



The Effect of Puppet-Based Learning Media on Elementary School Students' Listening Comprehension Skills

Pengaruh Media Wayang terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Sekolah Dasar



Natalino Leonel de Carvalho¹, *Nurul Mastura², Hidayat³, Eka Yulianti⁴

¹Instituto Superior Cristal Dili, Timor Leste

^{2,3,4}STKIP Yapis Dompus, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: nurulmastura.554@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submission: 2026-03-13 Accepted: 2026-07-11 Published: 2026-07-26 Keywords: Wayang Media, Story Listening Skills, Visual-Narrative Media, Indonesian Language Learning.	This study aimed to examine the effect of using wayang media on the story-listening skills of third-grade elementary school students. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group pretest-posttest design involving 40 students, consisting of 20 students in the experimental group and 20 students in the control group. The experimental group learned story listening through wayang media, whereas the control group received conventional instruction using the same story material. Data were collected using a multiple-choice listening comprehension test measuring students' understanding of characters, setting, sequence of events, explicit information, implicit information, and moral messages. The descriptive results showed that the experimental group increased from a pretest mean of 72.75 to a posttest mean of 85.75, while the control group increased from 64.00 to 78.50. Because the experimental group had a higher initial score than the control group, the findings were interpreted cautiously. The raw gain was 13.00 in the experimental group and 14.50 in the control group, while the normalized gain was 0.48 and 0.40, respectively. The independent sample t-test on posttest scores showed a statistically significant difference, $t(38) = 2.873$, $p = 0.007$, mean difference = 7.25, with Cohen's $d = 0.91$. These findings indicate that wayang media has positive potential to support students' story-listening comprehension, although the baseline difference limits the strength of causal inference. Wayang can be considered a contextual low-tech visual-narrative medium that integrates Indonesian cultural elements into language learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Penyerahan: 2026-03-13 Diterima: 2026-07-11 Dipublikasi: 2026-07-26 Kata kunci: Media Wayang, Keterampilan Menyimak Cerita, Media Visual-Naratif, Pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental nonequivalent control group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing 20 siswa. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menyimak cerita menggunakan media wayang, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional pada materi cerita yang sama. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman menyimak berbentuk pilihan ganda yang mengukur pemahaman tokoh, latar, urutan peristiwa, informasi tersurat, informasi tersirat, dan pesan moral. Hasil deskriptif menunjukkan rerata pretest kelompok eksperimen sebesar 72,75 dan posttest 85,75, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rerata pretest 64,00 dan posttest 78,50. Karena kemampuan awal kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, hasil penelitian diinterpretasikan secara hati-hati. Gain mentah kelompok eksperimen sebesar 13,00 dan kelompok kontrol 14,50, sedangkan normalized gain masing-masing sebesar 0,48 dan 0,40. Uji independent sample t-test pada skor posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan, $t(38) = 2,873$, $p = 0,007$, mean difference = 7,25, dengan Cohen's $d = 0,91$. Temuan ini menunjukkan bahwa media wayang memiliki potensi positif dalam mendukung pemahaman menyimak cerita siswa, meskipun perbedaan kemampuan awal membatasi kekuatan kesimpulan kausal. Media wayang dapat dipertimbangkan sebagai media visual-naratif low-tech yang kontekstual dan mengintegrasikan unsur budaya Indonesia dalam pembelajaran Bahasa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa pada dasarnya mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. Melalui kegiatan menyimak, siswa memperoleh informasi, memahami pesan yang disampaikan secara lisan, serta

mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi secara efektif (Tarigan, 2015). Menyimak bukan sekadar kegiatan mendengar bunyi bahasa, tetapi merupakan proses aktif yang melibatkan pemahaman makna, interpretasi informasi, serta pengintegrasian pengetahuan yang dimiliki sebelumnya (Brown, 2007). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menyimak perlu mendapat perhatian yang serius dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, keterampilan menyimak seringkali belum dikembangkan secara optimal. Pembelajaran

bahasa masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian informasi secara verbal tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran serta kurang fokus dalam menyimak informasi yang disampaikan oleh guru. Padahal, keterampilan menyimak memerlukan perhatian dan konsentrasi yang tinggi agar siswa dapat memahami pesan yang disampaikan secara lisan (Nation & Newton, 2009). Pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan komunikasi verbal dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan representasi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain meningkatkan perhatian siswa, penggunaan media pembelajaran juga dapat memperkuat proses pemahaman informasi melalui integrasi unsur visual dan verbal. Dalam teori multimedia learning, Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penyajian informasi melalui dua saluran pemrosesan tersebut memungkinkan siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam karena informasi dapat diproses melalui berbagai representasi kognitif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan naratif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita adalah media cerita visual atau storytelling. Storytelling merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami informasi karena cerita memiliki struktur naratif yang mudah diikuti oleh siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Isbell, Akdamar dan Sütçü (2021) menemukan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan sikap positif siswa terhadap aktivitas menyimak. Tabieh, Al-Hileh, Abu Afifa, dan Abuzagha (2021) menunjukkan bahwa

digital storytelling berpengaruh terhadap keterampilan menyimak aktif dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dalam konteks Indonesia, Hadi et al. (2023) menunjukkan bahwa digital musical storytelling dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas awal, sedangkan Masfufah dan Wibowo (2024) menemukan bahwa video animasi Nusantara berdampak positif terhadap kemampuan menyimak dan menceritakan kembali pada siswa sekolah dasar. Utami, Kristiantari, dan Pramunditya (2024) juga menunjukkan bahwa storytelling berbasis media audiovisual efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa juga telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Suyitno, dan Saddhono (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar. Media visual membantu siswa memahami isi cerita secara lebih jelas karena siswa dapat menghubungkan informasi verbal yang mereka dengar dengan representasi visual yang ditampilkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa.

Selain penggunaan media visual modern, pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi unsur budaya dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa. Bruner (1996) menjelaskan bahwa pembelajaran yang terhubung dengan konteks budaya dan pengalaman siswa dapat membantu meningkatkan pemahaman serta makna pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengandung unsur budaya lokal dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media wayang. Wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya tradisional Indonesia yang memiliki nilai edukatif dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media wayang dalam pembelajaran memungkinkan guru menyajikan cerita secara visual melalui tokoh-tokoh yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan. Selain itu, media wayang juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Meskipun penelitian tentang storytelling, media visual, dan media audiovisual telah berkembang,

kajian yang secara khusus menguji penggunaan media wayang sebagai media visual-naratif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak membahas media digital, cerita bergambar, atau video animasi, sedangkan wayang memiliki karakteristik berbeda karena bersifat manipulatif, dapat digerakkan langsung oleh guru, dan menghadirkan pengalaman budaya yang lebih kontekstual. Di sisi lain, penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group pretest-posttest, sehingga perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian media wayang sebagai media visual-naratif berbasis budaya lokal serta penekanan pada keterampilan menyimak cerita yang diukur melalui tes pemahaman menyimak.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Media wayang tidak hanya mampu menyajikan cerita secara visual dan menarik, tetapi juga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui integrasi unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group pretest-posttest design karena penelitian dilakukan pada kelas yang telah terbentuk secara alami dan peneliti tidak melakukan randomisasi individu secara penuh. Desain ini sesuai digunakan dalam konteks pendidikan dasar ketika pengacakan siswa secara individual sulit dilakukan karena dapat mengganggu struktur kelas yang telah berjalan (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Dalam desain ini, dua kelas dilibatkan sebagai kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menyimak cerita menggunakan media wayang dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan materi cerita yang sama. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan posttest untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita setelah perlakuan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar yang terbagi ke dalam dua kelas. Kelas IIIB ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa, sedangkan kelas IIIA ditetapkan

sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Dengan demikian, jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 40 siswa. Teknik penentuan subjek menggunakan intact group sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kelompok kelas yang telah tersedia dalam sistem pembelajaran sekolah. Teknik ini lazim digunakan dalam penelitian eksperimen pendidikan karena peneliti tidak selalu memiliki keleluasaan untuk mengacak subjek secara individual (Fraenkel et al., 2012).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita. Media wayang dimaknai sebagai media visual-naratif berupa tokoh wayang sederhana yang digunakan guru untuk menampilkan tokoh, alur peristiwa, dialog, dan pesan cerita. Variabel terikat adalah keterampilan menyimak cerita, yaitu kemampuan siswa memahami cerita yang disampaikan secara lisan. Keterampilan ini diukur melalui tes objektif pemahaman menyimak berbentuk pilihan ganda. Indikator tes mencakup kemampuan siswa mengidentifikasi tokoh, latar, urutan peristiwa, informasi tersurat, informasi tersirat, dan pesan moral dalam cerita. Karena instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai pemahaman menyimak cerita, bukan performa menyimak murni yang biasanya memerlukan observasi perilaku, rubrik retelling, atau penilaian performatif lainnya.

Instrumen penelitian berupa tes pemahaman menyimak cerita. Tes diberikan sebelum perlakuan sebagai pretest dan setelah perlakuan sebagai posttest. Penyusunan tes dilakukan berdasarkan kisi-kisi indikator keterampilan menyimak cerita yang disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas III. Setiap butir tes diarahkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita setelah menyimak narasi yang disampaikan guru. Validitas instrumen sebaiknya dilaporkan melalui validitas isi berdasarkan penilaian ahli bahasa Indonesia atau ahli pembelajaran sekolah dasar, sedangkan reliabilitas instrumen dapat dihitung menggunakan KR-20 atau Cronbach's Alpha sesuai karakteristik skor tes. Dalam naskah awal, jumlah butir soal, hasil validitas, dan reliabilitas belum dicantumkan secara rinci; oleh karena itu, bagian ini perlu dilengkapi penulis menggunakan data instrumen asli sebelum naskah dikirim kembali ke jurnal.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media wayang, materi cerita, dan instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest. Setelah itu, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menyimak cerita dengan media wayang. Guru memperkenalkan tokoh-tokoh wayang, menyampaikan tujuan pembelajaran, membacakan atau menarasikan cerita sambil

menggerakkan tokoh wayang sesuai alur, memberi penekanan pada bagian penting cerita, mengajukan pertanyaan pemantik, dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan isi cerita. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan materi cerita yang sama, yaitu guru menyampaikan cerita secara verbal, menjelaskan isi cerita, dan memberikan tanya jawab tanpa menggunakan media wayang. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest dengan bentuk tes yang setara untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita setelah pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan rerata pretest, rerata posttest, selisih peningkatan atau gain, serta normalized gain. Normalized gain dihitung menggunakan rumus $(\text{posttest} - \text{pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{pretest})$ dengan asumsi skor maksimum tes adalah 100. Penggunaan gain penting karena desain penelitian melibatkan pretest dan posttest, sedangkan nilai pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan awal yang perlu diperhatikan. Secara metodologis, desain nonequivalent control group pretest-posttest idealnya dianalisis menggunakan ANCOVA dengan skor pretest sebagai kovariat apabila data mentah tersedia, karena ANCOVA dapat membantu mengontrol perbedaan kemampuan awal antarkelompok (Oakes & Feldman, 2001; Nayeri et al., 2024). Namun, karena naskah awal hanya menyediakan data ringkasan, analisis yang disajikan dalam artikel ini tetap menggunakan independent sample t-test pada skor posttest, disertai analisis gain dan ukuran efek untuk memperkuat interpretasi hasil.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kecenderungan distribusi data, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk membandingkan skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain nilai signifikansi, penelitian ini juga melaporkan ukuran efek Cohen's d agar hasil tidak hanya dimaknai berdasarkan nilai p. Cohen's d dihitung dari selisih rerata posttest antarkelompok dibagi simpangan baku gabungan. Dengan jumlah subjek yang seimbang, nilai d juga dapat diturunkan dari nilai t menggunakan rumus $d = t \times \sqrt{(1/n_1 + 1/n_2)}$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang mengikuti

pembelajaran menggunakan media wayang dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Analisis data dilakukan untuk mengetahui gambaran kemampuan awal siswa serta perubahan hasil belajar yang terjadi setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik pada tahap pretest maupun posttest. Pada tahap pretest, nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 72,75, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 64,00. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, nilai rata-rata hasil posttest pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 85,75, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,50. Peningkatan skor pada kedua kelompok menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelas memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Mean Pretest	Mean Posttest
Eksperimen	20	72,75	85,75
Kontrol	20	64	78,5

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selisih nilai rata-rata posttest antara kedua kelompok mencapai 7,25 poin, yang menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar yang lebih besar pada kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, media wayang yang digunakan dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam menyimak cerita sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami secara lebih optimal.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis

untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi statistik yang diperlukan dalam analisis parametrik. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Tes	Kolmogorov-Smirnov Sig
Eksperimen	Pretest	0,2
Eksperimen	Posttest	0,043
Kontrol	Pretest	0,2
Kontrol	Posttest	0,022

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel di atas, sebagian besar data menunjukkan nilai signifikansi yang berada di sekitar atau di atas batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa distribusi data cenderung mendekati distribusi normal. Nilai signifikansi pada pretest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan distribusi data yang normal. Pada data posttest terdapat beberapa nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 pada salah satu metode pengujian, namun secara umum distribusi data masih dapat dianggap mendekati normal karena ukuran sampel relatif kecil dan analisis statistik parametrik masih dapat digunakan ketika distribusi data tidak menyimpang secara ekstrem dari distribusi normal. Dengan demikian, data penelitian dinilai masih memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Selain uji normalitas, dilakukan pula uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan. Uji homogenitas penting dilakukan karena salah satu asumsi dalam analisis uji t adalah kesamaan varians antar kelompok yang dibandingkan.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Data	Levene Statistic	Sig
Posttest	1,231	0,274

Berdasarkan Tabel di atas, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,274, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen atau memiliki kesamaan varians. Dengan terpe-nuhinya asumsi homogenitas ini, maka analisis statistik menggunakan uji parametrik dapat dilanjutkan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Analisis ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Posttest	2,873	38	0,007	7,25

Berdasarkan Tabel di atas, Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test terhadap skor posttest menghasilkan nilai $t = 2,873$, $df = 38$, dan $p = 0,007$. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata posttest yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan mean difference = 7,25 poin. Jika dihitung dari nilai t dengan ukuran sampel seimbang, besar efeknya kira-kira Cohen's $d \approx 0,91$, yang berada pada kategori efek sedang ke besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media wayang yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam menyimak cerita yang disampaikan sehingga informasi yang diterima dapat dipahami secara lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media wayang memperoleh rerata posttest lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara pedagogis, hal ini dapat dijelaskan melalui karakter media wayang sebagai media visual-naratif. Dalam pembelajaran menyimak cerita, siswa tidak hanya membutuhkan paparan suara atau narasi, tetapi juga dukungan visual yang membantu mereka mengikuti tokoh, alur, konflik, dan pesan cerita. Ketika guru menggerakkan tokoh wayang sesuai jalannya cerita, siswa memperoleh penanda visual yang membantu memusatkan perhatian. Mekanisme ini membuat informasi lisan tidak berdiri sendiri, melainkan

diperkuat oleh representasi konkret yang dapat diamati siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menekankan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui saluran verbal dan visual secara terpadu (Mayer, 2009). Dalam konteks penelitian ini, narasi guru berfungsi sebagai saluran verbal, sedangkan tokoh dan gerak wayang berfungsi sebagai saluran visual. Kombinasi keduanya membantu siswa membangun hubungan antara kata-kata yang didengar dengan objek, tindakan, dan urutan peristiwa yang dilihat. Hal ini penting terutama bagi siswa kelas III sekolah dasar yang masih membutuhkan dukungan konkret untuk memahami informasi abstrak. Dengan demikian, keunggulan media wayang bukan semata-mata karena bentuknya menarik, tetapi karena media tersebut membantu proses pemetaan informasi verbal menjadi struktur cerita yang lebih mudah dipahami.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian terbaru mengenai storytelling dan media visual dalam pembelajaran menyimak. Akdamar dan Sütçü (2021) menunjukkan bahwa digital storytelling meningkatkan keterampilan menyimak karena cerita digital menyediakan stimulus visual dan naratif yang memperkuat keterlibatan siswa. Tabieh et al. (2021) menemukan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan menyimak aktif pada siswa sekolah dasar. Hadi et al. (2023) menunjukkan bahwa digital musical storytelling berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas awal, sedangkan Utami et al. (2024) melaporkan bahwa storytelling berbasis audiovisual efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut lebih berbasis digital atau audiovisual, mekanisme utamanya memiliki kesamaan dengan media wayang, yaitu menggabungkan narasi, visualisasi, dan keterlibatan siswa dalam memahami cerita.

Perbedaan penting penelitian ini adalah penggunaan media wayang sebagai media manipulatif berbasis budaya lokal. Media wayang tidak hanya menghadirkan stimulus visual, tetapi juga memungkinkan guru mengontrol tempo cerita, menekankan adegan penting, dan berinteraksi langsung dengan siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung bergantung pada kemampuan mendengar dan mengingat narasi guru. Sebaliknya, dalam pembelajaran menggunakan wayang, siswa mendapatkan bantuan visual yang dapat mengurangi beban kognitif ketika harus mengingat tokoh, urutan peristiwa, dan pesan moral. Inilah salah satu alasan mengapa

skor posttest kelas eksperimen dapat lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dari perspektif pembelajaran berbasis budaya, media wayang juga memberikan nilai tambah karena menghadirkan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Patras et al. (2023) menegaskan bahwa culture-based learning di sekolah dasar dapat memperkaya sumber belajar dan membuat pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kuswandi (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran responsif budaya membantu siswa memahami teks narasi karena budaya lokal menjadi jembatan antara pengalaman sehari-hari dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, wayang berfungsi sebagai jembatan tersebut. Siswa tidak hanya belajar memahami cerita, tetapi juga mengenal media budaya yang mengandung nilai moral, tokoh, dan pesan kehidupan. Dengan demikian, media wayang dapat memperkuat dua dimensi sekaligus, yaitu dimensi keterampilan berbahasa dan dimensi apresiasi budaya.

Meskipun hasil posttest menunjukkan perbedaan signifikan, selisih pretest antara kelompok eksperimen dan kontrol perlu dibahas secara serius. Kelas eksperimen memiliki rerata pretest 72,75, sedangkan kelas kontrol 64,00. Selisih 8,75 poin ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok tidak sepenuhnya setara. Dalam desain non-equivalent control group, kondisi seperti ini wajar terjadi karena kelas tidak dibentuk melalui randomisasi penuh. Akan tetapi, kondisi tersebut membatasi kekuatan kesimpulan kausal. Artinya, skor posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dapat dipengaruhi oleh penggunaan media wayang, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa yang memang lebih tinggi.

Gain mentah kelas eksperimen sebesar 13,00 poin, sedangkan kelas kontrol sebesar 14,50 poin. Jika hanya dilihat dari gain mentah, peningkatan kelas kontrol tampak lebih besar. Namun, *normalized gain* kelas eksperimen sebesar 0,48, sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,40. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media wayang tetap memiliki potensi mendukung peningkatan pemahaman menyimak, tetapi pengaruhnya perlu diuji lebih kuat menggunakan data mentah. Dalam penelitian quasi-experimental dengan pretest-posttest, ANCOVA disarankan karena dapat membandingkan skor posttest dengan mengontrol skor pretest sebagai kovariat (Oakes & Feldman, 2001; Nayeri et al., 2024). Oleh sebab itu, apabila data mentah tersedia, analisis utama sebaiknya dilengkapi dengan ANCOVA atau setidaknya uji beda gain antarkelompok.

Temuan normalitas juga perlu menjadi perhatian. Nilai signifikansi posttest pada kelas eksperimen dan kontrol berada di bawah 0,05, sehingga asumsi normalitas tidak sepenuhnya terpenuhi. Dalam kondisi jumlah sampel seimbang dan varians homogen, independent sample t-test masih cukup robust untuk digunakan, tetapi hasilnya tetap perlu dibaca secara hati-hati. Untuk memperkuat keandalan hasil, peneliti selanjutnya dapat menambahkan uji nonparametrik seperti Mann-Whitney U pada skor posttest atau menggunakan pendekatan bootstrap. Langkah ini penting agar kesimpulan tidak hanya bergantung pada satu teknik analisis parametrik ketika sebagian asumsi statistik tidak terpenuhi.

Keterbatasan penelitian ini perlu dinyatakan secara eksplisit. Pertama, jumlah sampel relatif kecil, yaitu 40 siswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, kelompok eksperimen dan kontrol tidak sepenuhnya setara pada kemampuan awal, sebagaimana terlihat dari selisih rerata pretest. Ketiga, instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sehingga lebih kuat mengukur pemahaman menyimak daripada performa menyimak secara autentik. Keempat, naskah awal belum menyajikan secara rinci jumlah butir soal, hasil validitas, reliabilitas, serta data SD, minimum, dan maksimum, sehingga pelaporan statistik masih perlu dilengkapi. Kelima, penelitian belum mengukur retelling, ekspresi lisan, atau observasi perilaku menyimak yang dapat memberikan gambaran lebih komprehensif tentang keterampilan menyimak siswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat memanfaatkan media wayang sebagai alternatif media pembelajaran menyimak cerita yang sederhana, kontekstual, dan mudah dikembangkan. Media ini dapat digunakan untuk memperkenalkan tokoh cerita, memperjelas alur, menjaga fokus siswa, dan menumbuhkan suasana belajar yang lebih interaktif. Namun, guru perlu memastikan bahwa penggunaan wayang tidak hanya menjadi hiburan visual, tetapi benar-benar diarahkan untuk mendukung pemahaman cerita melalui pertanyaan pemantik, jeda reflektif, diskusi tokoh, dan penyimpulan pesan moral. Dengan desain pembelajaran yang tepat, media wayang dapat menjadi jembatan antara pembelajaran bahasa, literasi naratif, dan pengenalan budaya lokal dalam pendidikan dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menyimak cerita menggunakan

media wayang memperoleh skor posttest keterampilan menyimak cerita yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga penggunaan media wayang dapat dipandang memiliki potensi positif dalam mendukung pembelajaran menyimak cerita pada siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru sekolah dasar disarankan menggunakan media wayang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi menyimak cerita, terutama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami siswa. Sekolah juga disarankan memberi dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran kreatif berbasis budaya lokal agar proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih variatif dan bermakna. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian serupa perlu dikembangkan dengan jumlah sampel yang lebih luas, pengendalian kemampuan awal yang lebih baik, prosedur perlakuan yang lebih rinci, serta analisis yang lebih kuat, seperti ANCOVA, agar pengaruh media wayang terhadap keterampilan menyimak cerita dapat diuji secara lebih akurat. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat memperluas fokus pada bentuk performa menyimak yang lebih autentik, bukan hanya berdasarkan tes pilihan ganda, sehingga gambaran efektivitas media wayang menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Singkatan dan Akronim Berbasis Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 40–45. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.902>
- Akdamar, N. S., & Sütçü, S. S. (2021). Effects of digital stories on the development of EFL learners' listening skill. *Education Quarterly Reviews*, 4(4), 271–279. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.04.04.391>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). New York, NY: Pearson Education.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative,*

- quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Ellis, P. D. (2010). *The essential guide to effect sizes: Statistical power, meta-analysis, and the interpretation of research results*. Cambridge University Press.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (4th ed.). London: Sage Publications.
- Fitriyah, S., Wijayanti, A., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pelaksanaan Self Assessment Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 121–127. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.377>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Gay, G. (2010). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (2nd ed.). New York, NY: Teachers College Press.
- Hadi, W. H., Ramadhani, R., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2023). Digital musical storytelling to enhance first-grade elementary school students' listening skills. *Journal of Education Technology*, 7(2), 220-225. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63167>
- Hamdy, M. F. (2017). The effect of using digital storytelling on students' reading comprehension and listening comprehension. *Journal of English and Arabic Language Teaching*, 8(2), 112-123.
- Hasan, H., Putra, A., M. Amin, M. A., & Astuti, K. P. (2024). Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.425>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Prentice Hall.
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short stories: Using digital storytelling to enhance student learning. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(4), 65-72.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163.
- <https://doi.org/10.1023/B:ECEJ.0000048967.94189.a3>
- Kuswandi, K. (2025). Culturally responsive teaching modules to improve reading comprehension of narrative text for elementary school students. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1899>
- Masfufah, M., & Wibowo, S. E. (2024). Enhancing listening ability and retelling skills of elementary school students: Exploring the impact of Nusantara animated videos. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3650-3659. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5647>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. New York, NY: Routledge.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. . (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 398–402. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.597>
- Nayeri, N. D., Goudarzian, A. H., Heravi-Karimooi, M., & Sharif Nia, H. (2024). Statistical procedures used in pretest-posttest control group design: A review of papers in five Iranian journals. *Acta Medica Iranica*, 61(10). <https://doi.org/10.18502/acta.v61i10.15657>
- Oakes, J. M., & Feldman, H. A. (2001). Statistical power for nonequivalent pretest-posttest designs: The impact of change-score versus ANCOVA models. *Evaluation Review*, 25(1), 3-28. <https://doi.org/10.1177/0193841X0102500101>
- Patras, Y. E., Juliani, A., Nurhasanah, N., Maksum, A., & Hidayat, R. (2023). A review of culture-based learning at primary level in Indonesia. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3).
- Prasetyo, Z. K., & Mulyani, S. (2019). Local wisdom-based science learning to improve students' character and learning outcomes. *Jurnal*

- Pendidikan IPA Indonesia, 8(3), 344–350.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v8i3.18973>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Syafaah, D. S. N., Nugroho, A. A., & Nuruliarsih, N. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 260–265.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.482>
- Tabieh, A. A. S., Al-Hileh, M. M., Abu Afifa, H. M. J., & Abuzagha, H. Y. (2021). The effect of using digital storytelling on developing active listening and creative thinking skills. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 13–21.
<https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.13>
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, G. A. P., Kristiantari, M. G. R., & Pramunditya, D. (2024). Storytelling-based audiovisual media learning in improving the skills of grade IV elementary school students. *International Journal of Language and Literature*, 8(3).
<https://doi.org/10.23887/ijll.v8i3.93510>
- Wulandari, D., Suyitno, I., & Saddhono, K. (2017). The use of picture story media to improve students' listening comprehension in elementary school. *Journal of Education and Learning*, 11(3), 346–352.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i3.6307>
- Yulianti, E., Adhar, Y. I., Wahyuni, S., & Yusnarti, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 230–236. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i2.986>