

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK PENGENALAN TOKOH WAYANG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Aulia Fithri Nurlaili, Heri Suwignyo, Punadji Setyosari
Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: nurlaili_aulia@yahoo.com

Abstract: The introduction of the puppet characters for elementary school students is difficult to do, because the students are not interest to story and puppet characters. The purpose of this study, produce multimedia for the introduction of puppet characters are valid, practical, effective, and attractive, so it can be easier for students to recognize the puppet characters. This research is development research, the development model Lee and Owens (2004) with step coherent and easy to follow, step this model is: analysis, design, development, implementation, evaluation. The results showed that the level of validity reached 85.35%; practicability rate 89%; the level of effectiveness of 93.2%; the attractiveness of the level of 88.15%. Suggestions for improvement experts into consideration product improvement. So that the resulting fit product for use with improvements in certain parts.

Keywords: multimedia, introduction of the puppet characters, elementary school

Abstrak: Pengenalan tokoh wayang kepada siswa sekolah dasar memang sulit dilakukan, hal ini dikarenakan tidak tertariknya siswa terhadap cerita dan tokoh wayang. Tujuan penelitian ini menghasilkan multimedia untuk pengenalan tokoh wayang yang valid, praktis, efektif, dan menarik, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengenal tokoh wayang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model pengembangan Lee dan Owens (2004) dengan langkah yang runtut dan mudah untuk diikuti, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan mencapai 85,35%; tingkat kepraktisan 89%; tingkat keefektifan 93,2%; tingkat kemenarikan 88,15%. Saran perbaikan para ahli menjadi pertimbangan perbaikan produk sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dengan perbaikan pada beberapa bagian tertentu.

Kata kunci: multimedia, pengenalan tokoh wayang, sekolah dasar

Pengenalan tokoh wayang kepada siswa sekolah dasar penting untuk dilakukan. Terdapat beberapa alasan mengapa tokoh wayang perlu diperkenalkan kepada siswa. *Pertama*, wayang merupakan kesenian masyarakat Indonesia yang wajib bagi generasi penerus untuk tetap melestarikannya. *Kedua*, wayang salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang merupakan muatan lokal wajib di kota Blitar. *Ketiga*, tidak tertariknya siswa terhadap cerita wayang. *Keempat*, cerita wayang memiliki banyak nilai moral kehidupan. Ketiga dan keempat merupakan alasan mendasar sehingga hal ini dapat mengambil amanat dari cerita-cerita tersebut. Selain itu, tokoh wayang juga memiliki sifat-sifat yang berbeda dari tokoh satu dengan tokoh lain. Terdapat tokoh dengan sifat terpuji yang dapat dijadikan teladan bagi siswa. Terdapat pula tokoh dengan sifat tercela yang dapat diantisipasi siswa, agar dapat menghindari sifat tercela. Wayang merupakan gambaran hidup bagi manusia, sehingga baik jika digunakan untuk bahan pembelajaran bagi siswa. Mulyono (1982:2) menjelaskan tentang fungsi wayang menjadi alat pendidikan yang didaktis dan sebagai alat penerangan, kesenian daerah, dan kemudian menjadi objek ilmiah. Penekanan pada pernyataan tersebut yaitu wayang berfungsi sebagai alat pendidikan yang didaktis, sehingga tidak salah apabila wayang digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Kesulitan yang dialami siswa dalam mengenal tokoh wayang dapat disebabkan oleh minat siswa yang rendah atau disebabkan oleh fasilitas pembelajaran yang kurang memadai. Seperti yang kita ketahui, bahwa media untuk pembelajaran Bahasa Jawa tidak sebanyak media untuk pembelajaran lain. Media pembelajaran Bahasa Jawa hanya poster Aksara Jawa, buku penunjang pepak, dan wayang kulit yang kurang dapat menumbuhkan keaktifan dan ketertarikan bagi siswa. Media Bahasa Jawa tersebut juga kurang sesuai dengan pengertian media menurut Ibrahim, dkk (2000:4), yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Poster aksara jawa, pepak, dan wayang kulit bersifat monoton, sehingga kurang dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam pembelajaran.

Kesulitan siswa dalam pengenalan tokoh wayang dan kurangnya media pembelajaran untuk Bahasa Jawa memunculkan suatu gagasan untuk membuat multimedia pengenalan tokoh wayang. Multimedia menurut Hofstter (2001) dalam Praherdhiono dan Adi (2008:2) menyatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia pengenalan tokoh wayang memuat materi tentang unsur cerita wayang, audio cerita wayang, tebak gambar, dan kuis. Tokoh cerita wayang, akan secara otomatis muncul dan dibahas dalam materi unsur cerita. Dalam multimedia ini siswa dapat berinteraksi dengan multimedia melalui kegiatan tebak gambar yang akan menantang dalam mengenal tokoh wayang. Serta, kuis yang digunakan untuk evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tujuan penelitian ini, mengembangkan multimedia pengenalan tokoh wayang yang layak, praktis, efektif, dan menarik. Sehingga pembelajaran dengan multimedia ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari wayang. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pengenalan tokoh wayang ini, diharapkan siswa dapat mengenal tokoh wayang yang ada dalam audio cerita wayang, baik secara fisik maupun sifat-sifatnya. Siswa juga mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dan meneladani sifat baik dari para tokoh wayang.

METODE

Pengembangan multimedia pengenalan tokoh wayang ini menggunakan model perancangan Lee dan Owens (2004). Model perancangan ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang runtut, jelas, dan mudah untuk diikuti. Langkah-langkah tersebut, yaitu (1) analisis: analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; (5) evaluasi. Analisis kebutuhan digunakan untuk mencari kesenjangan antara teori dan fakta lapangan. Analisis awal-akhir bertujuan memperoleh detail informasi tentang apa yang sebenarnya harus dikembangkan. Desain merupakan tahap perencanaan produk berdasarkan apa yang telah dianalisis dari langkah pertama. Tahap pengembangan mulai dilaksanakan setelah tahap desain selesai. Tahap pengembangan ini merupakan penerjemahan tahap desain ke dalam bentuk yang sesungguhnya. Jika produk telah selesai, maka dilanjutkan pada tahap implementasi, pada tahap ini produk diuji coba oleh subjek penelitian. Evaluasi merupakan tahap di mana kita bisa menilai bagaimana kualitas produk yang telah dibuat.

Subjek penelitian terdiri dari 4 subjek, yaitu (1) ahli media: Dr. Dedi Kuswadi, M. Pd. dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang; (2) ahli materi: Dr. Taufik Hermawan, M. Hum dosen Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang; (3) guru: guru Bahasa Jawa Ibu Mike Irawati, S.Pd guru SD LAB UM Kota Blitar; dan (4) siswa: dua orang siswa kelas V sebagai subjek uji coba perorangan, dan 22 siswa kelas V SD LAB UM Kota Blitar. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan yaitu catatan lapangan, lembar observasi pembelajaran, lembar wawancara guru dan siswa. Instrumen pada saat studi pendahuluan, digunakan untuk memperoleh data pada tahap analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir. Sedangkan instrumen pengumpulan data pengembangan media ini berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan materi, untuk mendapatkan data tingkat kevalidan media. Lembar skala sikap diberikan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data tentang tingkat kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan. Lembar penilaian untuk nilai prates dan pascates.

Teknik analisis data yang diperoleh dari instrumen berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Untuk analisis deskripsi kuantitatif digunakan untuk menyajikan data hasil lembar validasi, lembar skala sikap, dan lembar penilaian evaluasi sehingga tercapai kesimpulan penelitian. Kevalidan produk dapat diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, melalui lembar validasi yang hasilnya akan diolah dengan rumus sebagai berikut.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pengenalan tokoh wayang dengan deskripsi isi multimedia mendengarkan cerita wayang “Pandawa Jajaka”. Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini mengenai unsur cerita wayang “Pandawa Jajaka”. Setelah itu masuk pada kegiatan mendengarkan cerita wayang “Pandawa Jajaka”. Dilanjutkan dengan membahas unsur cerita wayang “Pandawa Jajaka” yang meliputi (a) alur; (b) latar cerita-tempat kejadian, waktu, dan suasana cerita; (c) tokoh; (d) amanat. Membahas tokoh-tokoh cerita yang di dalamnya akan diperkenalkan gambar, nama-nama tokoh, dan wataknya. Kegiatan *badhe'an gambar* merupakan permainan yang disediakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenal tokoh wayang. Dilanjutkan dengan kegiatan kuis yang digunakan untuk bahan evaluasi.

Sistematika multimedia pembelajaran akan dibuat runtut sesuai dengan urutan tampilan *slide*, namun ada beberapa *slide* selingan yang dibuat dengan memanfaatkan fasilitas *hyperlink*. Sistematika multimedia pembelajaran terdiri atas pembuka, berupa tampilan resmi yang berisi judul multimedia pembelajaran, lembaga, dan nama pengembang. Dilanjutkan dengan animasi mengajak siswa untuk belajar. Klik ikon lanjutkan, akan muncul tampilan beranda yang berisi ikon-ikon “tujuan pembelajaran”, “materi”, “tebak gambar”, dan sebagainya. Ikon-ikon tersebut akan diberi efek *hyperlink* yang akan menampilkan masing-masing *slide* sesuai dengan nama ikon tersebut. Dalam menghasilkan produk multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2007* dengan memanfaatkan ikon *hyperlink* yang nantinya akan disimpan dalam tipe *Powerpoint Show*. Selain itu, pengerjaan multimedia juga dibantu dengan aplikasi *Adobe Photoshop Cs Versi 8.0*

untuk pengeditan gambar jika diperlukan. Produk akan di-burning dalam CD-R dengan kapasitas 700 MB, dikemas dalam wadah CD dan diberikan label judul "Multimedia pengenalan Tokoh Wayang Pandawa Jajaka".

Hasil uji coba multimedia pengenalan tokoh wayang dilakukan kepada 4 subjek uji coba dengan hasil sebagai berikut. **Pertama**, uji coba kepada ahli media dengan memberikan multimedia pengenalan tokoh wayang, panduan penggunaan multimedia, lembar validasi dan rubrik. Lembar validasi mengukur spesifikasi produk yang meliputi: panduan dan arahan, ketersediaan tombol navigasi, keterbacaan, penggunaan warna, kualitas gambar dan audio, kualitas teknis, ketertarikan dan keterlibatan, kemudahan pengoperasian. Hasil yang diperoleh yaitu mendapatkan jumlah nilai 41 dengan persentase 91,2%. Disertai komentar dan saran perbaikan, bahwa Multimedia sudah baik, dan akan lebih baik jika program tidak hanya *Powerpoint*, tetapi bisa menggunakan *Macromedia Flash* atau *Adobe Premiere*. Buku panduan untuk guru sebaiknya kecil dan masuk ke paket media.

Kedua, uji coba kepada ahli materi dengan memberikan multimedia pengenalan tokoh wayang, panduan penggunaan multimedia, lembar validasi dan rubrik. Lembar validasi mengukur spesifikasi produk yang meliputi: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keruntutan materi, ketersediaan glosarium, penandaan konsep penting, pemberian *feedback*, rangkuman, review soal, kesesuaian bahasa yang digunakan, keterlibatan siswa, kesesuaian gambar dan animasi yang digunakan. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan jumlah nilai 31 dengan persentase 79,5 %. Disertai komentar dan saran perbaikan, Secara keseluruhan multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa untuk mendengarkan KD Mendengarkan cerita lisan, yang perlu diubah yaitu urutan penyajian dari hal konkret ke hal abstrak. Materi pokok cerita lebih menarik jika tidak sekedar dibacakan, tetapi disajikan secara bercerita atau mendongeng.

Ketiga, uji coba kepada guru dengan memberikan multimedia pengenalan tokoh wayang, panduan penggunaan multimedia, dan lembar skala sikap. Lembar skala sikap mengukur tingkat kepraktisan dan kemenarikan yang meliputi: kemudahan pengoperasian, kemudahan memahami petunjuk, tombol navigasi, dan menayangkan tampilan selanjutnya, kejelasan perintah, kelugasan bahasa yang dipakai, pemutaran audio cerita wayang, kemunculan rasa senang, tertantang bagi siswa, dan ketertarikan mengembangkan multimedia pada materi lain. Hasil yang diperoleh yaitu nilai kepraktisan 40 dengan persentase 91%. Nilai kemenarikan yang diperoleh dari uji coba produk kepada guru memperoleh nilai 13 dengan persentase 81,25%. Guru menyarankan hal yang sama dengan ahli media, dikarenakan pada saat uji coba berlangsung, program yang digunakan memang tidak dirubah, dari *Powerpoint* ke *Macromedia Flash*.

Keempat, uji coba kepada siswa perorangan dan lapangan, dengan memberikan soal prates yang dikerjakan sebelum kegiatan pembelajaran, tayangan multimedia pengenalan tokoh wayang, dan lembar skala sikap. Lembar skala sikap mengukur tingkat kepraktisan dan kemenarikan, yang meliputi: kemudahan mengenal tokoh wayang, bermain tebak gambar, mengikuti pelajaran, kebutuhan media lain, perhatian terhadap multimedia, keseriusan mendnegarkan cerita wayang, antusias siswa, dan keinginan belajar materi lain dengan multimedia. Hasil yang diperoleh yaitu Nilai kepraktisan dari uji coba siswa perorangan mendapatkan 28 dan persentase 87,5%, sedangkan untuk nilai kemenarikan mendapatkan 44 dengan persentase 91,7%. Untuk Persentase keefektifan produk dihitung dari banyak siswa yang mengalami peningkatan antara nilai prates dan pascates, sehingga keefektifan produk mencapai 100%.

Nilai kepraktisan dari uji coba siswa lapangan mencapai jumlah 311 dengan persentase 88,4%, sedangkan nilai kemenarikan mendapat 483 dengan persentase 91,5%. Nilai keefektifan produk juga dilihat dari nilai prates dan pascates siswa subjek uji coba lapangan, data secara rinci dapat dilihat secara rinci pada lampiran 8. Rata-rata nilai prates yaitu 47,7 sedangkan nilai pasca tes yaitu 79,7 nilai tersebut telah mencapai KKM mata pelajaran bahasa Jawa, yaitu 75. Terdapat 3 dari 22 siswa yang tidak mengalami peningkatan nilai pascates, dan siswa yang mengalami peningkatan nilai, ada 19 siswa. Sehingga persentase keefektifan produk mencapai 86,4%. Kesan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pengenalan tokoh wayang ini sangat baik. Mayoritas siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi. Mereka juga memberikan berbagai saran, yaitu: siswa menyarankan agar lebih banyak gambar (tokoh) dan cerita, menginginkan pembelajaran yang lebih seru lagi, dan siswa menginginkan pembelajaran lain menggunakan multimedia. Hasil uji coba secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Multimedia Pengenalan Tokoh Wayang

Aspek Penilaian Produk	Instrumen	Persentase
Kevalidan produk	Lembar validasi	85,35%
Kepraktisan produk	Lembar skala sikap	89%
Keefektifan produk	Lembar penilaian	93,2%
Kemenarikan produk	Lembar skala sikap	88,15%

Persentase kevalidan produk yang didapat, merupakan gabungan dari persentase kevalidan media dan materi yang dijumlahkan dan dibagi 2. Begitu pula dengan kepraktisan dan kemenarikan, yang merupakan gabungan dari persentase kepraktisan uji coba guru, siswa perorangan, dan siswa lapangan dibagi 3. Sedangkan keefektifan, merupakan gabungan persentase dari nilai siswa perorangan dan siswa lapangan.

PEMBAHASAN

Produk multimedia pengenalan tokoh wayang telah dikembangkan dengan mengikuti berbagai prinsip multimedia. Pengertian multimedia pembelajaran merupakan sebuah piranti lunak komputer yang berisi tentang presentasi sebuah materi dengan memadukan berbagai media digital berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang digunakan untuk menyampaikan, atau membantu siswa dalam mempelajari kajian tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, multimedia pengenalan tokoh wayang dibuat dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan suara. Komponen video tidak dicantumkan, dikarenakan multimedia pengenalan tokoh wayang ini merupakan media yang diperuntukkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan kompetensi Mendengarkan. Menurut pengertian Hofstter (dalam Praherdiono, 2008:2) multimedia juga menuntut adanya navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi antara pemakai (guru dan siswa) dan multimedia pembelajaran. Multimedia pengenalan tokoh wayang masih terbatas pada interaksi dan navigasi saja. Guru dan siswa sebagai pemakai, berinteraksi dengan multimedia pembelajaran melalui kegiatan “*Badhe'an Gambar*” dan “*Kuis*”.

Pandangan pesan multimedia menjadi salah satu hal penting bagi pengembangan multimedia pengenalan tokoh wayang ini. Terdapat tiga pandangan pesan multimedia, yaitu media pengiriman, presentasi, dan modalitas sensori (Mayer, 2009:11). Multimedia pengenalan tokoh wayang menggunakan mode presentasi yang fokus pada cara bagaimana materi itu disajikan, penggunaan kata, dan gambar. Pengaturan penyajian materi disajikan dengan meletakkan sub-sub materi pada *slide* yang berbeda. Materi juga disajikan dengan menggunakan kata yang mudah dipahami oleh siswa, tidak terlalu panjang dan disertai pula *Tegese Tembung* yang membantu siswa jika tidak memahami arti kata tertentu. Penggunaan gambar wayang, menggunakan gambar wayang asli, dengan tujuan jika siswa melihat wayang asli, maka siswa akan dapat mengenalinya. Selain penggunaan gambar wayang, multimedia pengenalan tokoh wayang juga menyertakan gambar lain sebagai pengantar siswa memasuki kegiatan baru dalam multimedia.

Tahap implementasi merupakan tahap pengembang melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Multimedia pengenalan tokoh wayang diuji cobakan kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru Bahasa Jawa, 2 siswa sebagai subjek uji coba perorangan, dan 22 siswa sebagai subjek uji coba lapangan. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui prosentase tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan produk. Tingkat kevalidan yang diperoleh multimedia pengenalan tokoh wayang ini mencapai 85,35% dengan tingkat kevalidan Valid dan multimedia dapat dipergunakan. Tingkat kepraktisan yang diperoleh multimedia pengenalan tokoh wayang mencapai 89% dengan tingkat kepraktisan sangat praktis, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Tingkat kemenarikan produk mencapai 88,15% dengan predikat sangat menarik.

Tingkat keefektifan juga tak kalah penting bagi sebuah produk multimedia, multimedia pengenalan tokoh wayang mencapai persentase 93,2% dengan predikat sangat efektif dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan. Keefektifan multimedia pengenalan tokoh wayang diperoleh dari banyak siswa yang mengaami peningkatan dari nilai prates ke nilai pascates. Kebanyakan siswa yang menjawab salah pada soal pengenalan tokoh prates, menjawab benar pada soal pengenalan tokoh soal pascates.

Ketercapaian persentase kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan yang sangat baik, membuat multimedia pengenalan tokoh wayang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. Fungsi wayang menurut Mulyono (1982:2) sebagai alat pendidikan yang didaktis dapat terwujud dengan bantuan multimedia pengenalan tokoh wayang ini. Siswa menjadi lebih tertantang dalam mendengarkan cerita wayang, mudah mengenal tokoh wayang dengan adanya permainan tebak gambar dan kuis, serta siswa menjadi lebih tertarik mempelajari cerita wayang. Ketertarikan siswa terhadap multimedia pengenalan tokoh wayang diperoleh dari lembar skala sikap yang diberikan kepada siswa. Siswa diminta untuk memberikan kesan dan saran terhadap multimedia pengenalan tokoh wayang yang telah mereka coba.

Antusias siswa yang besar terhadap multimedia pengenalan tokoh wayang, menunjukkan bahwa siswa dengan perbedaan gaya belajar dalam satu kelas, dapat terfasilitasi dengan sebuah multimedia. Rusman (2009:110—111) menjelaskan bahwa gaya belajar visual adalah pengemasan informasi meliputi gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dalam bentuk gambar dan teknik. Auditori adalah gaya belajar dengan mendengarkan, sedangkan kinestetik adalah gaya belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami. Multimedia pengenalan tokoh wayang cukup menguntungkan bagi siswa dengan gaya belajar auditori dan visual. Siswa dengan gaya belajar auditori dapat belajar dengan audio cerita wayang yang ada dalam multimedia. Siswa dengan gaya belajar visual, dapat belajar dengan melihat dan mencermati tampilan-tampilan *slide* yang penuh dengan teks dan gambar, sedangkan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik, dapat terfasilitasi apabila siswa tersebut mengoperasikan sendiri multimedia pengenalan tokoh wayang. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan multimedia tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dilakukan, Multimedia pengenalan tokoh wayang memiliki tingkat kevalidan valid, sangat praktis, sangat efektif, dan sangat menarik. multimedia pengenalan tokoh wayang layak untuk digunakan dengan beberapa perbaikan yang disarankan oleh para ahli.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan kepada pengguna/guru untuk mempelajari multimedia dan panduan penggunaannya, agar pemanfaatannya lebih baik. Guru juga perlu aktif dalam proses pembelajaran, agar materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Bagi pengembang lebih lanjut dapat menambahkan cerita, sehingga memiliki banyak tokoh yang dapat diperkenalkan kepada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, dan Kustiawan. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Lee, W. W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design*. USA: Pfeiffer.
- Mayer, R. E. Tanpa Tahun. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan oleh Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyono, S. 1982. *Wayang: Asal-usul Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Praherdhiono, H. & Adi, E. K. 2008. *Panduan Praktikum Multimedia*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.