

**PENGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR DRAMA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
PESERTA DIDIK KELAS XII IPA 3 SMAN 1 WANASABA  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**HASLAN, AHMAD**

Guru SMAN 1 Wanasaba, Lombok Timur

**Email : ahmadhaslan@gmail.com**

**ABSTRAK**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari 2 pertemuan untuk proses pembelajaran dan sekali pertemuan untuk evaluasi. Setiap siklus dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 1 Wanasaba tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 orang. Data aktivitas belajar peserta didik diperoleh melalui lembar pengamatan, dan prestasi belajar peserta didik dikumpulkan melalui tes praktik setiap akhir siklus. Indikator aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dikatakan telah meningkat apabila rata-rata skor aktivitas meningkat dan hasil evaluasi sudah mencapai 75 serta ada peningkatan setiap siklusnya. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh skor aktivitas belajar rata-rata 14,18 dengan kategori cukup baik, dan hasil evaluasi rata-rata kelas 76, sedangkan pada siklus II skor aktivitas belajar 15,6 kategori baik, dan hasil evaluasi rata-rata kelas 84. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi drama peserta didik kelas XII IPA 3 SMAN 1 Wanasaba tahun pelajaran 2017 / 2018.

**Kata Kunci :** Media Wayang Kartun, Aktivitas dan Prestasi Belajar

**ABSTRACT**

This research Type is action research class conducted in 2 cycle, where the cycle I and cycle II each consist of two meetings to the learning process and once the meeting for evaluation. Each cycle from the planning phase, the implementation of the action, observation, evaluation and reflection. The subject of research in is learners class XII IPS 2 SMAN 1 Wanasaba lesson 2017/2018 year that add up to 32 people. Learners learning activities data obtained through observation sheets, learning achievement and learners practice tests gathered through each end of the cycle. Indicators of activity and learning achievements of students are said to have increased in average score increased activity and the evaluation results already reached 75 and there is an increase in each cycle. The results of the research on cycle I gained score learning activities averaged 14.18 with categories is quite good, and the results of the evaluation of the average class 76, while on cycle II score 15.6 category learning activities, and the results of the evaluation of 84 grade average. These results indicate that the use of the media puppet cartoons can enhance the activities and achievements of the Indonesia language learning material on the drama students of class XII IPA 3 SMAN 1 Wanasaba year 2017/2018 lessons.

**Keywords:** cartoons, Puppet Media activity and Learning Achievements

## PENDAHULUAN

Drama atau seni bermain peran merupakan salah satu materi pada bahasa Indonesia yang diajarkan pada tingkat pendidikan baik SMP maupun SMA sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Namun dalam penerapannya banyak sekolah yang tidak dapat menerapkan kompetensi dasar ini dengan berbagai hambatan. Baik dari segi tenaga pengajar, perangkat pembelajaran, minat peserta didik, maupun dukungan dari pemegang kebijakan. Permasalahan dalam kegiatan mengajar seperti ini sering dijumpai oleh guru. Bahkan banyak diantara mereka sering mengeluh mengenai kesulitan yang dihadapi ketika mengajar di dalam kelas. Ironisnya keluhan hanya sebatas keluhan tanpa berupaya untuk mencari solusinya. Sebagian mereka banyak menyalahkan peserta didik ketika proses belajar mengajar tidak berjalan sesuai dengan harapan. Apalagi saat mengetahui prestasi peserta didik memprihatinkan. Dalam hal ini peserta didik sering menjadi sasaran atas ketidakberhasilan proses belajar mengajar. Seolah-olah kesalahan itu hanya peserta didik yang menjadi penyebab utamanya.

Memang banyak aspek yang menyebabkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik menurun. Tetapi setidaknya dari diri guru itu sendiri bisa introspeksi terhadap metode dan media belajar yang selama ini diterapkan. Apakah metode yang diterapkan dalam proses belajar mengajar sudah sesuai dengan situasi dan materi di kelas saat itu? Bagaimana dengan media yang digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar? Apabila hal-hal tersebut yang menjadi masalah dalam proses belajar mengajar seharusnya segera berupaya agar bisa memecahkan masalahnya, misalnya dengan membuat inovasi pembelajaran.

Tidak sedikit guru yang mengajarkan suatu materi di kelas hanya menerapkan metode tertentu yang membosankan tanpa memperhatikan kondisi saat itu. Yang lebih memprihatinkan lagi metode mengajar seperti itu selalu diulang pada setiap kali mengajar. Tidak mustahil kondisi dari proses belajar mengajar semacam ini akan berdampak pada menurunnya atensi belajar peserta didik. Dimana gejala-gejala ini dapat

dilihat pada cara belajar peserta didik yang asal-asalan, tampak jenuh, tidak bergairah belajar, mengantuk dan terkesan ke sekolah hanya asal datang, duduk, diam tanpa mempedulikan materi yang sedang diajarkan oleh guru dipahami atau tidak. Yang pada saatnya akan menimbulkan beragam interpretasi dan kesan negatif pada guru.

Keengganan dan rendahnya kreatifitas guru dalam melakukan inovasi dan variasi dalam proses belajar mengajar akan berdampak pada kualitas dan prestasi belajar. Rendahnya wawasan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi modern seperti LCD, CD, kamera, internet dan sebagainya membuat pengetahuan guru kurang berkembang. Padahal dengan perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk membantu mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas, misalnya untuk membuat serta menciptakan media dan sarana alternatif yang menyenangkan, murah dan mengandung nilai pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media yang dapat dibuat dengan teknologi ini antara lain adalah kartu kuartet, wayang kartun, lembar simulasi, gambar/foto dan sebagainya, sehingga proses belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan.

Menurut Ade Koesnandar dalam artikel Guru Dan Media Pembelajaran tentang kenapa guru tidak menggunakan media dalam proses belajar dan mengajar diantaranya : *Pertama*, menggunakan media itu repot, *Kedua*, media itu canggih dan mahal, *Ketiga*, tidak bisa. *Keempat*, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius. *Kelima*, tidak tersedia. *Keenam*, kebiasaan menikmati bicara.

Media wayang kartun merupakan alternatif dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan dalam bermain peran. Suatu media yang murah, mudah dibuat dan unik serta menyenangkan dan dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran. Kaitannya dengan pelajaran seni drama dengan media wayang kartun ini berperan sebagai pengganti tokoh dalam suatu lakon yang memiliki gaya dan karakter. Dengan demikian peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi tokoh wayang kartun tersebut,

selanjutnya dapat menjadi bahan referensi mereka dalam meningkatkan kemampuan bermain peran.

Berdasarkan uraian di atas sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada materi drama khususnya peserta didik kelas IX, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Drama Peserta Didik Kelas XII IPA 3 SMAN 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Prestasi Belajar

Secara sederhana pengertian belajar adalah suatu proses atau tahapan dari tidak bisa menjadi bisa baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Menurut Mudzakir (1997 : 34) belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Sedangkan pendapat Winkel (1977:193) bahwa belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Melalui prestasi belajar peserta didik dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar. Menurut Winkel (1997 : 168) bahwa proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh peserta didik terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Poerwodarminto (Mila Ratnawati, 1996:206) yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan

prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang peserta didik pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buku laporan yang disebut rapor.

Untuk meraih prestasi belajar yang baik banyak sekali faktor-faktor yang perlu diperhatikan. Mengingat faktor-faktor ini apabila diabaikan maka prestasi yang diharapkan dalam mencapainya akan banyak hambatan yang dijumpai. Menurut Sumadi Suryabrata (1998:233), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu :

#### a. Faktor Internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

- Faktor fisiologis yaitu faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera.
- Faktor psikologis yaitu faktor yang banyak mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, antara lain intelegensi, sikap, motivasi.

#### b. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang dapat mempengaruhi prestasi yang berasal dari luar diri peserta didik, antara lain adalah :

- Faktor lingkungan keluarga yang berkaitan dengan sosial ekonomi keluarga, pendidikan orang tua, perhatian orang tua dan suasana hubungan antara anggota keluarga.
- Faktor lingkungan sekolah yang berkaitan dengan sarana dan prasarana, kompetensi guru dan peserta didik, kurikulum dan metode mengajar.

- Faktor lingkungan masyarakat yang berkaitan dengan sosial budaya, partisipasi terhadap pendidikan.

## B. Seni Drama (Seni Peran)

Menurut M. Atar Semi., Prof : 156, menyimpulkan drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan. Seni drama adalah seni pertunjukan tentang perikehidupan manusia yang dipentaskan diatas panggung. (Napsirudin dkk, 1996 : 87). Drama dalam arti kata yang luas : teater, segala macam jenis tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Misalnya : wayang orang, ketoprak, ludruk, srandul, membai, randai, mayong, arja, rangda, reog, lenong, topeng, dagelan, pantomin, tari, sulapan, akrobatik dan sebagainya. (Asmara Adhy, Dr. 1983 : 12).

Drama dalam arti yang sempit : drama, kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan – diproyeksikan di atas pentas sebagai suatu bentuk kualitas komunikasi, situasi, action, (dan segala apa yang terlihat dalam pentas baik secara obyektif maupun subyektif) yang menimbulkan perhatian, kehebatan, keterenyuhan dan ketegangan perasaan pada pendengar atau penontonnya dimana konflik sikap dan sifat manusia sebagai tulang punggungnya. Disajikan dengan media : percakapan, gerak dan laku, dengan atau tanpa dekor ( layar dan sebagainya), didasarkan pada naskah tertulis (sebagai hasil sastra) atau secara lisan, improvisasi, dengan atau tanpa musik, nyanyian maupun tarian. (Asmara Adhi, Dr. 1983 : 12 ).

Jenis drama menurut M. Atar Semi, Prof : tt ; 168 dapat dibedakan atas :

### 1. Tragedi

Tragedi adalah sejenis drama yang berakhir dengan kesedihan, biasanya setidak-tidaknya terjadi suatu kematian; ia berhubungan dengan tindakan atau pemikiran yang serius dan dengan persona manusia yang menarik perhatian.

### 2. Komedi

Komedi adalah sejenis drama yang menyenangkan hati atau memancing suasana gembira, bisa dalam bentuk tersenyum kecil sampai tertawa terbahak-bahak.

### 3. Tragikomedi

Tragokomedi merupakan campuran atau gabungan antara tragedi dan komedi. Drama jenis ini umumnya menyetengahkan suatu unsur kegembiraan dan kelucuan di bagian awal kemudian disusul oleh peristiwa-peristiwa tragis.

### 4. Melodrama

Melodrama merupakan jenis drama tragedi, tetapi nilainya lebih rendah, bahkan sukar untuk dikatakan sebagai drama yang baik, disebabkan ia mengeksploitasi emosi penonton yang kurang kritis dengan menyuguhkan adegan horor, memancing perasaan belas kasihan secara berlebihan, dan tidak memperlihatkan hubungan logis antara sebab dan akibat.

### 5. Farce

Farce merupakan drama yang bertujuan memancing ketawa dan rasa geli dengan cara yang berlebih-lebihan tanpa didukung oleh segi-segi psikologi yang dalam.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran seni drama bagi peserta didik dengan materi latihan dasar seni drama berupa :

#### a. Olah vokal

Olah vokal merupakan tehnik dalam bersuara dan mengungkapkan kata-kata.

#### b. Olah sukma

Olah sukma merupakan latihan bersifat kejiwaan. Hal yang terpenting dalam olah sukma adalah mengkonsentrasikan pikiran hingga menimbulkan perasaan-perasaan seperti sedih, marah, gembira dan lain-lain. Dengan latihan ini pemain drama dapat menghayati dan menjiwai peran/karakter yang akan dilakukan.

#### c. Akting

Latihan akting merupakan latihan untuk menciptakan ilusi tokoh yang akan diperankan. Dalam permainan drama pengucapan suara tanpa didukung akting yang baik tidak akan menjadi suatu drama yang menarik.

#### d. Dialog

Dialog merupakan percakapan yang terdapat dalam naskah. Agar

dialog ini lancar maka pemain harus membaca, menghafal dan memahami materi naskah drama.

e. Latihan Bloking

Bloking adalah pergerakan/perpindahan posisi pemain. Hal ini perlu dilatih agar dalam penampilan bermain drama tidak terkesan monoton. (Napsirudin, dkk. 1996 : 92)  
Unsur-unsur dalam seni drama antara lain :

1. Sutradara
2. Pemain
3. Naskah
4. Properti
5. Panggung
6. Kostum
7. Kerabat Produksi

### C. Media Wayang Kartun

Media merupakan sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar berupa audio (berupa suara misalnya radio, tape recorder dan segala macam bunyi-bunyian), visual (berupa tulisan atau gambar, misalnya wayang, kartu, poster, iklan ) dan audio visual (berupa tulisan , gambar dan suara, misalnya tayangan TV, film) yang dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik .

Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dipertunjukan drama tradisional (Bali, Sunda, Jawa dan sebagainya) biasanya dimanipulasi oleh seorang dalang. (Kamus lengkap Bahasa Indonesia oleh MA Budiono, 245 ).

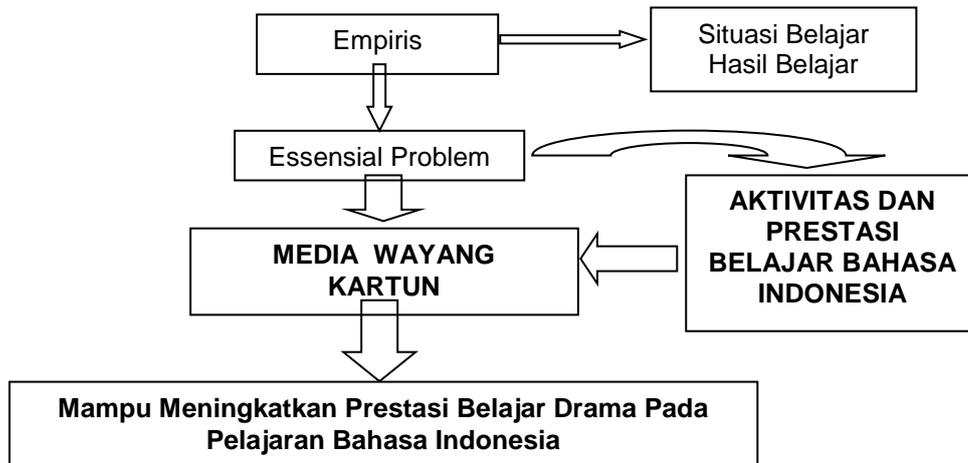
Kartun adalah film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Kartun juga berarti gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai Politik). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 2002 : 510). Dalam Kamus Pelajar SLTP, Pusat Bahasa Depdiknas, 304 “ Kartun adalah film dari gambar-gambar cerita, tokoh cerita anak-anak yang sangat menarik dan berwarna-warni.

Jadi Media Wayang kartun adalah media belajar berupa gambar tokoh yang dibuat dari bahan karton, kardus, kulit dan sejenisnya serta berukuran relatif kecil dan dimainkan oleh seorang dalang untuk mencontohkan cara bermain peran meliputi vokal, bloking, akting, ekspresi dalam mata pelajaran Seni Drama. Wayang Kartun juga bisa digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran lain sesuai dengan karakter materi pelajaran masing-masing.

Pemanfaatan Wayang Kartun merupakan salah satu strategi atau model pembelajaran yang bisa diterapkan di semua tingkat sekolah. Agar pembelajaran dengan pemanfaatan wayang kartun dapat dilaksanakan dengan baik dan hasil yang positif serta memuaskan semua pihak, ada persyaratan-persyaratan dalam pembelajaran dengan permainan wayang kartun yang harus dipatuhi, diantaranya adalah :

- a. Persyaratan-persyaratan Pembelajaran dengan Wayang Kartun :
  - Model Pengaturan Ruang
  - Tatacara atau aturan yang jelas untuk melibatkan peserta didik selama pembelajaran dengan permainan wayang kartun
  - Menyiapkan naskah drama.
- b. Tahap-tahap dalam pembelajaran dengan Wayang Kartun
  - Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan pemanfaatan Wayang Kartun.
  - Proses pembelajaran dengan pemanfaatan Wayang Kartun.
- c. Mengawasi jalannya pembelajaran dengan media wayang kartun.
- d. Mengakhiri pembelajaran dengan wayang kartun
- e. Feed Back atau umpan balik

**D. Kerangka Berfikir**



**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

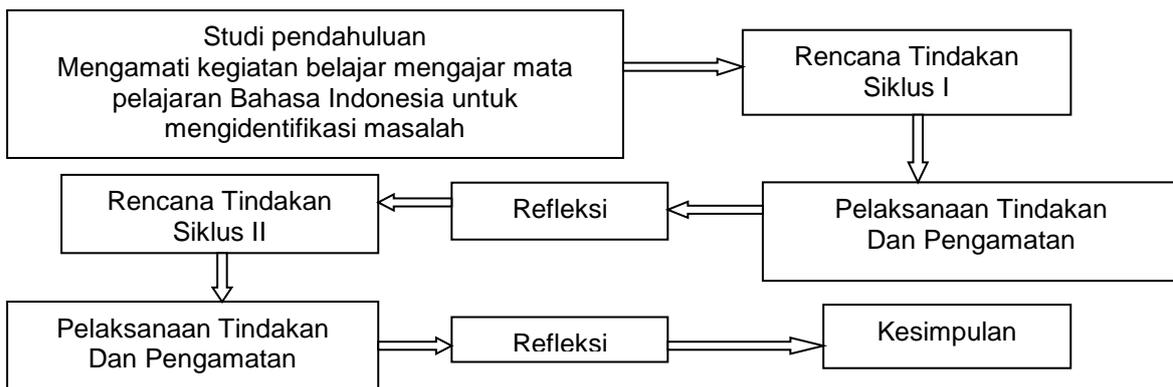
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan suatu tindakan eksperimen yang secara khusus diamati terus-menerus, dilihat kelebihan dan kekurangannya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.

**B. Prosedur Penelitian**

Model rancangan penelitian yang digunakan adalah model rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc.

Taggart (dalam Depdikbud, 1999 : 21). Model ini mengikuti alur yang terdiri dari empat komponen pokok, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini fokus pada kompetensi dasar bermain drama. Rencana penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan dengan alokasi waktu belajar 2 x 45 menit tiap pertemuan.

Melalui pengembangan model rancangan Kemmis dan Mc. Taggart alur pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Bagan 3.1. Alur Pelaksanaan Tindakan

Langkah- langkah penelitian untuk setiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut :

**1. Siklus I**

**a. Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru mata

pelajaran seni budaya dengan teman sejawat. Acuan penyusunan rencana tindakan siklus I adalah hasil yang diperoleh pada studi pendahuluan, sedangkan acuan rencana tindakan untuk siklus berikutnya adalah mengacu pada

hasil refleksi siklus sebelumnya. Untuk penyusunan tindakan siklus I kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Menyusun rancangan tindakan pembelajaran berupa : a) penyusunan skenario pembelajaran; b) penetapan kompetensi dasar; c) sosialisasi model *project based learning* dengan metode amati, tiru, dan modifikasi; d) merancang bentuk tugas dan evaluasi pembelajaran.
- 2) Merancang pengorganisasian kelas meliputi : a) rancangan pembentukan kelompok kerja; b) rancangan formasi tempat duduk; c) rancangan prosedur kerja.
- 3) Menyusun lembar kerja siswa (lks)
- 4) Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian
- 5) Melaksanakan diskusi dengan guru untuk menyamakan persepsi mengenai prosedur penerapan model *project based learning* dengan metode amati, tiru dan modifikasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan :

Pendahuluan :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Menugaskan peserta didik menyiapkan perlengkapan belajar
- 3) Memotivasi peserta didik agar fokus dalam proses pembelajaran

Pengembangan :

- 1) Mensosialisasikan model *project based learning* dengan media wayang kartun.
- 2) Menjelaskan kompetensi dasar bermain drama.
- 3) Membagi peserta didik dalam kelompok kerja.
- 4) Membagi LKS kepada setiap kelompok.
- 5) Memajang media wayang kartun untuk menumbuhkan sikap kritis, kreatif (4C);

- 6) Setiap peserta didik mengerjakan tugas dalam LKS yang sudah dibagikan.
- 7) Peserta didik secara berkelompok berdiskusi;
- 8) Guru membimbing dan memfasilitasi proses kerja kelompok sesuai langkah-langkah model pembelajaran dan metode amati, tiru, dan modifikasi untuk menumbuhkan sikap kolaboratif dan komunikatif ;
- 9) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kelompok kerja.

Penerapan :

- 1) Memberikan soal/ tugas / latihan :
- 2) Menugaskan peserta didik secara individual maupun kelompok untuk mengerjakan soal/tugas/latihan tentang kompetensi dasar yang dipelajari ;
- 3) Menugaskan peserta didik untuk mengkomunikasikan pekerjaannya di depan kelas:
- 4) Menilai hasil karya peserta didik dan menyampaikan langkah-langkah penyelesaian yang benar apabila terdapat kesalahan pada pekerjaan peserta didik.

Penutup :

- 1) Bersama peserta didik menyimpulkan terhadap kompetensi dasar yang dipelajari;
- 2) Memberikan tes lisan terhadap materi pada kompetensi dasar yang dipelajari secara umum;
- 3) Menginformasikan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

c. Observasi

Pada tahap ini observasi dilaksanakan dengan cara mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar drama. Langkah-langkah belajar dengan cara ini diamati dan dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Pada akhir siklus dilakukan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui pemahaman dan

keterampilan peserta didik pada kompetensi yang dipelajari. Bentuk evaluasinya berupa tes unjuk kerja untuk mengetahui kemajuan belajar berupa hasil karya.

d. Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari hasil ini akan dilihat apakah telah memenuhi target yang ditetapkan pada indikator kerja. Jika belum memenuhi target maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kelemahan yang terjadi pada siklus ini akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan apabila pembelajaran pada siklus I dinilai belum berhasil atau masih terdapatnya nilai peserta didik di bawah KKM dan proses pembelajaran belum sesuai dengan harapan. Langkah-langkah pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I hanya saja pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini data-data penelitian diambil dengan menggunakan dua instrumen penelitian yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berupa penilaian terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berupa *activity check list*. Yaitu semua daftar yang berisi butir-butir pertanyaan tentang aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Setiap lembar observasi terdiri dari beberapa aspek dan setiap aspek terdiri dari tiga deskriptor.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar peserta didik dilakukan melalui tes praktik.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Data aktivitas peserta didik dianalisis dengan cara sebagai berikut :

a. Menentukan skor aktivitas peserta didik secara klasikal untuk masing-masing deskriptor, yaitu :

- 1) Skor 1 diberikan jika  $X \leq 25\%$
  - 2) Skor 2 diberikan jika  $25\% < X \leq 50\%$
  - 3) Skor 3 diberikan jika  $50\% < X \leq 75\%$
  - 4) Skor 4 diberikan jika  $X > 75\%$
- X = banyaknya siswa yang aktif melaksanakan aktivitas sesuai deskriptor.

b. Menentukan skor maksimal ideal (SMI)

- Banyak indikator = 5  
 Skor maksimal setiap indikator = 4  
 Skor setiap indikator = banyak deskriptor yang tampak  
 Jadi skor maksimal ideal (SMI) =  $5 \times 4 = 20$   
 Skor minimal seluruh indikator =  $5 \times 1 = 5$

c. Analisis data motivasi belajar siswa menggunakan MI (*Mean Ideal*) dan SDI (*Standar Deviasi Ideal*)

$$MI = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} \times (20 + 5) = \frac{1}{2} \times 25 = 12,5$$

$$SDI = \frac{1}{5} \times (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{5} (20 - 5) = \frac{1}{5} \times 15 = 3$$

Berdasarkan skor standar maka kriteria untuk menentukan aktivitas belajar peserta dijabarkan pada tabel berikut ini (Nurkencana, 1983 : 101).

Tabel 3.1. Kriteria untuk menentukan aktivitas belajar peserta didik berdasarkan skor standar

Interval	Interval Skor	Kategori
$MI + 1,5 SDI \leq AS$	$16,5 \leq 20$	Aktivitas Sangat Baik
$MI + 0,5 SDI \leq AS < MI + 1,5 SDI$	$14 \leq AS < 16,5$	Aktivitas Baik
$MI - 0,5 SDI \leq AS < MI + 0,5 SDI$	$11 \leq AS < 14$	Aktivitas Cukup Baik
$MI - 1,5 SDI \leq AS < MI - 0,5 SDI$	$8 \leq AS < 11$	Aktivitas Kurang Baik

MI - 3 SDI ≤ AS ≤ MI - 1,5 SDI	3,5 ≤ AS < 8	Aktivitas Sangat Kurang
--------------------------------------	--------------	-------------------------------

Keterangan : AS = Jumlah Skor Maksimal

## 2. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif yang berupa data hasil evaluasi belajar peserta didik dianalisis berdasarkan ketuntasan klasikal kelas dengan prosentase 85 % dan ketuntasan individu dengan KKM = 75, dengan rumus sebagai berikut :

a. Ketuntasan Klasikal = jumlah skor yang diperoleh seluruh peserta didik : jumlah skor maksimal x 100

b. Ketuntasan Individual = jumlah skor yang diperoleh : jumlah skor maksimal x 100

## E. Indikator Ketercapaian

Semua siklus dikatakan berhasil jika :

- Aktivitas belajar peserta didik minimal berkategori baik
- Prestasi belajar peserta didik dalam berkarya seni rupa meningkat dengan nilai rata-rata minimal 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII IPA 3 SMA Negeri 1 Wanasaba tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah peserta didik di kelas ini sejumlah 32 orang. Pada penelitian ini data tentang aktivitas belajar diperoleh dari lembar observasi sedangkan data tentang prestasi belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

#### 1. Siklus I

Pada siklus I proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit / pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 4 Agustus 2017, pertemuan kedua 11 Agustus 2017 dan untuk evaluasi dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2017. Kompetensi dasar yang dipelajari bermain drama dengan menggunakan media wayang kartun.

##### a. Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan tindakan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- Mensosialisasikan model pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun kepada guru selaku mitra dalam proses penelitian;
  - Menyusun skenario pembelajaran ;
  - Menyusun lembar observasi ;
  - Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) ;
  - Menyiapkan media wayang kartun;
  - Menyusun tes hasil belajar (THB) dalam bentuk tes praktik;
  - Membentuk kelompok belajar.
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
- Pada tahap ini RPP siklus I akan diterapkan serta dilakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut :
- Pendahuluan :
- Mengucapkan Salam, berdoa, dan mengabsen;
  - Menyampaikan tujuan pembelajaran;
  - Menugaskan peserta didik untuk menyiapkan perlengkapan belajar;
  - Memotivasi peserta didik serta membuat apersepsi;
- Pengembangan :
- Mensosialisasikan pembelajaran model pembelajaran dengan media wayang kartun pada peserta didik;
  - Menjelaskan dan mempelajari cakupan materi pembelajaran;
  - Membagi peserta didik dalam kelompok kerja yang terdiri atas 8 orang tiap kelompok;
  - Membagikan LKS kepada setiap kelompok belajar;
  - Memajang contoh wayang kartun di depan kelas untuk diamati, tiru, dan modifikasi sesuai metode pembelajaran;
  - Peserta didik mengerjakan tugas sesuai LKS yang sudah dibagikan;
  - Masing-masing kelompok kerja mempersiapkan hasil kerjanya

untuk dikomunikasikan di depan kelas;

- 8) Dengan bimbingan guru masing-masing kelompok mengkomunikasikan hasil kerjanya di depan kelas
- 9) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik.

Penerapan :

- 1) Memberikan soal latihan / tugas
- 2) Menugaskan peserta didik secara individu untuk mengerjakan soal latihan / tugas terkait dengan kompetensi dasar yang dipelajari;
- 3) Menugaskan peserta didik untuk mengamati, meniru, dan memodifikasi karakter wayang kartun yang dicontohkan;
- 4) Menilai hasil kerja peserta didik dan menyampaikan langkah penyelesaian yang benar apabila terdapat kesalahan pada pekerjaan peserta didik.

Penutup :

- 1) Bersama peserta didik menyusun kesimpulan atas kompetensi dasar yang telah dipelajari;
- 2) Menginformasikan materi pada pertemuan selanjutnya;
- 3) Mengucapkan salam

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

- 1) Observasi Kegiatan Peserta Didik Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus I diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2. Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Pertemuan Ke-	Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar	Kategori
I	13,68	Cukup Baik
II	14,67	Baik
Rata-Rata	14, 18	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I aktivitas belajar peserta didik tergolong baik. Dari hasil observasi terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya :

- a) Beberapa peserta didik nampak masih bingung atau

belum paham dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media wayang kartun;

- b) Beberapa peserta didik kurang mampu menjaga ketertiban dalam proses pembelajaran;
  - c) Sebagian besar peserta didik masih kurang berani bertanya, menyampaikan pendapat maupun menjawab;
  - d) Kerjasama antar anggota kelompok, antar kelompok kerja masih belum nampak.
- 2) Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Soal evaluasi berupa tes praktek membuat karya drama dengan alokasi 2 x 45 menit. Jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi sebanyak 32 orang yang terdiri atas 4 kelompok. Hasil yang dicapai pada evaluasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Siklus I

Kategori	Nilai
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	85
Skor Rata-Rata Kelas	76

d. Tahap Refleksi

Pada siklus I jumlah skor aktivitas belajar peserta didik mencapai 14,18 tergolong baik, dan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 76. Dengan melihat indikator ketercapaian yang telah ditentukan, dimana dalam siklus I ini aktivitas belajar peserta didik tergolong baik serta rata-rata hasil evaluasi belajar baik (mencapai kriteria ketuntasan minimal) maka dapat dikatakan penelitian ini telah berhasil. Mengingat masih ada kekurangan yang terjadi dan masih adanya kesempatan untuk memperbaiki dalam upaya meningkatkan prestasi

belajar maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan. Adapun kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I adalah sebagai berikut :

- a) Guru kurang mampu mengelola kelas dengan baik sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif;
- b) Guru tidak membuat kaitan dan motivasi kepada peserta didik sebagai penanaman konsep materi yang dibahas ;
- c) Guru kurang bisa memberikan penjelasan terhadap materi dengan baik ;
- d) Guru kurang bisa membangkitkan minat peserta didik untuk bertanya ;
- e) Guru dalam membimbing kerja kelompok kurang merata ;
- f) Beberapa peserta didik nampak masih bingung atau belum paham dalam mengikuti pembelajaran model pembelajaran dengan media wayang kartun ;
- g) Kerjasama antar kelompok masih kurang dimana peserta didik anggota kelompok tidak membantu anggota kelompok lain yang belum mengerti ;
- h) Sebagian besar peserta didik dalam kelompok kurang berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat ;
- i) Beberapa peserta didik kurang mampu menjaga ketertiban dalam proses pembelajaran ;
- j) Karya drama yang dihasilkan masih perlu perbaikan dari berbagai sisi .

Untuk itu pada pembelajaran siklus II guru melakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dengan tindakan sebagai berikut :

- a) Memberi penjelasan dan contoh karya drama ;
- b) Lebih memperhatikan kondisi kelas dan mengelolanya dengan

baik agar pembelajaran lebih efektif ;

- c) Guru lebih mengefisienkan waktu untuk setiap tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan ;
- d) Memberikan motivasi kepada peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran ;
- e) Merangsang peserta didik untuk aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berani berkarya ;
- f) Memberikan bimbingan merata terhadap semua kelompok.

## **2. Siklus II**

Pada siklus II ini proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 September 2017, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 September 2017, sedangkan pertemuan ketiga untuk evaluasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 September 2017. Kompetensi dasar yang dipelajari pada pertemuan pertama dan kedua yaitu kompetensi dasar bermain drama dengan media wayang kartun. Kegiatan pada siklus II sama dengan kegiatan pada siklus I, secara garis besar terdiri atas 4 tahap antara lain :

### **a. Tahap Perencanaan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan tindakan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran;
2. Menyusun lembar observasi ;
3. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) ;
4. Menyusun tes hasil belajar (THB) dalam bentuk tes praktik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ;
5. Membentuk kelompok belajar.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini rancangan RPP pembelajaran akan diterapkan serta dilakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan

siklus I yaitu tahap pendahuluan, pengembangan, penerapan, evaluasi dan penutup dengan memperhatikan perbaikan-perbaikan yang telah direncanakan pada siklus I. Pada siklus II ini diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengerti terhadap kompetensi dasar bermain drama dengan media wayang kartun. Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan baik dan terarah.

c. Tahap Observasi dan evaluasi

1) Observasi Aktivitas Peserta Didik  
Hasil observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pertemuan Ke-	Skor Rata-Rata Aktivitas	Kategori
I	15,6	Baik
II	15,6	Baik
Rata-rata	16,6	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar peserta didik tergolong baik.

2) Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik

Evaluasi pada siklus II dilakukan dengan memberikan tes dalam bentuk tes praktik membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi 32 orang terdiri dari 4 kelompok kerja.

Hasil yang dicapai pada evaluasi siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.5. Hasil Evaluasi Siklus II

Kategori	Nilai
Nilai Terendah	77,5
Nilai Tertinggi	90
Skor Rata-Rata Kelas	84

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus II, dapat dilihat beberapa

hal yang sudah dilaksanakan dengan baik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terjadi pada siklus II, antara lain :

1. Peserta didik lebih serius dalam mengikuti pembelajaran;
2. Antusiasme dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sudah lebih baik ;
3. Sebagian peserta didik telah berani mengemukakan pendapat dan berani bertanya dan menjawab ;
4. Penguasaan materi pada kompetensi dasar bermain drama dengan media wayang kartun nampak lebih meningkat;
5. Interaksi antar peserta didik dalam kelompok sudah sesuai dengan harapan;
6. Interaksi peserta didik dengan guru saat bimbingan dalam kelompok kerja sudah berjalan efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, skor rata-rata aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh yaitu 15,6 yang tergolong baik dan mengalami peningkatan 1,42 dari siklus sebelumnya. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang dihasilkan adalah 84 dan meningkat 8 dari nilai rata-rata pada siklus I. Ditinjau dari indikator ketercapaian dimana aktivitas belajar peserta didik tergolong baik, dan rata-rata skor hasil evaluasi belajar di atas 75 (melebihi kkm) dan ada peningkatan nilai rata-rata untuk aktivitas belajar maupun hasil evaluasi, dengan demikian penelitian ini dikatakan berhasil.

Hasil dari setiap siklus dari siklus I sampai siklus II baik aktivitas belajar dan prestasi belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6. Hasil Aktivitas dan Prestasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata Aktivitas Belajar	Rata-Rata Hasil Belajar
I	14,18	76
II	15,6	84

## B. Pembahasan

Dalam penelitian ini guru menerapkan model pembelajaran dengan media wayang kartun untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. Pembelajaran diawali dengan penyajian tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, penemuan konsep melalui kegiatan berfikir bersama dan demonstrasi dengan bimbingan melalui LKS, pemantapan dan penerapan konsep melalui latihan soal-soal, dan pada akhirnya membuat kesimpulan.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yakni siklus I terdiri dari 3 pertemuan. Dari 3 pertemuan terdiri atas 2 pertemuan merupakan proses pembelajaran dan 1 pertemuan untuk kegiatan evaluasi. Sedangkan untuk siklus II terdiri dari 2 pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 pertemuan untuk kegiatan evaluasi guna mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah dipelajari bersama.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada tabel 4.6. rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I adalah 14,18 yang tergolong baik. Selain itu juga diperoleh rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 76 maka dengan demikian indikator ketercapaian yang diharapkan telah tercapai pada siklus ini. Namun melihat masih adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I dan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik maka kegiatan dilanjutkan pada siklus II. Kekurangan pada siklus I yakni kurangnya pemberian motivasi kepada peserta didik sebagai penanaman konsep awal materi yang dibahas; pengaturan waktu yang tersedia selama pembelajaran berlangsung masih belum optimal; pemberian penjelasan materi dan tata cara pembelajaran kurang jelas; pengelolaan kelas kurang baik sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, sebagian peserta didik kurang paham dengan tata cara pembelajaran model dan metode ini.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada kekurangan

dalam siklus I. Perbaikan dilakukan diantaranya dengan lebih memperjelas kembali tata cara pembelajaran dengan lebih mengefisienkan waktu untuk setiap tahap pembelajaran, memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, memaksimalkan kerjasama kelompok dengan memberi informasi kepada peserta didik untuk selalu serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus I. Pada siklus II jumlah skor aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh sebesar 15,6 yang tergolong baik, dan rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh adalah 84.

Hasil tersebut di atas menunjukkan penerapan model pembelajaran dengan media wayang kartun dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi bermain drama. Model pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Selain itu pengalaman yang diperoleh peneliti di lapangan selama melakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran dengan media wayang kartun potensi peserta didik dapat tergali dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, suasana kelas menjadi lebih hidup. Keadaan ini membantu peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Di samping itu dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran misalnya membuka ruang untuk bekerjasama, bertukar pikiran dan melakukan kegiatan mandiri akan banyak membantu peserta didik untuk memahami dan menemukan prinsip-prinsip dasar dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Dari teori-teori di atas dan disesuaikan dengan hasil penelitian maka penggunaan wayang kartun dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi bermain peran peserta didik kelas XII IPA

3 SMA Negeri 1 Wanasaba tahun pelajaran 2017/2018.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia pada materi bermain drama peserta didik kelas XII IPA 3 tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik yaitu siklus I rata-rata skornya 14,18 dengan kategori baik, dan siklus II rata-rata skornya 15,6 dengan kategori baik.
2. Dengan penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia pada materi bermain peran peserta didik kelas XII IPA 3 tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu siklus I rata-rata nilainya adalah 76 dan pada siklus II rata-rata nilainya 84.

### B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan oleh penelitian dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada guru yang melaksanakan proses pembelajaran supaya lebih meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran dan lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi karena dengan model dan metode pembelajaran yang sesuai secara tidak langsung pengalaman belajar peserta didik lebih baik.
2. Peserta didik lebih fokus terhadap materi yang akan dipelajari dan lebih melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang baik kepada diri peserta didik itu sendiri.
3. Untuk pihak sekolah memotivasi dan melengkapi media/alat, serta sarana dan prasarana pembelajaran agar guru dan peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur, 2003, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pedoman Penyusunan Materi Pembelajaran (Instructional Materials)*, Jakarta Depdiknas Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional, 2002, *Pembinaan dan Pengembangan Klub Bakat, Minat dan Kreativitas Peserta didik*, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2004, *Sarana Perawatan Media Pembelajaran SMP*, Jakarta
- Lukmanul Hakiim, Drs. M.Pd, 2008, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, CV Wacana Prima.
- Majalah Media Pendidikan*, Edisi Juni 2003, Januari 2004, Pebruari 2004
- Moh. Uzer Usman, Drs, 1995, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. Dr. 1988. *Dasar-Dasar Proses Belajar*, Bandung. CV. Sinar Baru
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1991. *Media Pengajaran . Bandung*, CV. Sinar Baru
- Suharsimi Arikunto. Dr. 1990. *Managemen Pengajaran Manusiawi*, Penerbit Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. Prof. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Penerbit Bumi Aksara
- Suharto Lasmono, 2003, *Pedoman Pemanfaatan Program Media Pembelajaran*, Jakarta, Pustekkom.
- Wayan Nurkancana, Drs dan P.P.N. Sumartana, Drs, 1986, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya, Usaha Nasional.
- Wikipedia Indonesia, *Ensiklopedia Bebas Berbahasa Indonesia*, [www.Wayang](http://www.Wayang), 2008.