, M., & Suhita, R. (2020). Novel Maryam Karya Okky Madasari Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Menengah Atas Genetic Structuralism and Character Value Analysis Of “ Maryam ” Novel By Okky Madasari As Literature Learning Karya sastra adalah karya yang wahana bahasa untuk mengekspr. *BASASTRA Jurnal Bahas, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 173–179.

- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). The use of audio visual media to improve student learning outcomes in material relationships between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Hartati, M. (2017). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Edukasi Jurnal Pendidikan*, 15(1), 116–127.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326.
- Hidayat A, Sa'diyah M, & Lisnawati S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 73–74.
- Karim, M. (2020). Keterampilan Abad 21 dan Desain Pembelajarannya. *Proceeding International Conference on Islamic Education*, 5, 161–169.
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 149–158.
- Limbong, J. L., & Suparman. (2018). Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VII Smp Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra PBSI FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2, 12–26.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Mahendra, P. R. D. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Developing Android Based Educational Game As A Means Of Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XIV , No . 1 , Tahun 2016. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia Vol XIV*, XIV(1).
- Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makasar. *Diss. Universitas Negeri Makassar, Pembimbing I*, 1–10. http://eprints.unm.ac.id/19283/1/Artikel_Yunita_Wulandari_Palimbong.pdf
- Permana, Y. (2017). Karakter dalam Cerita Wayang Kumbakarna Gugur. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 2(1), 78–92.

- Purnama Sari, D., Wahyu Yunian Putra, R., Syazali, M., Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, M., Endro Suratmin, J., Lampung, B., & Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, D. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1–30. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.1-30>
- Setyaningrum, T. A. (2019). Media Peta Konsep Pohon Jaringan Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Berbahasa Jawa. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1, 415–424.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Jakarta, U. N. (2018). Pembelajaran abad 21 di sd. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 439–444.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278.
- Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sma

SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA JAWA SMA

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 3 PEMALANG
 Mata Pelajaran : BAHASA JAWA
 Kelas /Semester : X/2
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
 KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Memahami isi teks cerita <i>Mahabaratha</i> (Bima Bungkus)	Petikan crita wayang <ul style="list-style-type: none"> Unsur pembangun Nilai yang terkandung relevansi <i>pitutur</i> 	Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks petikan cerita wayang Menanya: <ul style="list-style-type: none"> mempertanyakan unsur-unsur 	Tugas: <ul style="list-style-type: none"> para siswa diminta berdiskusi untuk memahami unsur-unsur pembangun cerita wayang secara individual peserta didik 	3 Mg x 2JP	<ul style="list-style-type: none"> <i>Baoesastra Djawa</i> <i>Wedhatama</i> <i>Tripama</i> KGPA

	<p><i>luhur</i> cara menginterpretasi, teknik menceritakan kembali, dan cara menanggapi</p>	<p>pembangun cerita wayang yang terdapat pada petikan teks cerita wayang</p> <ul style="list-style-type: none"> • membuat pertanyaan yang berhubungan dengan cerita wayang <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalam petikan teks cerita wayang • menemukan unsur-unsur pembangun cerita wayang pada petikan teks cerita wayang <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengevaluasi relevansi pitutur <i>luhur</i> yang terdapat pada petikan teks cerita wayang • menganalisis unsur-unsur pembangun cerita wayang • menginterpretasi isi cerita wayang yang terdapat pada petikan teks cerita wayang <p>Mengkomunikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menceritakan kembali isi petikan cerita wayang dengan menggunakan ragam bahasa sesuai konteks dan norma • menanggapi penceritaan kembali isi petikan teks cerita wayang dengan menggunakan ragam bahasa sesuai konteks dan norma 	<p>diminta menginterpretasikan isi petikan teks cerita wayang baik lisan maupun tulisan</p> <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengamati perilaku mulia, percaya diri, tanggung jawab dan santun dalam menggunakan Bahasa Jawa melalui petikan teks cerita wayang <p>Praktik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerita wayang <p>Tes Tertulis</p>		<p>Mangkoenegara IV</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Kapustakan Djawi</i> • <i>Tekas Wayang</i> • <i>Buku Bahasa Jawa</i>
--	---	--	---	--	---

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 3 PEMALANG
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas/semester : X / 2
 Materi Pokok : Pethikan Cita Wayang (*Bima bungkus*)
 Alokasi waktu : 2 x 30 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.2 Memahami isi teks cerita Mahabharata (<i>Bima Bungkus</i>).	3. 2. 1	Mengevaluasi relevansi pitutur luhur yang terdapat pada petikan teks cerita wayang.
	3. 2. 2	Menganalisis unsur-unsur pembangun.
	3. 2. 3	Menginterpretasi isi cerita wayang yang terdapat pada petikan teks cerita wayang
4.2 Menulis sinopsis teks cerita teks Mahabharata (<i>Bima Bungkus</i>) dan menyajikannya.	4. 2. 1	Menceritakan kembali isi petikan teks cerita wayang dengan menggunakan ragam bahasa sesuai konteks dan norma.
	4. 2. 2	Menanggapi penceritaan kembali isi petikan teks cerita wayang dengan menggunakan ragam bahasa sesuai konteks dan norma.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pendekatan *scientific* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan metode kuis interaktif, tanya jawab, dan penugasan peserta didik dapat memahami isi teks cerita Mahabharata (*Bima Bungkus*), dan terampil menganalisis dan menulis sinopsis teks cerita teks Mahabharata (*Bima Bungkus*) dan menyajikannya dengan mengembangkan sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan disiplin selama pembelajaran dan bersikap jujur, percaya diri, komunikatif, dan pantang menyerah.

C. Materi Pembelajaran

1. Fakta

Teks *Pewayangan (Bima Bungkus)*

2. Konsep

Pangertene wayang

3. Prinsip

- a. Unsur-unsur pembangun crita wayang
- b. Pitutur luhur crita wayang

D. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
- Metode Pembelajaran : kuis interaktif, tanya jawab dan penugasan

E. Media dan Sumber Belajar

- Media : PPT interaktif
- Alat : Laptop, LCD, Handphone, Buku, Bolpoin
- Sumber Belajar : Widaryatmo, Gandung, dkk. 2015. Prigel Basa Jawa Jilid 1. Jakarta: Erlangga

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Orientasi /Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, salam, dan melakukan presensi peserta didik - Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. <p>2. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan apersepsi tentang pelajaran yang akan dipelajari, peserta didik menyimak dengan seksama. (<i>Communication-4C</i>). - Peserta didik menerima informasi tentang materi teks crita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> <p>3. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memotivasi peserta didik - Peserta didik menerima informasi kompetensi, tujuan, dan manfaat mempelajari crita wayang <i>Mahabaratha</i> 	15 menit

	<p><i>Bima Bungkus</i></p> <p>4. Pemberian acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menerima informasi sumber belajar yang akan digunakan 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i>. • Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan definisi dan isi isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> dengan teliti. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kuis yang berkaitan dengan isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i>. • Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> dengan lisan secara santun. <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i>. • Menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i>. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mendiskusikan relevansi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dengan kondisi masyarakat • memberi tanggapan terhadap isi dengan ragam sesuai konteks dan norma berbahasa <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • menceritakan kembali isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> sesuai konteks dan norma berbahasa • menanggapi penceritaan kembali isi teks cerita <i>Mahabaratha Bima Bungkus</i> sesuai konteks dan norma berbahasa 	45 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengumpulkan tugas materi yang telah dipelajari 2. Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan / rangkuman / kesimpulan 3. Peserta didik mendengarkan arahan guru tentang rencana pembelajaran guru pada pertemuan yang akan datang 	10 menit
----------------	--	----------

G. Aspek Penilaian

a. Pedoman Penskoran Aspek Pengetahuan

Aspek	Skor
Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan lengkap	3
Siswa dapat menjawab dengan tepat tetapi kurang lengkap	2
Siswa dapat menjawab namun jawaban tidak tepat	1
TOTAL SKOR MAKSIMAL	30

b. Pedoman Penskoranm Aspek Keterampilan

Aspek	Kriteria	Skor
Tema sesuai dengan isi cerita	a. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tema dengan sangat sesuai dengan isi cerita	4
	b. Peserta didik mampu menentukan tema sesuai dengan isi	3
	c. Peserta didik mampu menentukan tema dengan cukup sesuai dengan isi cerita	2
	d. Peserta didik tidak mampu menentukan tema yang sesuai dengan isi cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4

Tokoh dan penokohan sesuai dengan isi cerita	e. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan isi cerita beserta dengan keterangan yang tepat dari teks cerita	4
	f. Peserta didik mampu menentukan tokoh beserta penokohan sesuai dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3
	g. Peserta didik kurang mampu menentukan tokoh beserta penokohan atau ada penyebutan tokoh dan penokohan serta pemberian keterangan dari teks cerita yang salah	2
	h. Peserta didik tidak mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita	e. Peserta didik sepenuhnya mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita beserta dengan keterangan yang tepat dari teks cerita	4
	f. Peserta didik mampu menentukan latar/ <i>setting</i> sesuai dengan isi cerita namun kurang cukup keterangan atau salah dalam memberi keterangan dari teks	3
	g. Peserta didik kurang mampu menentukan latar/ <i>setting</i> atau ada penyebutan tokoh dan penokohan serta pemberian keterangan dari teks cerita yang salah	2
	h. Peserta didik tidak mampu menentukan latar/ <i>setting</i> yang sesuai dengan cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4

Alur sesuai dengan isi cerita	c. Peserta didik mampu menentukan alur dengan benar dan sesuai dengan isi teks cerita	4
	d. Peserta didik tidak mampu atau salah dalam menentukan alur yang sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Sudut pandang sesuai dengan isi cerita	c. Peserta didik mampu menentukan sudut pandang sesuai dengan teks cerita	4
	d. Peserta didik tidak mampu menentukan sudut pandang sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Amanat sesuai dengan isi cerita	e. Peserta didik sangat mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	4
	f. Peserta didik mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	3
	g. Peserta didik cukup mampu namun kurang tepat menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	2
	h. Peserta didik mampu menentukan amanat sesuai dengan teks cerita	1
SKOR MAKSIMAL		4
Sinopsis sesuai dengan isi cerita	e. Peserta didik sangat mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	4
	f. Peserta didik mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas namun kurang sesuai dengan isi teks cerita	3
	g. Peserta didik kurang mampu menuliskan sinopsis secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	2
	h. Peserta tidak mampu menuliskan sinopsis	1

	secara runtut dan jelas sesuai dengan isi teks cerita	
SKOR MAKSIMAL		4
TOTAL SKOR		28

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai max}} \times 100$$

Keterangan:

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	85-100	Sangat baik (A-B+)
2	75-84	Baik (B)
3	60-74	Cukup (C)
4	40-59	Kurang (D)
5	0-39	Sangat kurang (E)

Pemalang Januari 2022

Mengetahui,
Guru Kelas,

Mahasiswa

Oeud Budi Asri S.Pd.

Dian Lestari Riyandanti

BAHAN AJAR MATA PELAJARAN : BAHASA JAWA
MATERI : CRITA WAYANG

Wayang yaiku sawijining wujud seni pertunjukan kang awujud drama kang khas. Seni kang kamot sajroning pertunjukan iki yaiku : seni swara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni lukis, lan sapanunggalane. Dene ana sawetara pihak kang duwe panganggep menawa pertunjukan wayang ora mung kesenian, nanging ngemot pralambang. Saora-orane wiwit abad kaping 19 nganti saiki, wayang wis dadi sasaran kajian lan didiskripsekake dening para ahli.

Wayang akeh banget jenise minangka kesenian rakyat utawa kraton, ana wayang gлек kang kagawe saka kayu, ana wayang kulit kagawe saka kulit, wayang klithik kagawe saka kayu, wayang beber digambar ana ing kertas utawa kulit lan sapiturute. Sumbere crita saka Ramayana lan Mahabarata, crita-crita Menak, crita-crita Panji, syair-syair kepahlawanan utawa kreasi anyar kang nyritakake prastawa-prastawa anyar.

Saliyane kuwi werna-wernaning wayang iku uga ana kang sinebut wayang wong, kang dipragakake dening uwong, lan wis ana wiwit abad kaping 18. Wayang iki entuk sambutan kang apik saka masyarakat, mula ing jaman sateruse ketok akeh perkumpulan wayang wong. Ing pungkasaning jaman saiki wis akeh museum wayang antarane ing Jakarta lan Ngayogyakarta. Sawetara panaliten nyimpulake, wayang minangka sarana nggambarake alam pikirane piyayi Jawa kang dualistik. Ana rong prekara, pihak utawa klompok kang ora cocok, beda, antarane apik lan ala, babagan lair lan batin, alus lan kasar, Pandawa lan Kurawa. Kalorone nyawiji ana sajrone manungsa kanggo nggoleki keseimbangan. Wayang uga dadi sarana ngendhaleni sosial, umpamane kanthi kritik sosial kang diwujudake lumantar banyolan.

Crita wayang iku duwe struktur formal. Struktur kuwi kedadeyan saka unsur-unsur kang padha gayut antarane siji lan sijine. Unsur-unsur yaiku tokoh, watak, alur, tema, latar, lakon, pesen kang kamot, pitutur (pesen moral) kang kakandhut sajroning crita wayang.

Unsur crita wayang

Unsur-unsur pembangun crita wayang iku padha karo unsur-unsur crita liyane, yaiku tema, latar/*setting*, penokohan, alur, pesen, punjering crita/sudut pandang, lan konflik, wos surasane crita, lan gawe ringkesan.

Teks Cerita Bima Bungkus

Bima Bungkus

Jejer Ngastina. Duhkitaning Prabu Pandu lan Dewi Kunti jalaran lahire ponang jabang bayi kang awujud bungkus. Tan ana senjata kang tumawa kanggo mbedah bungkus. Kurawa uga melu cawe-cawe arsa mecah bungkus, sanadyan amung lelamisan, bakune arsa nyirnakaken si bungkus. Wisiking dewa sang bungkus den bucal ing alas Krendawahana.

Ing pertapan Wukir Retawu Begawan Abiyasa kasowan Raden Permadi kang kaderekaken repat punakawan. “Kanjeng Eyang, kang pundi nasibipun

kakang Bungkus, sampun sawetawis warsa mbiten wonten suraos ingkang sae, bab menika Eyang, andadosaken duhkitaning Kanjeng Ibu Kunti...”

Tartamtu sang winasis kang pancen luber ing pambudi sampun pirsu apa kang dadi lakon. “Putuku nggeeeer, Permadi, mangertiya jer kakangmu nembe nglakoni karmanae, ing tembe kakangmu si Bungkus bakal dadi satriya utama, lan bakal oleh apa kang sinebut wahyu jati...”

Anane Si Bungkus ndadekake gegering suralaya, Bumi gonjang ganjing kadya binelah. Samodra asat. Ing Suralaya, batara Guru nimbali Gajahsena, putra sang Batara kang awujud gajah, kinen mecah sibungkus saengga dadi sejatining manungsa. Sang Guru ugi angutus Dewi Umayi kinen nggladhi kawruh babagan kautaman marang si bungkus. Purna anggenya peparang ajaran marang si bungkus, Dewi Umayi aparing busana arupa cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang, porong, lan kuku Pancanaka. Salajengipun Gajahsena mbuka bungkus. Pecahing bungkus dados sapatemon kekalihipun, kagyat dados perangipun. Binanting sang Gajahsena. Sirna jasad sang gajah. Roh lan daya kekiatanipun manjing jroning angga sang bungkus.

Praptene Betara Narada. Si Bungkus tumakon marang sang Kabyandewa, “Hemmm, aku iki sopo?” “perkencong, perkencong waru doyong, ngger, sira kuwi sejatine putra nomer loro ratu ing Amarta Prabu Pandudewanata. Sira lahir awujud bungkus, lan kersaning Dewa sira kudu dadi satriya utama..., lan sira tak paringi tetetnger Bratasena ya ngger...”. Rawuhipun Ratu saking Tasikmadu kang nyuwun senjata pitulungan marang Bratasena kinen nyirnakaken raja raseksa aran Kala Dahana, Patih Kala Bantala, Kala Maruta, lan Kala Ranu. Para raseksa sirna. Sekakawan kekiatan saking raseksa wau nyawiji marang Raden Bratasena, inggih punika kekiatan Geni, lemah, angin, lan banyu.

(Sumber: Modul Pembelajaran Bahasa Jawa SMA/MA dan SMK/MAK Kelas X Semester 2)

Lembar Soal Peserta Didik

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : X/Genap

Teknik Penilaian : Kuis

Wangsulana pitakon iki adhedasar crita kang wis kasimak!

Wangsulana pitakon iki adhedasar crita kang wis kasimak!

1. Sebutna para paraga ing crita *Bima Bungkus*!
2. Bungkuse Bima kasih dipecah dening sapa?
3. Sapa rama lan ibune si bayi bungkus?
4. Miturut Begawan Abiyasa si bungkus iku bakal dadi apa?
5. Ana ing ngendi bayi bungkus dibuang?
6. Sapa sing nggladhi si bayi bungkus babagan kawruh kautaman?
7. Dewi Umayi paring busana arupa apa wae?
8. Sakwise bungkus kasil dipecah, apa tetenger sing diparingake dening Betara Narada marang si bayi bungkus iku?
9. Sebutna wataking paraga ing crita *Bima Bungkus*!
10. Apa pitutur luhur kang bisa kapethik saka crita *Bima Bungkus*?

Kunci jawaban:

1. Prabu Pandu, Dewi Kunthi, si Bungkus, Kurawa, Retawu Begawan Abiyasa, Raden Permadi, Batara Guru, Gajahsena, Dewi Umayi
2. Gajahsena
3. Prabu Pandu lan Dewi Kunthi
4. Bakal dadi satriya utama, lan bakal oleh apa kang diarani wahyu jati
5. Ing alas Krendhawahana
6. Dewi Umayi
7. Cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang, porong, lan kuku Pancanaka.
8. Bratasena

9. Prabu Pandu : ksatriya bagus bebudene, wicaksana
Dewi Kunti : welas asih, sabar
Si Bungkus : ksatriya
Kurawa : licik
Retawu Begawan Abiyasa : ksatriya
Raden Permadi : ksatriya, sabar
Batara Guru : wicaksana
Gajahsena : ksatriya, rela berkorban
Dewi Umayi : lembah manah, gemati
10. Kudu tetep bersyukur marang apa kang wis diparingi dening Gusti Allah, kabeh perkara wis ana dalane mula kudu tetep tetep berjuang, aja gampang nyerah.

Lampiran 3 Lembar Soal Pengetahuan Siswa

Nama Siswa :
No Absen :
Mata Pelajaran : **Bahasa Jawa**
Kelas : **X**

Wangsulana pitakon iki adhedasar crita kang wis kasimak!

1. Sebutna para paraga ing crita *Bima Bungkus!*
2. Bungkuse Bima kasih dipecah dening sapa?
3. Sapa rama lan ibune si bayi bungkus?
4. Miturut Begawan Abiyasa si bungkus iku bakal dadi apa?
5. Ana ing ngendi bayi bungkus dibuang?
6. Sapa sing nggladhi si bayi bungkus babagan kawruh kautaman?
7. Dewi Umayi paring busana arupa apa wae?
8. Sakwise bungkus kasil dipecah, apa tetenger sing diparingake dening Betara Narada marang si bayi bungkus iku?
9. Sebutna wataking paraga ing crita *Bima Bungkus!*
10. Apa pitutur luhur kang bisa kapethik saka crita *Bima Bungkus?*

Lampiran 4 Lembar Soal Keterampilan Siswa

Nama Siswa :

No Absen :

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : X

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedasar teks kang wis kok simak!

Sawise maca cerita Bima Bungkus mau, coba golekna unsur-unsur kang mbangun cerita wayang Bima Bungkus!

Wangsulan

**Lampiran 5 Daftar Nama Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3
Pemalang**

Daftar Nama Peserta Didik Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang

NO	NIS	NISN	NAMA	L/P
1	8918	0067653546	AISYAH ZELVA FEBRINA	P
2	8919	0053639034	ALDO FUAD BAKRI	L
3	8920	0061080457	ANGGIT TRIRAMI WINITIS	P
4	8921	0064593290	ARKAN BAGUS PRADIPTA	L
5	8922	0065682416	AULIA PUSPA ANGGRAINI	P
6	8923	0069359761	AZIZAH AULIANISA	P
7	8924	0065254518	DANANG BAGAS SETIAWAN	L
8	8925	0059435392	ELFADIA NUR FITRI YANI	P
9	8926	0064052094	FADIA NURRUZZAHWA	P
10	8927	0065568380	FA'IQ RIZKY RAMADHANI	L
11	8928	0064023621	FERIZ FARENSHA IRBANI	L
12	8716	0066566956	HANIFAH YUMNA ZAHIRA	P
13	8929	0063558736	IFAL MAULANA PUTRA	L
14	8930	0073778978	INDANA MAULIDATU ZULFA	P
15	8931	0061698639	JIHAN ALYA RAHMA	P
16	8932	0056293091	KOKOH MEFI RAHADATU AISY	P
17	8933	0068544613	MARCELLO BIMO NUGROHO	L
18	8934	0064151958	MARULI JOSE ARMANDO SILITONGA	L
19	8935	0068627416	MAYLIANI DWI SHOLEKHA	P
20	8936	0062043131	MUHAMMAD ARRAYYAN LEE	L
21	8937	0069621202	MUHAMMAD YUSUF RIFA'I	L
22	8938	0062671089	NABILA NUR AFIFAH	P
23	8939	0067313546	NASHILA CITRA AYUNINGTIYAS	P
24	8940	0065019990	NAWAAFIL AKMALA	P
25	8941	0051513341	NUR AULIA FITRI RAMADANI	P
26	8942	0055187678	PASCAL YUAN ANDREANO	L
27	8943	0068714333	PUTRI RAHADATUL AISY	P
28	8944	0068292800	RIDHO MUHAMMAD	L
29	8945	0053741793	RISKA ANGGRAENI	P
30	8946	0063898490	RIZKI RAMDHANI	L
31	8947	0072427681	RIZKI ULIL A IZZAH	P
32	8948	0067315828	SALWA NAILANA SYAROFA	P
33	8949	0059792697	SILVI FITRIANI	P
34	8950	0064328213	SYAHRUL ARDIAN NUR	P

35	8951	0069683615	WISNU DWI ARIYANSYAH	L
36	8952	0009772637	ZAFIRAH PUTRI NUGROHO	P

Lampiran 6 Daftar Nilai Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang

Daftar Nilai Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang

KELAS	NIS	NAMA	P/L	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	TOTAL NILAI
X.MIPA.4	8918	AISYAH ZELVA FEBRINA	P	100	79	89,5
X.MIPA.4	8919	ALDO FUAD BAKRI	L	77	71	74
X.MIPA.4	8920	ANGGIT TRIRAMI WINITIS	P	97	96	96,5
X.MIPA.4	8921	ARKAN BAGUS PRADIPTA	L	100	100	100
X.MIPA.4	8922	AULIA PUSPA ANGGRAINI	P	100	96	98
X.MIPA.4	8923	AZIZAH AULIANISA	P	90	93	91,5
X.MIPA.4	8924	DANANG BAGAS SETIAWAN	L	100	93	96,5
X.MIPA.4	8925	ELFADIA NUR FITRI YANI	P	93	57	75
X.MIPA.4	8926	FADIA NURRUZZAHWA	P	100	71	85,5
X.MIPA.4	8927	FA'IQ RIZKY RAMADHANI	L	67	100	83,5
X.MIPA.4	8928	FERIZ FARENSHA IRBANI	L	100	93	96,3
X.MIPA.4	8716	HANIFAH YUMNA ZAHIRA	P	90	96	93
X.MIPA.4	8929	IFAL MAULANA PUTRA	L	67	100	83,5
X.MIPA.4	8930	INDANA MAULIDATU ZULFA	P	97	93	95
X.MIPA.4	8931	JIHAN ALYA RAHMA	P	97	96	96,5
X.MIPA.4	8932	KOKOH MEFI RAHADATU AISY	P	93	71	82
X.MIPA.4	8933	MARCELLO BIMO NUGROHO	L	63	100	81,5
X.MIPA.4	8934	MARULI JOSE ARMANDO SILITONGA	L	100	100	100
X.MIPA.4	8935	MAYLIANI DWI SHOLEKHA	P	97	93	95
X.MIPA.4	8936	MUHAMMAD ARRAYYAN LEE	L	100	71	85,5
X.MIPA.4	8937	MUHAMMAD YUSUF RIFA'I	L	67	7	37
X.MIPA.4	8938	NABILA NUR AFIFAH	P	93	79	86
X.MIPA.4	8939	NASHILA CITRA AYUNINGTIYAS	P	87	71	79
X.MIPA.4	8940	NAWAAFIL AKMALA	P	87	71	79
X.MIPA.4	8941	NUR AULIA FITRI RAMADANI	P	97	86	91,5
X.MIPA.4	8942	PASCAL YUAN ANDREANO	L	90	75	82,5
X.MIPA.4	8943	PUTRI RAHADATUL AISY	P	90	71	80,5
X.MIPA.4	8944	RIDHO MUHAMMAD	L	90	79	84,5
X.MIPA.4	8945	RISKA ANGGRAENI	P	100	79	89,5
X.MIPA.4	8946	RIZKI RAMDHANI	L	90	82	86
X.MIPA.4	8947	RIZKI ULIL A IZZAH	P	90	100	95
X.MIPA.4	8948	SALWA NAILANA SYAROFA	P	90	75	82,5
X.MIPA.4	8949	SILVI FITRIANI	P	87	96	81,5
X.MIPA.4	8950	SYAHRUL ARDIAN NUR	P	90	96	93

X.MIPA.4	8951	WISNU DWI ARIYANSYAH	L	90	100	95
X.MIPA.4	8952	ZAFIRAH PUTRI NUGROHO	P	100	71	85,5

Lampiran 7 Permohonan Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

Program Studi :

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Pendidikan Bahasa Inggris
- Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Alamat :

Jalan Gajah Raya Nomor 40
Telepon (024) 8316377 – Faksimile (024) 8448217
Semarang - 50125

Nomor : 01/IP/FPBS/1/2022

Semarang, 3 Januari 2022

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan izin penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 3 Pemalang
di Pemalang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Dian Lestari Riyandantih

N P M : 17430007

Fak. / Program Studi : FPBS / Pend. Bahasa dan Sastra Daerah

akan mengadakan penelitian dengan judul :

Penerapan Media Kurawa (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) Dalam Memahami Isi
Teks Cerita Mahabarata Bima Bungkus Kelas X Mipa SMA Negeri 3 Pemalang

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon Bapak/Ibu berkenan
memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr./Asropah, M.Pd.
NPP 936601104

Lampiran 8 Surat Penyelesaian Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
PEMALANG**

Jalan Mochtar Nomor 2 Pemalang Kode Pos 52312 Telepon 0284-321218
E-mail: sman3pemalang.007@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 179

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : CAHYONO, S.Pd.,M.Si.
NIP : 19680102 199301 1 004
Pangkat/Gol Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMA Negeri 3 Pemalang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Dian Lestari Riyandanti
Tempat Tgl Lahir : Pemalang, 10 Januari 2000
NIM / Identitas : 17430007
Nama Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Semarang
Alamat : Desa Surajaya RT 03 RW 07 Kec Pemalang Kab Pemalang
Progdi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Telah benar-benar melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Pemalang, pada tanggal 13 Januari – 1 Maret 2022 dengan judul “Penerapan Media Kurawa (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi Teks Cerita Mahabarata Bima Bungkus Kelas X MIPA 4 SMAN 3 Pemalang”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 1 Maret 2022
Kepala Sekolah



CAHYONO, S.Pd.,M.Si.
Pembina TK 1
NIP. 19680102 199301 1 004

Lampiran 9 Jawaban Postes

Zafirah Putri Nugroho
X MIPA⁴

No. 36

Date: _____

<input type="checkbox"/> 1.	Bima, Prabu Pandhu, Dewi Kunthi, Permadi / Janaka, Bathara Guru, Gajah Sena, Dewi Umayi, Patu Tarikmadu, Begawan Abiyasa, Kurawa, Patih Kala Dahana, Patih Kala Bantala, Kala Maruta, lan Kala Panu.
<input type="checkbox"/> 2.	Gajah Sena
<input type="checkbox"/> 3.	Prabu Pandhu lan Dewi Kunthi
<input type="checkbox"/> 4.	Bakal dadi Satriya utama, lan bakal oleh kang apa sinebut wahyu daki.
<input type="checkbox"/> 5.	Ing Alas Kendhawana
<input type="checkbox"/> 6.	Dewi Umayi
<input type="checkbox"/> 7.	Arupa cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang, porong, lan kuku pancanaka.
<input type="checkbox"/> 8.	Bratasena
<input type="checkbox"/> 9.	▷ Bima : Kuwat, teget, lan wani
<input type="checkbox"/>	▷ Prabu Pandhu : Sayang Pubra, wicaksana lan apiran
<input type="checkbox"/>	▷ Dewi Kunthi : Apikan lan sayang anake
<input type="checkbox"/>	▷ Raden Permadi : Sayang marang kancane lan wicaksana
<input type="checkbox"/>	▷ Kurawa : Iri utawa dengki
<input type="checkbox"/>	▷ Gajah Sena : Seneng mbantu
<input type="checkbox"/>	▷ Dewi Umayi : Apikan lan luma
<input type="checkbox"/> 10.	1. Aja gampang salah pangerten marang tumindake wong liya
<input type="checkbox"/>	2. Sapa sing gelem usaha bakal intuk sing dikarepake
<input type="checkbox"/>	



- Date : _____
1. Prabu pandu, dewi kunthi, kurawa, begawan abiyasa, batara guru, dewi umayi, raden permadi, gajah rena, kala dahana, patih kala ~~da~~ bantala, kala maruta, kala ranu raden bratasena, batara narada
 2. gajah rena
 3. prabu kunthi dan dewi kunthi
 4. si bungkar bakal dadi satrya utama
 5. ing tengah alas krendawahama
 6. dewi umayi
 7. cawat bang bintulu, abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping gebang, porong, dan kuku pancanaka
 8. bratasena
 9. Antagonis : kurawa, kala maruta, patih kala, kala ranu
 protagonis : prabu pandu, dewi kunthi, permadi, bima
 tritagonis : gajah rena, dewi umayi, begawan abiyasa, batara guru, batara narada
 10. wong kang bekti serta ngaluk pitulungan marang marang gusti mertu bakal entuk dala utawa kegampungan

Nama : Maylani

Kelas : X MIPA 4

Mapel : B. Jawa

No.
Date 28-07-2022

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Nama : Fadla NuruzZahwa |
| <input type="checkbox"/> | Kelas : X MIPA 4 |
| <input type="checkbox"/> | No. Absen : 9 |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 1. Prabu Pandu, Dewi Kunthi, Kurawa, Raden Permadi, Batara Curu, Garjasesa
Dewi Umayi, Bima Bungkus |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 2. Garjasesa |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 3. Prabu Pandhu dan Dewi Kunthi |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 4. Bakal jadi satriya utama, dan bakal oleh apa yang disebut wahyu jati |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 5. Alat Krendawahana. |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 6. Dewi Umayi |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 7. Cawat abang bintulu abrit, ireng, kuning, putih, pupuk, sumping, gelang,
porong dan kuku Panconaka. |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 8. Bratalena |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 9. Prabu Pandu : sayang putra dan apikan
Dewi Kunthi : sayang anake dan apikan
Raden Permadi : sayang marang kokong
Garjasesa : seneng mbantu. |
| <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> | 10. Bakal satriya kudu duweni sipat kang becik contohe sikap wibawa,
wani lan wijaksana. |
| <input type="checkbox"/> | |

No.

Date: 15.11.2020

- Nama : Manjii Jose Armando S.
- Kelas : X MIPA 4
- No : 18
-
1. Prabu Pandu, Dewi Kunti, Kurawa, bogawa Abijasa
Raden Permadu, Bima Buru, Dewi Umahi, Gajah Sena,
Kala Dahana, Patih Kala Dahana
2. Gajah Sena
3. Prabu Pandu lan Dewi Kunti
4. Bakal dadi Sabrijer Utama, lan bakal oli kang
Sinebat wahyu jati
5. Ing alas Krendhawahana
6. Dewi Umahi
7. arupa cawat abang bintulu, abriti, ireng, kuning, Kuning,
gelong, porong, lan kuku, Pancaraka
8. Broka Sena
9. 1. Bima Kuywat : tegas lan wani
2. Prabu Pandu : Sayang marang Kakange
3. Dewi Kunti : apikan lan Sayang anak
4. raden Permadu : Sayang marang Kakange lan Wicaksono
5. Kurawa : Iri ulawa dengk
6. Gajah Sena : Seneng mbantu
7. Dewi Umahi : apikan lan umi
10. 1. Aja gampang susah pangerben marang tumindak
Wong liya
2. Sapa sing gawen usaha bakal intuk sing di
Kangpate
-
-
-
-
-

Lampiran 10 Lembar Soal Keterampilan Siswa

LEMBAR SOAL KETERAMPILAN SISWA

100

Nama Siswa : Arkan Bagus P

No Absen : 4

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : X MIPA 4

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedhasar teks kang wis kok simak!

Sawise maca cerita Bima Bungkus mau, coba golekna unsur-unsur kang mbangun cerita wayang Bima Bungkus!

Wangsulana

 $\frac{28}{28} \times 100$

Tema: Pewayangan Mahabarata (4)

Alur: Alur maju (4)

Peraga: Antagonis: Kurawa

Protagonis: Bima, Prabu Pandu, Dewi Kunthi, Raden Permati

Tritagonis: Galuh Sena, Dewi Umayi

Watak: 1. Bima: kawat, tegas lan wani

2. Prabu Pandu: Sugeng Putra lan apik

3. Dewi Kunthi: apik lan sayang anak

4. Raden Permat: Sugeng manung kakek lan wicakasa

5. Kurawa: ala, iri, utawa elangki

6. Galuh Sena: sanang mbantu

7. Dewi Umayi: apik lan luma

Latar panggangan: Ngayogyakarta, alas krendhawata, kabupatèn surabaya

Watesdal: Waktu bratasena lair

Suasana: Serang, banyuh, bingung

Sudut pandang: Way kaku

Konflik: Dukitoning Prabu Pandu lan Dewi Kunthi Jalara laire puning Jabang bosi kang mabud bungkus

Amarah: 1. Sapa sing gelem usaha bakal intuk sing dikorepake

2. Ada gonjangan salah pangerten marang kamin dalu wong liya

Ringkesan:

Jaler Ngayogyakarta, Dukitoning Prabu Pandu lan Dewi Kunthi Jalara laire puning Jabang bosi kang mabud bungkus. Tan ana senjata kang kurawa mabud kraso mbedah bungkus.

Arahe si bungkus dadi kake gagening surabaya. Bani gonjangan-gonjangan kadya binah, samadrat asat ing surabaya, Batura guru nimbali galuh sena, putra sang batura kang mabud galuh, kiner mesah si bungkus saengga dadi selalining manungka. Sang guru ugi angud Dewi Umayi kiner nggledhi kawruh babagan kiau baman marang si bungkus

Salalungipun, Galuh Sena mabud bungkus. Pecahing bungkus dadi sapitaman kakekhipun, kagyat dados lan perangipun. Binanting sang Galuh Sena. Sinra Jasad sang galuh. Rah lan daya kakekhipun manding Jroning angga Sang Bungkus

Rawahipun Ratu Saking Tasikmudu kang nyuwah senjata pitulungan marang Bratasena kiner nyirna kaken raja rasaksa eran kala Dataran, Patih kala Bentala, kula maruta lan kula Rani. Para rasaksa sinra. Selakawan kakekhipun sakine rasaksa mau nyuwah marang raden Bratasena, inggih punika kakekhipun geni, lemah, angin lan banyu

93

LEMBAR SOAL KETERAMPILAN SISWA

Nama Siswa : Indana Maulidatu Zulfah
 No Absen : 14
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas : X

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedasar teks kang wis kok simak!
 Sawise maca crita Bima Bungkus mau, coba golekn unsur-unsur kang
 mbangun crita wayang Bima Bungkus!

Wangsulana

$$\frac{26}{28} \times 100$$

$$= 92,8$$

1. Tema : laire bima bungkus (4)
2. latar / setting : latar panggonan : ngastana, alas krendawahana, surakarya
 latar wektu : -
 (3) latar suasana : dukkita ulawa sedhih
3. Percehan : antagenis : kurawa, patih kala, dahana, patih kala banalita
 kala maruca, lan kala rani
 (3) Protagenis : bima, prabu pandhu, dewi kunthi, permadi
 Tritagenis : batara guru, gajah sena, dewi umayi
4. alur : maju (4)
5. sudut pandang : wong ketelu (4)
6. Konflik : dukkitaning prabu pandu lan dewi kunti jalaran lahira
 penang jabang bayi kang awujud bungkus
 (4) Amanat : sapa nandur bakal ngunduh, kabeh masalah kudu
 nyuwun pitunjuk marang gusti
8. ringkesan crita : crita bima bungkus diwiwiti crita sedine prabu
 pandhu lan dewi kunthi. kacarita, prabu pandhu lan
 dewi kunthi sedih amarga putrane nomer 2, yaitu bima
 lara lan durung ana taubane. Keadaan kaya mingkene
 gawe sedih prabu pandu lan dewi kunthi satngga ngutus
 arjuna supaya nemoni bigawan abiyasa ing perlawanan.

79

LEMBAR SOAL KETERAMPILAN SISWA

Nama Siswa : NABILA NUR AFRIAH
 No Absen : 22
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas : X MIPA 4

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedasar teks kang wis kok simak!
 Sawise maca crita Bima Bungkus mau, coba golekna unsur-unsur kang
 mbangun crita wayang Bima Bungkus!

Wangsulana

$$\frac{22}{28} \times 100$$

72,5

Unsur-unsur kang mbangun crita "Bima Bungkus"

1. Tema : Lalre Bima (4)
2. Paraga :
 - Protagonis : Bima, Prabu Pandhu, Dewi Kunthi, Bermudi, Hanata,
 - (3) - Antagonis : Kurawa, Patih Kaya Pakuna, Patih Raja Bantala, Kula Manuta, Lan Para Ratu
 - Tritagonis : Bathara Guru, Gajah Seno, Dewi Umagi, Ratu Tasikmadu, Begawan Abiyasa
3. Latar :
 - Latar Ponggoman : Ngastha, Alos Pandawahana, Surakarta
 - Waktu : -
 - Swasana : Dhurito utawa sedih (3)
4. Alur : Maju (4)
5. Lunjering crita : Wong ketelu (4)
6. Amond : Wong pang bekti lan nrepi garise serto njatur pitulung marang gusti
 mesthi batal entuk dalar. (4)

7

LEMBAR SOAL KETERAMPILAN SISWA

Nama Siswa : Muhammad Yusuf Rifai

No Absen : 21

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : X MIPA 4

Wangsulana pitakon ing ngisor iki adhedasar teks kang wis kok simak!

Sawise maca crita Bima Bungkus mau, coba golekn unsur-unsur kang mbangun crita wayang Bima Bungkus!

Wangsulana

(1) a) unsur intrinsik: Tema, Paraga, Watak, Latar/Setting, Sudut Pandang, Gaya basa, Alur/Plot, lan Amanat.

(1) b) unsur Ekstrinsik: Agama, Ekonomi, Sosial, Pendidikan, Budaya.

$$\frac{2}{25} \times 100$$

Lampiran 11 Lembar Angket

LEMBAR ANGKET

Nama : *Kokoh Mefi Rahadatu Aisy*
 Kelas : *X MIPA 4*
 No. Absen : *16*
 Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran		✓
3.	Apakah peserta didik aktif dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahaburata</i> ?	✓	
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	

LEMBAR ANGKET

Nama : *Azizah Anjamsa*
 Kelas : *X MIPA 4*
 No. Absen : *6*
 Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran		✓
3.	Apakah peserta didik aktif dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahabarata</i> ?	✓	
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	

LEMBAR ANGKET

Nama : *Richo Muhammad*
 Kelas : *X MIPA 4*
 No. Absen : *28*
 Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran	✓	
3.	Apakah peserta didik aktif dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahaburata</i> ?	✓	
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)		✓

LEMBAR ANGKET

Nama : *Nawapit Akumala.*
 Kelas : *X MIPA 4.*
 No. Absen : *24.*
 Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran	✓	
3.	Apakah peserta didik aktif dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahabarata</i> ?	✓	
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)		✓

LEMBAR ANGKET

Nama : NABILA NUR ANINDA
Kelas : X MIPA 4
No. Absen : 22
Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tertera di bawah ini!

No	Objek Penelitian	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung	✓	
2.	Apakah peserta didik aktif bertanya selama pembelajaran	✓	
3.	Apakah peserta didik aktif dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media kurawa (kuis interaktif Bahasa Jawa)	✓	
4.	Apakah peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita <i>Mahabharata</i> ?	✓	
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media kurawa kuis interaktif Bahasa Jawa)		✓

Lampiran 12 Dokumentasi



Gambar 4.1 foto siswa kelas X MIPA 4 saat memperhatikan materi yang disampaikan (foto koleksi Dian Lestari Riyandanti)



Gmabar 4.2 foto siswa kelas X MIPA 4 saat menjawab pertanyaan kuis (foto koleksi Dian Lestari Riyandanti)



Gambar 4.3 foto siswa kelas XMIPA 4 saat memberikan jawaban yang lebih tepat ketika kuis berlangsung (foto koleksi Dian Lestari Riyandanti)



Gambar 4.4 foto siswa kelas X MIPA 4 saat mengerjakan post test (foto koleksi Dian Lestari Riyandanti)