



PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD TAKHASSUS AL-QUR'AN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Royin Kamaliyah¹, Fathurrohman², Muhamad Yusuf Amin Nugroho³

Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 29-05-2024
Diperbaiki 28-06-2024
Diterima 12-07-2024

Kata Kunci:

Media Wayang Kartun
Keterampilan Menyimak

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang ditawarkan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek: pemahaman menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Media pembelajaran yang digunakan adalah wayang kartun sebagai alat untuk menyajikan materi cerita kepada anak dan mengekspresikan tokoh cerita melalui gerakan. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut. (1) Mendengarkan cerita Al-Qur'an siswa kelas 4 SD Takhassus dan mempelajari penggunaan media boneka kartun dalam bahan ajar. (2) Ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD Takhassus Al Quran mengalami peningkatan kemampuan mendengarkan cerita setelah menggunakan media menggunakan boneka kartun (3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyimak siswa kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an yang menggunakan media wayang kartun dan yang tidak menggunakan media wayang kartun. Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dari kedua kelas tersebut diolah dan dianalisis untuk mengetahui perbedaan yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media wayang kartun lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis Koresponden:

Royin Kamaliyah

Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Email: royinkamaliyah20@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Karena melalui pendidikan, masyarakat memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam rangka pengetahuan tentang bangsa Indonesia guna menghasilkan sumber daya manusia yang berilmu dan berwawasan luas serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang intelektual. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang ditawarkan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas.

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek. Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut merupakan dasar-dasar bahasa dan keterampilan pertama yang perlu dipelajari orang. Salah satunya yaitu keterampilan menyimak. Menyimak merupakan kegiatan yang sangat sering terjadi pada saat pembelajaran. Tujuan pembelajaran menyimak pada tingkat sekolah dasar adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, memahami apa yang didengar, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Menyimak adalah proses mendengarkan dengan penuh perhatian, pengertian, penalaran, dan penafsiran guna memperoleh informasi, memahami komunikasi, dan memahami apa yang disampaikan pembicara serta makna yang tersirat. Mendengarkan merupakan salah satu hal penting yang perlu dikuasai siswa ketika belajar di sekolah.

Oleh karena itu, siswa harus memperoleh keterampilan yang sesuai. Jika siswa tidak menguasainya, maka mereka akan sulit menguasai pelajaran yang diajarkan guru, dan pembelajaran tidak akan cukup memenuhi tujuan penguasaan dan keberhasilan siswa masih erat kaitannya dengan keterampilan menyimak siswa. Pada tingkat sekolah dasar, pelajaran menyimak meliputi mendengarkan anak ada banyak jenis cerita, termasuk dongeng, cerita rakyat, dan dongeng. Dalam melaksanakan pembelajaran bercerita, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan metode yang tepat untuk membantu siswa mendengarkan dan memahami cerita.

Menurut Profesor Dr. Azhar Arshad, M.Sc., menjelaskan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan informasi kepada penerimanya. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menjelaskan apa yang diajarkannya kepada siswa. Kami mengusulkan agar media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan kemauan siswa, serta cukup menunjang dan memperlancar proses belajar siswa. Media pembelajaran wayang kartun dipilih sebagai alat untuk menyajikan materi cerita kepada anak-anak dan menggambarkan tokoh cerita melalui gerak dan dialog. Media pembelajaran ini, dengan bentuknya yang menarik disesuaikan dengan tokoh dongeng, menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih memahami cerita yang didengarnya.

Media wayang kartun diharapkan dapat mempengaruhi keterampilan dan pemahaman siswa dalam belajar mendengarkan cerita khususnya cerita anak. Selain itu dengan menggunakan media boneka kartun dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan gambaran kepada siswa tentang tokoh yang dibicarakan, sehingga membuat siswa merasa lebih senang dan mendengarkan cerita anak dengan lebih seksama. Pada umumnya pembelajaran tidak memberikan manfaat karena suasana kelas membosankan bagi siswa. Siswa masih kurang perhatian dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi rata-rata guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita, hanya menggunakan buku cerita dan buku pelajaran saja, sehingga siswa cepat bosan dan jenuh dalam menyimak cerita. Mengingat mendengarkan memegang peranan yang sangat penting dalam semua pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia,

maka guru perlu lebih kreatif dalam pembelajarannya agar siswa lebih mudah memahami isi mata pelajaran yang ada.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik merangsang minat siswa terhadap cerita dan meningkatkan pemahamannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menerapkan media pembelajaran wayang kartun yang merupakan salah satu media pembelajaran menyimak, untuk mengetahui bahwa penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan anak khususnya pada kelas bahasa Indonesia.

2. METODE

Dalam penelitian ini, penelitian dilakukan dalam suasana alami, namun didahului dengan intervensi peneliti. Intervensi ini dapat diartikan sebagai pengendalian sebagian situasi di lapangan, sehingga memungkinkan peneliti untuk segera menyebabkan terjadinya fenomena yang diinginkan. Dalam penelitian kuantitatif, prosedur pengambilan sampel biasanya dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian acak dan analisis datanya bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan quasi eksperimen yang menggunakan none equivalent control grup. Meskipun desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Pembelajaran mendengarkan cerita kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan media pembelajaran wayang kartun, kelompok kontrol pembelajaran mendengarkan tidak menggunakan media wayang kartun dan hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru.

Penelitian dilakukan di SD Takhassus Al-Qur'an Kalibeber. Siswa dari kelas IV A dan IV B berpartisipasi dalam penelitian ini. Satu kelas merupakan kelas eksperimen (IV B) dan kelas lainnya merupakan kelas kontrol (IV A). Observasi ini merupakan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehari-hari dan juga terlibat langsung dalam observasi lapangan terhadap subjek penelitian. Tujuan penggunaan media wayang kartun adalah untuk mengamati secara langsung hasil pengamatan peneliti, seperti bagaimana pembelajaran menyimak di SD Takhassus Al-Qur'an dan bagaimana perilaku guru dan siswa di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru SD Takhassus Al-Qur'an. Dalam format wawancara, penulis menggali profil subjek penelitian melalui pertanyaan verbal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai pesan yang dapat disampaikan dan dikeluarkan dari suatu sumber secara terencana agar penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Menurut Sanaki, tujuan media pembelajaran adalah : Untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Menjaga keterkaitan antar topik Tujuan Pembelajaran. Membantu siswa fokus pada proses pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar siswa

Pada penelitian ini semua data dikumpulkan dari berbagai sumber sehingga perlu dianalisis agar dapat dipahami, berikut tahap analisis data yang digunakan : Sebelum menerapkan media wayang kartun terhadap pembelajaran di kelas, dilakukan terlebih dahulu pretest di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.1. Data Hasil Pretest

Kelas	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas
Eksperimen	28	1322	47,21	65	32	4%

Kontrol	27	1271	47,07	61	29	0%
---------	----	------	-------	----	----	----

Setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol selanjutnya dilakukan posttest di kelas keduanya. Berikut data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 3.2. Data Hasil Posttest

Kelas	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas
Eksperimen	28	2356	84,14	97	64	96%
Kontrol	27	1697	62,85	79	40	48%

Dari hasil pretest dan posttest kemudian data dianalisis menggunakan pengujian data homogenitas dan normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	2,23	11,0705	Berdistribusi Normal
Kontrol	5,33	11,0705	Berdistribusi Normal

Dari perhitungan diatas, ditentukan X_{hitung} pada data nilai pretest kelas eksperimen adalah 2,23 dan pada kelas kontrol 5,33 sedangkan nilai X_{tabel} sebesar 11,0705. Karena X_{tabel} lebih besar dari X_{hitung} maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest baik dari kelas eksperime maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai dari pretest dan posttest digunakan dalam pengujian homogenitas. Tabel dibawah ini menunjukkan data perhitungan uji hoogenitas :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Jumlah sample	Taraf Signifikan	F_{hitung}	F_{tabel}	Hasil
Kelas Eksperimen (28)	5%	1,611	1,921	Homogen
Kelas Kontrol (27)				

Uji homogenitas diperoleh F_{hitung} sebesar 1,611 dan nilai F_{tabel} sebesar 1,921 berarti nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan ini dapat diambil kesimpulan bahwa sampel berdistribusi homogeny.

Tabel 5. Hasil Uji Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		N-Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	0,699 (sedang)	0,298 (rendah)
47,21	47,07	84,14	62,85		

Peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa pada kelas eksperimen meningkat *sebesar* 0,699 dengan kriteria sedang dan pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,298 dengan kriteria rendah. Hal ini berarti ada peningkatan kemampuan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media wayang kartun dengan kategori sedang. Dan peningkatan kemampuan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan metode konvensional terbukti dengan kategori rendah.

Hasil dari penelitian menggunakan media wayang kartun adalah ada peningkatan keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an setelah menggunakan media pembelajaran wayang kartun. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji N-Gain untuk kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,6996 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol sebesar 0,2981 dengan kriteria rendah. Dengan ini terbukti bahwa nilai rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Ada perbedaan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an antara kelas yang menggunakan media pembelajaran wayang kartun dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran wayang kartun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji yang membuktikan T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} baik pada taraf signifikan 1% atau 5% yaitu $12,851 > 2,671$ dan $12,851 > 2,005$.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media wayang kartun telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Takhassus Al-Qur'an Wonosobo. Media ini mampu menarik minat siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Meskipun ada beberapa tantangan dalam implementasinya, dengan dukungan yang tepat dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan pihak terkait lainnya, penggunaan media wayang kartun dan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses penulisan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari banyak pihak. Pertama, terima kasih saya sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kedua, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan dengan sabar dan penuh perhatian dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Selanjutnya, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf pengajar di SD Takhassus Al-Qur'an Wonosobo yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa, terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan moral, dan materi yang telah diberikan.

Terima kasih juga saya sampaikan kepada teman-teman dan rekan-rekan seperjuangan, yang telah memberikan semangat, saran, dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini. Kalian semua telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi yang sangat berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2000). *Teori Pendidikan Islam*. Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hasanah, U. (2017). *Penggunaan Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 45-57.
- Nasution, S. (1992). *Metode Research: Penelitian Ilmiah dalam Kelompok Sosial*. PT Bumi Aksara.
- Nurdiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. BPFE-Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyadi, T. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 23-35.