PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS PESAN DALAM CERITA SISWA KELAS IV SDN BURENGAN 2 KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun oleh :

Nur Afni Kholifah

(2114060031)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

NUR AFNI KHOLIFAH
NPM: 2114060031

Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS PESAN DALAM CERITA SISWA KELAS IV SDN BURENGAN 2 KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.	**Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.**
NIDN. 0708087703	NIDN. 0730098803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NUR AFNI KHOLIFAH

NPM: 2114060031

Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS PESAN DALAM CERITA SISWA KELAS IV SDN BURENGAN 2 KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Nur Afni Kholifah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl.lahir	: Kediri/10 Maret 2003
NPM	: 2114060031
Fak./Jur./Prodi.	: FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan

NUR AFNI KHOLIFAH
NPM. 2114060031

Motto :

Musuh terbesar bukanlah orang lain, melainkan sisi lemah dalam diri sendiri.

Keluar dari zona nyaman adalah keberanian.

Melangkah bersama ridho Allah dan doa ibu adalah kemenangan.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Diriku di masa depan, ibu dan keluarga tercinta, serta siapapun yang membaca.

Abstrak

Nur Afni Kholifah Pengaruh Penggunaan Media Wayang 3D Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Analisis Pesan dalam Cerita Siswa Kelas IV SDN Burengan 2 Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Media Wayang 3D, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Kemampuan Analisis Pesan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis pesan moral pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks narasi. Media pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga diperlukan alternatif media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana hasil belajar siswa pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran, (2) bagaimana hasil belajar siswa pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal, dan (3) adakah perbedaan hasil belajar pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang 3D berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis pesan dalam cerita narasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, paired sample t-test, dan independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita pada kelas eksperimen dari rata-rata 71,27 menjadi 90,00. Sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 68,70 menjadi 78,57. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil posttest kedua kelas. Simpulan dari penelitian ini adalah media wayang 3D berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis pesan dalam cerita, serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan bernilai budaya. Penerapan media wayang 3D tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Media ini merangsang keterlibatan kognitif siswa secara aktif dalam memahami isi cerita, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam tokoh dan alur cerita wayang. Oleh karena itu, media wayang 3D memiliki potensi untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana penguatan karakter dan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sejak dini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Wayang 3D Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Analisis Pesan dalam Cerita Siswa Kelas IV SDN Burengan 2 Kediri" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Dr. Zaenal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri;
3. Bapak Bagus Amirul Mukminin, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
5. Ibu Farida Nur Laila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Bapak Suwandi, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Burengan 2 Kediri;
7. Ibu Putri Lestari Karmaningtias, S.Pd., selaku guru kelas IV di SDN Burengan 2 Kediri dan seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN Burengan 2 Kediri, yang telah memberikan dukungan serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini;
8. Ibunda tercinta, yang tidak henti-hentinya melimpahkan kasih sayang, doa, dan motivasi dengan penuh cinta, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya

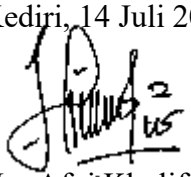
sampai sarjana, serta selalu memberikan dukungan moral dan material dalam setiap langkah perjalanan pendidikan penulis.

9. Diriku sendiri yang telah berjuang keras dan bertahan dalam menyelesaikan studi hingga sarjana. Semoga setiap tetes keringat maupun air mata yang pernah jatuh, serta setiap waktu yang tercurah, terbayar lunas dengan kesuksesan yang akan datang. Terima kasih atas ketekunan dan semangat pantang menyerah, love my self.
10. Teman-teman seperjuangan, di dalam lingkup perkuliahan maupun di luar lingkup perkuliahan, terimakasih atas segala bentuk dukungan, semangat, dan motivasi yang kalian berikan. Kalian hadir sebagai penginngat bahwa perjuangan ini tidak dijalani sendiri. Semoga hal baik ini dapat terus terjaga hingga akhir, dan menjadi kenangan indah dalam salah satu kisah perjuangan kita.
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 14 Juli 2025



Nur Afni Kholifah
NPM. 2114060031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERNYATAAN ..... **iiiv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I **1**

PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II **9**

LANDASAN TEORI **9**

A. Kajian Teori 9

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia 9

2. Media Pembelajaran 17

3. Media Wayang 3D 25
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 30
C. Kerangka Berpikir 32
D. Hipotesis Penelitian 35
BAB III 36
METODE PENELITIAN 36
A. Desain Penelitian 36
B. Definisi Operasional 38
C. Instrument Penelitian 39
D. Populasi dan Sampel 42
E. Prosedur Penelitian 43
F. Tempat dan Waktu Penelitian 45
G. Teknik Analisis Data 46
BAB IV 50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Deskripsi Data Variabel 50
B. Analisis Data 55
C. Pengujian Hipotesis 63
D. Pembahasan 64
BAB V 69
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 69
A. Simpulan 69
B. Implikasi 70
C. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 72

LAMPIRAN-LAMPIRAN 77

DAFTAR TABEL

Tabel halaman

2. 1 : Tabulasi CP, TP, ATP 12
3. 1 : Keterangan Design Penelitian 38
3. 2 : Rencana Penelitian 46
4. 1 : Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen (Pretest) 51
4. 2 : Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen (Posttest) 51
4. 3 : Hasil Uji Reliabilitas (Pretest) 51
4. 4 : Hasil Uji Reliabilitas (Posttest) 51
4. 5 : Data Tentang Kemampuan Analisis Pesan Dalam Cerita Teks Narasi (Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Kontrol) 52
4. 6 : Data Tentang Kemampuan Analisis Pesan Dalam Cerita Teks Narasi (Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Eksperimen) 54
4. 7 : Hasil Uji Normalitas (Posttest Kontrol dan Eksperimen) 57
4. 8 : Hasil Uji Homogenitas (Posttest Kontrol dan Eksperimen) 58
4. 9 : Paired Samples Test untuk uji hipotesis 1 (kelas kontrol) 59
4. 10 : Paired Samples Test untuk uji hipotesis 2 (kelas eksperimen) 60
4. 11 : Statistik Deskriptif Untuk Uji Hipotesis 3 61
4. 12 : Hasil Uji-t 61
4. 13 : Hasil Uji Keunggulan 62
4. 14 : Rangkuman Uji Keunggulan 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar halaman

2. 1 : Bagan Kerangka Berfikir 34

3. 1 : Gambar Tahapan Penelitian 43

4. 1 : Grafik Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol 53

4. 2 : Grafik Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi 78
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan 80
3 : Surat Ijin Melakukan Penelitian 82
4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian 83
5 : Perangkat Pembelajaran 84
6 : Angket Validasi Perangkat Pembelajaran 119
7 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas..... 124
8 : Lembar Hasil Pretest Kelas Kontrol..... 130
9 : Lembar Hasil Posttest Kelas Kontrol 132
10 : Lembar Hasil Pretest Kelas Eksperimen 134
11 : Lembar Hasil Posttest Kelas Eksperimen..... 136
12 : Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol 138
13 : Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen..... 139
14 : Hasil Uji Normalitas..... 140
15 : Hasil Uji Homogenitas 142
16 : Hasil Uji-t 144
17 : Dokumentasi..... 149
18 : Hasil Cek Plagiasi..... 150
19 : Surat Keterangan Similarity PPI……...…151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi kewarganegaraan. Bahasa Indonesia memiliki peranan yang amat penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yakni menjadi alat komunikasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Salah satu bukti bahwa bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam pendidikan yakni bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia (Supena, 2024). Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran inti yang harus ada di setiap satuan pendidikan, dimulai dari jenjang sekolah dasar, hingga menengah atas.

Namun, dalam pelaksanaan di lapangan masih banyak mengalami kesulitan. Kesulitan yang terjadi salah satunya dapat disebabkan oleh teks yang panjang dan penuh tulisan, dan hal tersebutlah yang justru cenderung menjadi ciri khas dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa harus mampu membacanya dengan seksama, mulai dari awal hingga akhir teks, jika ingin mengetahui informasi yang terdapat didalamnya. Hal ini didukung oleh penelitian (Yani & Rachmania, 2023) yang dalam penelitiannya siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh kesulitan dalam pamahaman suatu teks ataupun pengambilan informasi dalam suatu teks. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat terjadi karena ketidaktepatan metode, bahan ajar, maupun media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung (Alfi et al., 2021). Oleh sebab itu, seorang guru haruslah mampu untuk memutuskan penggunaan metode, bahan ajar, maupun media yang tepat dan inovatif serta sesuai dengan yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia .

Salah satu kemampuan yang identik berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan analisis. Kemampuan analisis adalah kemampuan mengurai suatu informasi. Kemampuan analisis dapat diartikan sebagai kemampuan memecah atau memisah informasi dalam teks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta mampu menemukan keterkaitan antara bagian satu dengan yang lain (Agoestanto, et al., 2019). Sedangkan analisis pesan dapat diartikan sebagai cara atau metode yang sistematis untuk menganalisis informasi atau pesan yang bersifat komunikatif yang disampaikan oleh penulis atau komunikator (Arum, S. A., 2022).

Kemampuan analisis merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh semua orang, khususnya siswa. Dengan kemampuan analisis yang baik, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran secara rinci, menyeluruh dan mendalam, sehingga hasil belajar yang didapatkan akan lebih maksimal dan melekat dalam daya ingatan siswa (Handayani P., 2017). Meskipun begitu, terkadang siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis suatu informasi atau pesan. Penyebab dari siswa kesulitan dalam menganalisis yaitu rendahnya pemahaman dasar serta kemampuannya dalam menganalisis (Firdausi et al., 2021). Permasalahan tersebut dapat di atasi dengan penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, serta perlunya dilakukan pembiasaan dalam berpikir kritis melalui kuriositas.

Teks narasi merupakan suatu karangan yang disusun berdasarkan berurutan berdasarkan keterangan waktu (Cahyani et al., 2017). Narasi merupakan peristiwa atau tindakan yang berlangsung dalam satu rangkaian waktu, dan menceritakan kehidupan yang berubah-ubah atau dinamis dalam runtutan waktu yang sama (kronologis). Tujuan dari adanya teks narasi sendiri mengandung maksud menyampaikan makna atau pesan dari dari suatu rentetan kejadian sehingga pembaca dapat mengambil satu atau lebih hikmah dari kisah atau kejadian tersebut (Amalia et al., 2017). Namun dalam pelaksanaannya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami

teks narasi. Hal ini didukung oleh penelitian (Ardiyanto, et al. 2021) yang menyimpulkan bahwa permasalahan siswa dalam memahami teks narasi yakni siswa belum bisa menemukan gagasan utama dari teks bacaan, sehingga siswa kesulitan memahami informasi dari bacaan tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus dapat menyajikan materi teks narasi dengan cara yang berbeda, dan interaktif bagi siswa. Pembelajaran yang interaktif dengan bantuan media pembelajaran diperlukan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan kegiatan analisis hasil belajar yang dilakukan pada saat kegiatan PLP di SDN Burengan 2 Kediri, penguasaan aspek analisis pesan dalam cerita terbilang di bawah target. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai evaluasi pembelajaran pada materi analisis pesan dalam cerita, lebih dari separuh jumlah siswa satu kelas mendapatkan nilai di bawah KKTP. Berdasarkan data nilai evaluasi tersebut, terdapat 30 jumlah siswa dalam satu kelas, dan yang mendapatkan nilai di bawah KKTP yakni sejumlah 20 siswa. Penyebab dari siswa kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran pada aspek analisis pesan atau informasi dalam cerita yakni (1) siswa kesulitan dalam memahami teks cerita, (2) pembelajaran yang dilakukan kurang melibatkan peran siswa, (3) penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat pada materi analisis pesan dalam cerita.

Berdasarkan hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan terlihat sama dengan pembelajaran sebelumnya serta membosankan, sehingga membuat siswa kurang bersemangat untuk belajar, dan berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Untuk itu, hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas yakni dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, dan berbeda dari biasanya, supaya dapat membangkitkan semangat belajar pada siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan dan mengesankan, yang dapat menarik

perhatian siswa, sehingga perhatian berpusat pada siswa dan tidak membuat siswa merasakan kebosanan saat belajar. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap semangat belajar siswa. Disebutkan bahwa faktor yang memengaruhi semangat belajar peserta didik yang pertama adalah minat atau keinginan dalam diri peserta didik itu sendiri, dan yang kedua adalah factor eksternal, dimana guru harus mampu menampilkan materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung (Anwar & Syaputra, 2022). Penyampaian materi yang menarik dan berbeda dari sebelumnya akan cenderung dapat mengalihkan perhatian siswa untuk lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Untuk dapat menyampaikan materi dengan cara menarik dan berbeda diperlukan sebuah alat bantu berupa media pembelajaran (Rohani, 2020).

Media merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memengaruhi pikiran, perasaan, atensi, dan ketertarikan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyampaikan materi kepada siswa, khususnya materi yang dianggap abstrak, serta membutuhkan untuk diproyeksikan pada benda yang nyata. Media dapat menambahkan sesuatu yang kurang dari apa yang disampaikan guru, selain itu dapat mengubah sesuatu yang abstrak menjadi konkret sehingga menjadi lebih jelas dengan adanya media (Hasan et al., 2021). Namun seiring berjalannya waktu, teknologi semakin berkembang pesat dan mulai merabah pada bidang pendidikan. Hal tersebut berdampak pada perkembangan media pembelajaran, di mana saat ini media pembelajaran memiliki banyak variasi. Mulai dari media konkret, maupun media yang berbasis teknologi. Namun meskipun demikian, terlepas dari apapun jenis media yang digunakan, guru haruslah mampu menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kebutuhan siswanya. Dalam

pemilihan media sebaiknya selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, kemudian materi, kemampuan serta karakteristik yang dimiliki oleh siswa, sehingga nantinya dapat tercapai ketepatan dan kesuksesan pada KBM serta hasil pembelajaran (Harahap et al., 2021).

Berkembang pesatnya teknologi saat ini, hampir dijangkau oleh seluruh kalangan usia, bahkan anak usia sekolah dasar. Gadget merupakan hal yang tidak asing lagi di kalangan siswa sekolah dasar. Kurang bijaknya dalam bermain gadget, dapat memberikan banyak dampak negative, seperti terpengaruhnya diri oleh budaya luar. Selain itu adanya gadget juga membuat siswa kehilangan jati dirinya. Jati diri seorang siswa sebagai generasi penerus bangsa perlahan dapat menghilang disebabkan paparan budaya luar (Rahayu et al., 2023). Hal tersebut menyebabkan siswa kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Dampak negatif dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku, etika, aturan, dan norma kehidupan yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Marryono Jamun, 2018). Untuk itu diperlukan media yang menarik, bagi siswa dan berkaitan dengan budaya kearifan lokal. Banyak kelebihan yang bisa didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (Marpaung, 2018), di antaranya memperkenalkan budaya daerah, mempertahankan jati diri bangsa dan rasa kepemilikan, serta turut melestarikan Budaya daerah sehingga identitas budaya turut diperkuat. Dengan memperkenalkan budaya daerah sekitar pada saat proses pembelajaran dapat berdampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatan rasa kecintaan siswa terhadap budaya daerah (Nabila, 2021:3).

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, diperlukan adanya inovasi dalam hal penyampaian materi dengan media yang menarik dan berbasis kearifan lokal. Media tersebut berupa wayang 3D yang berbasis kearifan lokal. Media wayang 3D ini dapat dijadikan sebuah solusi dalam permasalahan pembelajaran yang menghambat kemaksimalan hasil belajar siswa. Obyek 3D dapat dikatakan benda tiruan atau semacam model engan

ukuran yang berbeda atau lebih kecil, namun dengan bentuk yang riil (Rahman et al., 2022). Sehingga dapat dikatakan media 3D termasuk dalam kategori benda tiruan yang mewakili objek sebenarnya. Media wayang merupakan salah satu alat atau praga yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana siswa menyimak sebuah cerita yang disampaikan melalui gambar yang dapat digerakkan dengan tongkat kecil atau handgrip (Wahyudi, 2020; Krisanti et al., 2020). Namun wayang 3D ini tidak hanya berbentuk semacam wayang kulit pada biasanya yang hanya memiliki bentuk 2 dimensi, dan hanya dapat dilihat dari sisi depan dan belakang saja. Wayang 3D ini memiliki bentuk yang lebih menonjol sehingga memberikan kesan yang lebih nyata serta dapat dilihat dari sisi mana saja, mulai dari sisi depan, belakang, kanan dan kiri (Majdi et al., 2022).

Dengan hadirnya wayang 3D, siswa dapat memiliki peluang untuk belajar sambil bermain. Dengan cara siswa diberikan kesempatan untuk memainkan wayang 3D layaknya seorang dalang, yang bercerita tentang sebuah kisah yang telah ditentukan. Mengajarkan pedalangan dalam kegiatan pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian para siswa serta meningkatkan keberagaman (Nursalim et al., 2023). Melalui penerapan media wayang 3D dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memainkannya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta menumbuhkan kesan lebih bermakna pada siswa. Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki keunggulan dalam merangkum seluruh informasi secara utuh, sehingga pada akhirnya meningkatkan kemampuan siswa (Najib D.A., 2016),

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Muzakki (2018) dan Weniyanti (2020) menyimpulkan bahwa media wayang termasuk dalam alat pembelajaran yang menarik, dan dengan menggunakan media wayang dapat meningkatan kemampuan menyimak pada siswa (Nursalim et al., 2023). Selain itu berdasarkan penelitian tentang penggunaan media wayang sebelumnya yang dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia Malaysia menyatakan bahwa penelitian yang

dilakukan dengan menerapkan media wayang berjalan dengan efektif (Putri Ririn & Sitepu Juli, 2023). Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ibda, H., 2017) menyimpulkan bahwa dengan adanya media wayang siswa merasa terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan dari pihak guru pun merasa lebih mudah dalam penyampaian materi, sehingga media pembelajaran berbasis wayang ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wayang 3D Terhadap Kemampuan Analisis Pesan dalam Cerita pada Materi Teks Narasi Siswa Kelas 4 SD Berbasis Kearifan Lokal."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN Burengan 2 Kediri pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita teks narasi sebelum penggunaan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN Burengan 2 Kediri pada aspek kemampuan analisis pesan dalam cerita teks narasi setelah penggunaan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh antara penggunaan media wayang 3D dan tanpa penggunaan media wayang 3D dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan analisis pesan dalam cerita teks narasi bagi siswa kelas IV di SDN Burengan 2 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal terhadap

kemampuan kemampuan analisis pesan dalam cerita teks narasi bagi siswa kelas IV di SDN Burengan 2 Kediri.

2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan analisis pesan dalam cerita teksn narasi siswa kelas IV SDN Burengan 2 Kediri.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media wayang 3D dan tanpa menggunakan media wayang 3D dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan analisis pesan dalam cerita teks narasi bagi siswa kelas IV di SDN Burengan 2 Kediri?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Memberikan sedikit sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
b. Memperluas wawasan bagi guru tentang media pembelajaran yang konkret dan berbasis kearifan lokal sehingga dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan memudahkan guru dalam mengajarkan nilai budaya daerah kepada siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
c. Membuat perasaan senang yang dialami siswa melalui media wayang 3D, sehingga dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, yaitu belajar berani untuk menyampaikan suatu cerita dengan memperagakan melalui wayang 3D layaknya seorang dalang.

2. Manfaat Teoritis

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu untuk memberikan landasan ataupun referensi bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ad'hiya, E., & Laksono, E. W. (2018). Development and validation of an integrated assessment instrument to assess students' analytical thinking skills in chemical literacy. International Journal of Instruction, 11(4), 241–256. https://doi.org/10.12973/iji.2018.11416a

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.

Akbar, M. A., Radhiah, R., & Safriandi, S. (2021). Analisis Pesan Moral Dalam Legenda Mon Seuribèe Di Gampông Parang Ix, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara. KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2(1), 137-149.

Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5512-5519.

Amalia, R., Sastromiharjo, A., & Cahyani, I. (2017). MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI EXPERIENTIAL LEARNING MODEL BASED ON CREATIVE THINKING IN LEARNING WRITING TEXT NARRATION. In BARISTA (Vol. 4, Issue 2).

Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Ardiyanto, D., Sulistyawati, I., & Yustitia, V. (2021). Problematika Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas 4 SDN Margorejo 1/403 Surabaya. INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1), 130-137.

Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran pada fungsi buku informasi. In Sonpedia.

Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran pada fungsi buku informasi. In Sonpedia.

ARUM, S. A. (2022). ANALISIS ISI PESAN DAKWAH DALAM CERITA RAKYAT "ANDE-ANDE LUMUT" DALAM BUKU KARYA ARTI PURBANI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian. Seminar Nasional SAGA Universitas Ahmad Dahlan, 1(1), 242–246.Ad'hiya, E., & Laksono, E. W. (2018). Development and validation of an integrated assessment instrument to assess students' analytical thinking skills in chemical literacy. International Journal of Instruction, 11(4), 241–256. https://doi.org/10.12973/iji.2018.11416a

Drs. H. Ardial, M. S. (2022). Definisi Operasional.Pdf.

Handayani, P. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Active knowledge sharing Dan Questions Students Have Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Falah Puncel Dukuhseti Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, STAIN Kudus).

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Masdiana, & Indra, P. I. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN (F. Sukmawati (ed.); Pertama, Vol. 260). Tahta Media Group.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Ibda, H. (2017). Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi. CV. Pilar Nusantara.

Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Pembelajaran, M. (2015). SARAH KARTIKAWATI Bab II. 9–33.

Jesika, A., & Dilfa, A. H. (2025). Upaya Guru Mengoptimalkan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Kelas VII C SMPN 35 Kerinci. Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain, 2(1), 113–125. https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Abstrak

Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Kajian Linguistik, 9(2).

Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(02), 24. https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918

Majdi, M., Rahman, S. A., & Humaidi, M. (2022). Pengembangan Media 3D Tipe Model Wayang Kancil dan Buaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Islam. AN NUR: Jurnal Studi Islam, 14(2), 255-266.

Mansyur, U. (2018). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Fakultas Sastra. Universitas Muslim Indonesia, 6(1), 1-9.

Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 109-115.

Monica Pratiwi dan Karya Sinulingga. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training Pada Materi Pokok Elastisitas Kelas Xi Smas Pab 8 Saentis T.P 2019/2020. Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI).

Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. Journal of Educational Review and Research, 2(1), 55-62.

Naufal, I. M., & Aini, S. H. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran 3D dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab. KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran, 1(1), 68–76. https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i1.16

Nilawati, N., Ediani, P., Nusantara, U., Guru, P., Indonesia, R., & Kediri, U. N. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK.

Nugroho, D. (2016). Perancangan Ilustrasi Buku Pewayangan Cerita Wahyu Cakraningrat. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang, 1.

Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1 (2017): 36

Nurzakinah, S., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sipaurangi 3D Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4(1), 28-41.

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: DI SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI. (n.d.). (n.p.): CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Purwasito, A. (2017). Analisis Pesan. Jurnal The Messenger, 9(1), 103-109.

Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Pratiwi, A., & Syafira, H. (2020). Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Sintaksis, 2(2), 9-16.

Rohani. (2020). Media Pembelajaran. Repository.Uinsu, 234.

Ruspa, A. R., Bumbungan, B., Nur, H., & Parubang, D. (2022). Bimbingan teknis pemahaman CP, penyusunan TP/ATP, dan modul ajar di SD Negeri 7 Ponjalae Palopo. Abdimas Langkanae, 2(2), 140-149.

Ruwaida, H. (2019). Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih di mi miftahul anwar desa banua lawas. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(1), 51-76.

Sahri, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Analisis Pesan Puisi melalui Model Pembelaran Inquiry Learning Terbimbing pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 1 Asembagus Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora, 4(1), 43-49.

Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2, No. 1 (2019): 471.

Standar, badań kubikulum, dań asesmen pendidikan K. (n.d.). CP Bahasa Indonesia

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018)

Sukarni, A. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUMMERDEKA MELALUI KOMUNITAS BELAJAR DI SATUAN FORMALSD NEGERI ANGKASA I KECAMATAN KALIJATI TAHUN PELAJARAN 2023/2024. Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang, 6(2), 239–248.

Triana, H., Yanti, P. G., & Hervita, D. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 9(1).

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 4(1), 13-22.

Wahyudi, M. (2020). Peningkatan Afeksi Anak Usia Dini melalui Dongeng dengan Alat Peraga. Jurnal Abdi Mas Adzkia, 1(1), 26. https://doi.org/10.30829/adzkia.v1i1.8494

Wiwik, A. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GARIBOX (GAMBAR BERSERI DAN SCRAPBOX) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA SISWA KELAS IV DI SD IT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter Mandiri Pada Anak Usia Dini. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 1. https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216.