

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARAKTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD N 3 BUTUH KABUPATEN WONOSOBO

Kurnia Dhatu Tri Aprilia¹⁾, Qoriati Mushafanah²⁾, Ikha Listyarini³⁾

DOI : [10.26877/literasi.v5i2.25193](https://doi.org/10.26877/literasi.v5i2.25193)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Kurnia Dhatu Tri Aprilia. NPM 19120276. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Wayang Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 3 Butuh Kabupaten Wonosobo". Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang. 2025. Latar belakang dari diadakannya penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara efektif dan inovatif. Adapun penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam bentuk pre-experimental designs (nondesigns). Dengan jenis penelitian *one group pretest -posttest designs*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Butuh Kabupaten Wonosobo. Sampel yang diambil adalah 20 siswa kelas 3. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas pada *pretest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,437. Hasil tes dari *posttest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,060. Uji *Paired Sample T-Test* pada pre test dan post test mendapatkan hasil nilai korelasi antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,740 dengan signifikansi (Sig.) < 0,001. Hal Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan indikator keefektifan pretestase hasil belajar siswa dalam nilai *pretest* dan post test terdapat peningkatan rata rata sebesar 15% .Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik wayang karakter efektif terhadap hasil belajar siswa karena sudah memenuhi kriteria indikator keefektifan. Indikator keefektifan yakni: hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran wayang karakter dan respon siswa terhadap media pembelajaran masuk kategori sangat mudah.

Kata Kunci: Media;Wayang;hasil belajar;*pretest* ;*posttest*

Abstract

Kurnia Dhatu Tri Aprilia. NPM 19120276. "The Effectiveness of Using Character Puppet Thematic Learning Media on Learning Outcomes of Third Grade Students of SDN 3 Butuh, Wonosobo Regency". Elementary School Teacher Education. Faculty of Education. PGRI University Semarang. 2025. The background of this research is the low student learning outcomes due to the limited learning media used by teachers so that learning does not take place effectively and innovatively. This research is a quantitative research. In the form of pre-experimental designs (nondesigns). With the type of research *one group pretest -posttest designs*. The population of this study were third grade students of SDN 3 Butuh Wonosobo Regency. The data in this study were obtained through *pretest* s and *posttests*, questionnaires, and documentation. Based on the results of data analysis, the normality test on the *pretest* obtained a significance value (Sig.) of 0.437. The test results of the *posttest* obtained a

significance value (Sig.) of 0.060. The Paired Sample T-Test test on the pre test and post test results obtained the value of the correlation value between the pretest and posttest values of 0.740 with a significance (Sig.) <0.001. This shows that there is a strong and significant relationship between pretest and posttest scores. Based on the indicators of the effectiveness of the pretest of student learning outcomes in the pretest and post test scores, there was an average increase of 15%. The results of this study indicate that the character puppet thematic learning media is effective on student learning outcomes because it has met the criteria for effectiveness indicators. The effectiveness indicators are: students' learning outcomes improved after using character puppet learning media and students' responses to learning media were in the very easy category.

Keyword: Media; Puppet; Learning outcomes; Pretest ; Posttest

History Article

Received 17 Agustus 2025

Approved 25 Agustus 2025

Published 29 September 2025

How to Cite

Aprilia, K. D. T., Mushafanah, Q., & Listyarini I. (2025). Keefektifan Penggunaan Media Wayang Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 3 Butuh Kabupaten Wonosobo. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 391-405



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

Email: ¹ kurniadhathu640@gmail.com

PENDAHULUAN

Semua manusia berhak mendapatkan Pendidikan, baik Pendidikan formal maupun informal. Melalui Pendidikan, maka dapat mencapai tujuan negara Indonesia seperti yang tertera dalam bagian pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa, dan Negara. Pendidikan merupakan hal penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang memiliki setiap individu. Pengembangan pada potensi setiap peserta didik berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Salah satu cara peningkatan mutu pendidikan melalui pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Karena keberhasilan suatu pembelajaran menunjukkan kualitas peserta didik yang bersangkutan. (Zaenal Fais, Listyarini, and Nashir Tsalatsa 2019)

Guru merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Seorang guru memiliki banyak tugas jika dikelompokkan tugas guru berupa tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan dan tugas dalam bidang kemasyarakatan. Tugas

guru dalam proses belajar meliputi tugas paedagogis dan tugas administrasi. Tugas paedagogis merupakan tugas membimbing dan memimpin. (Maulana Akbar Sanjani 2020) Guru memiliki peran yang paling aktif dalam pelaksanaan pendidikan demi mencapai tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Guru melaksanakan pendidikan melalui kegiatan pembelajaran dengan mengajar peserta didik atau siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN 3 Butuh, Kabupaten wonosobo, terdapat beberapa permasalahan yang didapati sebagai penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa yaitu (1) Media pembelajaran kurang variatif dan inovatif (2) Sarana dan prasarana kurang memadai (3) Suasana belajar mengajar yang kurang interaktif (4) Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan (5) Belum digunakannya media pembelajaran tematik wayang karakter dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif mempengaruhi proses belajar mengajar. Di SDN 3 Butuh Kabupaten Wonosobo, penggunaan media pembelajaran sangat terbatas, guru hanya memanfaatkan media buku, alat peraga seperti globe, manekin, dan poster atau gambar. Penggunaan media belajar seperti video pembelajaran, internet, audio masih belum banyak dilakukan oleh guru. Padahal seharusnya media pembelajaran dikembangkan dan diinovasikan sehingga menarik perhatian siswa. Media untuk mengajarkan materi kepada siswa tidak harus menggunakan media yang rumit. Media pembelajaran Wayang Kertas dirasa mampu mempengaruhi penguasaan nilai karakter pada siswa sekolah dasar jika diterapkan dalam pembelajaran. (Fatirul 2022)

Sarana yang dimiliki oleh SDN 3 Butuh terkait penggunaan media pembelajaran masih kurang memadai. Sehingga guru tidak mudah dalam mengembangkan media pembelajaran. Sekolah tersebut memiliki proyektor sebanyak 2 buah dan sound system 1 buah. Adapun sarana media seperti peta, gambar, globe, dan alat peraga memiliki jumlah terbatas dan digunakan secara bergantian dengan guru kelas lain sehingga tidak semua guru dapat menggunakan media tersebut dalam waktu yang bersamaan. Hal tersebut menjadikan guru menggunakan media seadanya ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Keterbatasan media pembelajaran di SDN 3 Butuh sebenarnya dapat diatasi dengan memanfaatkan media sederhana maupun berbasis teknologi yang mudah diakses. Guru dapat menggunakan bahan bekas, gambar, atau benda konkret di sekitar lingkungan sekolah sebagai alternatif media pembelajaran (Widyaningrum, 2021; Wibowo, 2020; Wahyuningsih, 2022). Selain itu, pemanfaatan telepon pintar dengan aplikasi pembelajaran sederhana juga bisa menjadi solusi untuk menambah variasi media (Untari, 2018; Umaya, 2020; Sopiya, 2025). Media digital interaktif yang tersedia gratis di internet dapat membantu guru menyajikan materi lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Soeharyono, 2022; Shafira, 2024; Saputri, 2023). Dengan kreativitas guru, media seadanya dapat dikemas menjadi alat bantu belajar yang efektif (Safitri, 2019; Ristiyanto, 2023; Rahmayani, 2019). Hal ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka (Rahmi, 2019; Putri, 2018; Nursimah, 2021). Oleh karena itu, keterbatasan sarana sebaiknya tidak menjadi hambatan, melainkan tantangan untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Nizma, 2020; Murti, 2024; Maghfiroh, 2022).

Selain itu, sekolah juga dapat bekerja sama dengan orang tua siswa maupun komite sekolah untuk mendukung pengadaan media pembelajaran tambahan (Listyarini, 2018; Kotijah, 2018; Hardiansyah, 2021). Keterlibatan orang tua sangat penting karena mereka dapat memberikan sumbangan berupa ide, alat peraga sederhana, maupun dukungan finansial. Misalnya, dengan membuat program donasi buku bergambar, peta, atau alat peraga sederhana yang bisa dimanfaatkan oleh semua guru. Langkah kecil ini dapat menambah variasi media yang digunakan dan mengurangi ketergantungan pada fasilitas yang terbatas di sekolah. Dengan adanya kolaborasi, sekolah tidak hanya terbantu secara sarana, tetapi juga menciptakan rasa memiliki terhadap kualitas pembelajaran. Semakin banyak pihak yang peduli, maka semakin besar pula peluang siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya. Hal ini tentu akan berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa (Afifah, 2018; Afidah, 2019).

Di sisi lain, guru juga dapat meningkatkan kompetensinya dalam menciptakan media pembelajaran mandiri melalui pelatihan atau workshop (Hanifah, 2019; Faroid, 2023; Dwitia, 2018). Kemampuan guru dalam mengembangkan media inovatif, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi, sangat berperan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik (Budiman, 2025; Buchori, 2017; Azzahra, 2023). Misalnya, guru dapat belajar membuat video pembelajaran sederhana, menggunakan aplikasi presentasi interaktif, atau membuat media manipulatif dari bahan murah dan mudah diperoleh. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya memberi dampak positif pada siswa, tetapi juga meningkatkan profesionalisme guru itu sendiri (Astuti, 2024; Ardina, 2019; Amalia, 2024). Dengan penguasaan keterampilan membuat media, guru tidak lagi terlalu bergantung pada fasilitas sekolah yang terbatas. Hal ini akan membangun suasana belajar yang lebih kreatif dan variatif. Pada akhirnya, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Terbatasnya media menjadikan metode pengajaran yang dilakukan guru turut terbatas. Beberapa siswa yang merasa bosan kesulitan dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hendaknya membangun komunikasi dua arah yang baik dengan siswa. Meski media yang digunakan terbatas, hendaknya guru Menyusun strategi belajar mengajar yang menarik seperti penambahan kuis atau pengembangan media dan metode yang mampu menarik perhatian siswa. Media yang menarik dapat mengalihkan fokus siswa dan menimbulkan rasa kaingin tahuan yang dimiliki. Hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan suatu pembelajaran menjadi hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru. Hasil belajar yang tinggi menggambarkan keberhasilan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, di SDN 3 butuh hasil belajar siswa tergolong rendah dimana terdapat lebih dari 50% yang beberapa kali mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil belajar Hal ini juga dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran yang dapat tidak tercapai.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa guru dapat menerapkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan menambah pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar .(Luh and Ekayani 2021)

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran inovatif dengan digunakannya media wayang karakter. Namun, di SDN 3 Butuh, masih belum digunakannya media wayang karakter. Media wayang karakter merupakan media pembelajaran yang terbuat dari karton lalu dibentuk menjadi karakter orang atau tokoh karakter yang lucu dan menarik. Media ini digunakan sebagai alat untuk menjelaskan materi Pelajaran. Dengan tampilan yang lucu, maka akan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus belajar yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Media wayang karakter ini dapat dibuat menggunakan bahan yang sederhana seperti bilah bambu atau kayu sebagai penyangga, karton, dan kertas sebagai bagian badan wayang. Nantinya wayang digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang berlangsung dengan pembawaan yang menyenangkan. Guru berperan seperti seorang dalang yang memainkan wayang di depan kelas dengan membawakan materi belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka perlu dilakukan kajian mendalam mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan rumusan judul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Karakter terhadap Hasil Belajar Siswa kelas III SDN 3 Butuh Kabupaten Wonosobo”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama dilakukan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Pada penelitian ini peneliti melakukan perlakuan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran wayang karakter. Akibat dari perlakuan tersebut yaitu hasil belajar siswa kelas III SDN 3 Butuh dapat meningkat. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Butuh, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo. Waktu penelitian yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran wayang karakter. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III SDN 3 Butuh.

Penelitian ini mengaplikasikan berbagai metode untuk mengumpulkan Informasi dapat diperoleh melalui berbagai metode, seperti pengamatan, uji coba, wawancara, dan pengumpulan dokumen. Berbagai instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data meliputi lembar *pretest*, lembar *posttest*, angket, lembar wawancara, dan dokumentasi. Sebelum alat-alat tersebut diterapkan, mereka diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas, reliabilitas, perbandingan, dan ketuntasan. Informasi yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan berbagai metode, seperti uji normalitas, uji t, dan uji ketuntasan keterampilan. Proses analisis ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 27. Uji t dipakai untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* serta untuk menentukan apakah penerapan pembelajaran menggunakan wayang karakter memberikan dampak yang signifikan. Keputusan dari uji ini diambil berdasarkan nilai signifikansi, dengan menerima H_0 jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak, sedangkan jika nilainya lebih besar dari 0,05, H_0 .

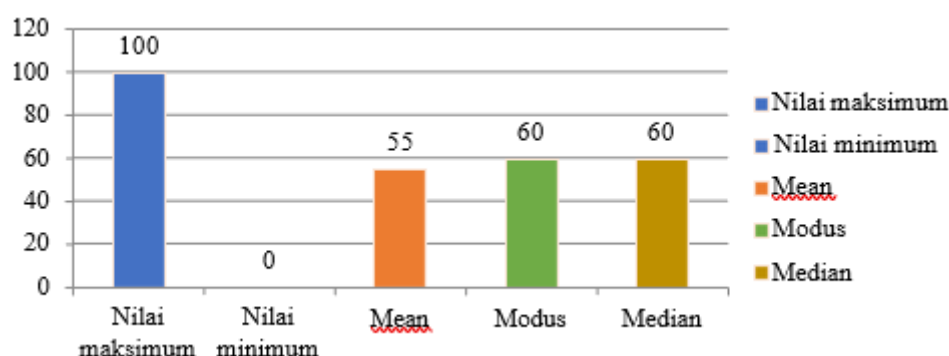
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis ini berfokus mengukur meningkatnya nilai hasil belajar siswa melalui penggunaan media belajar wayang kmarakter pada mata pelajaran IPAS dan Pendidikan Pancasila. Proses awal yang dilakukan sebelum memulai penelitian adalah melakukan uji coba instrumen soal. Setelah melakukan uji coba soal data hasil coba tersebut diuji melalui 4 tahapan yaitu validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil pengujian validitas, ditemukan Dari 10 soal yang diuji coba semuanya dianggap valid. Soal-soal yang telah terverifikasi kemudian digunakan untuk Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran tematik wayang karakter dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mengenai materi di SD Negeri 3 Butuh. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai pretest dan posttest		
Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai terendah	100	100
Nilai tertinggi	0	10
Rata rata	55	70
Sumber: Data hasil penelitian 2024		

Berdasarkan analisis nilai *pretest* dan *posttest* Tabel 1 menunjukkan adanya perbedaan yang jelas pada hasil belajar siswa kelas III antara sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Pada tahap sebelum perlakuan diberikan, rata-rata skor *pretest* siswa tercatat sebesar 50, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 0. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang karakter, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 70, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 10. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya kemajuan dalam hasil belajar serta Perbaikan kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif di SD Negeri Brumbungan. Selain tabel hasil nilai *pretest* dan *posttest* di sajikan dalam bentuk gambar diagram berikut



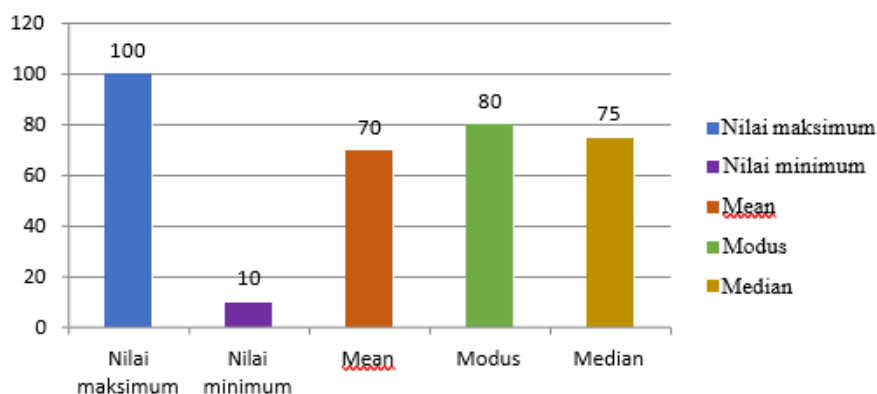
Gambar 1. Grafik nilai *pretest*

Untuk mengetahui kategori hasil belajar yang diperoleh siswa maka perhatikan tabel klasifikasi nilai capaian hasil belajar berikut.

Tabel 2. Nilai Capaian Belajar Siswa

No.	Nilai Capaian	Kategori	Frekuensi
1	80-100	Sangat meningkat	3
2	66-79	Meningkat	3
3	56-65	Cukup	5
4	40-55	Kurang	6
5	0-39	Sangat kurang	3

Berdasarkan tabel klasifikasi nilai capaian belajar siswa, terdapat 3 siswa yang termasuk dalam capaian sangat meningkat, 3 siswa dalam capaian meningkat, 5 siswa dalam capaian cukup, 6 siswa dalam capaian kurang, serta 3 siswa dalam capaian sangat kurang.

**Gambar 2.** Grafik nilai *posttest*

Untuk mengetahui kategori hasil belajar yang diperoleh siswa, maka perhatikan tabel klasifikasi nilai capaian hasil posttest berikut

Tabel 3. Capaian Kategori Hasil *Posttest*

No	Nilai Capaian	Kategori	Frekuensi
1	80-100	Sangat meningkat	10
2	66-79	Baik	4
3	56-65	Cukup	2

4	40-55	Kurang	2
5	0-39	Sangat kurang	2

Berdasarkan tabel klasifikasi kategori capaian hasil posttest, ada 10 siswa yang termasuk dalam capaian sangat meningkat, 4 siswa dalam capaian baik, 2 siswa dalam capaian cukup, 2 siswa dalam capaian kurang, serta 2 siswa dalam capaian sangat kurang.

Sebelum menguji hipotesis, langkah pertama yang dilakukan adalah menguji persyaratan, yang salah satunya adalah uji normalitas yang bertujuan untuk menilai apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian ini meliputi data hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov nilai Exact pada tabel, pada taraf signifikansi 5%. Perhitungan dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	0.167	20	0.144	0.954	20	0.437
POST-TEST	0.200	20	0.035	0.908	20	0.060

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data diatas, hasil tes dari *pretest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,437. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05, data *pretest* berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal pada data *pretest*. Berdasarkan data diatas juga diketahui bahwa hasil tes dari *posttest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,060. Meskipun nilai Sig. mendekati batas 0,05, namun tetap lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi normal.

Untuk mengetahui apakah variabel yang diujikan homogen atau tidak maka dilakukan uji Levene dilakukan untuk memastikan bahwa varians dari kelompok- kelompok yang diuji adalah homogen atau sama. Berikut hasil tes homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0.010	1	38	0.920
	Based on Median	0.000	1	38	1.000
	Based on Median and with adjusted df	0.000	1	37.833	1.000
	Based on trimmed mean	0.008	1	38	0.929

Berdasarkan data diatas didapatkan hasil nilai Cohen's d sebesar -0,882 menunjukkan ukuran efek yang besar dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Ini menunjukkan bahwa perubahan pada nilai *pretest* ke *posttest* sangat bermakna. Sedangkan untuk Nilai Hedges' correction sebesar -0,864, yang juga menunjukkan efek besar dan signifikan dari perubahan tersebut.

Berikut hasil rekapitulasi respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media Wayang

No. Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jumlah total	80	93	85	94	87	92	86	93	87	94	85
Nilai rata-rata	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Nilai Median	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4

Berdasarkan data diatas, poin tertinggi yang didapatkan terdapat pada nomer 4 dan 10 dengan perolehan skor 94 dengan nilai rata-rata 5 yaitu tentang ketertarikan siswa dengan media pembelajaran tematik wayang karakter serta anggapan bahawa wayang karakter mudah digunakan. Respon tertinggi kedua dengan perolehan skor 93 dengan nilai rata-rata 5, terdapat pada nomer 2 dan 7 yaitu tentang guru selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar dan perasaan senang siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran tematik wayang karakter. Respon tertinggi ketiga dengan perolehan skor 92 dengan nilai rata-rata 5 terdapat pada nomer 6 yaitu tentang pengetahuan bahan baku pembuatan media pembelajaran tematik wayang karakter. Respon tertinggi keempat dengan perolehan skor 87 dengan nilai rata-rata 4 didapatkan pada nomer 5 dan 9 yaitu tentang anggapan media wayang karakter merupakan media baru yang siswa temui dan media pembelajaran tematik wayang karakter memiliki tampilan yang bagus. Respon tertinggi kelima dengan perolehan skor 86 dengan nilai rata-rata 4 didapatkan pada nomer 7 yaitu tentang perasaan senang siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media wayang karakter. Respon tertinggi keenam dengan perolehan skor 85 dengan nilai rata-rata 4 didapatkan pada nomer 3 yaitu terkait siswa mengetahui media wayang karakter. Respon selanjutnya dengan perolehan skor 80 dengan nilai rata-rata 4 diperoleh nomer 1 yaitu tentang pengetahuan siswa terkait arti media pembelajaran

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media wayang karakter yang diujicobakan pada pembelajaran tematik dengan modul ajar terlampir pada lampiran 2 untuk siswa Kelas III SDN 3 Butuh Wonosobo.



Gambar.3 Proses Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Wayang Sumber data penelitian pribadi

Penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya, salah satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Hidayat (2020) berkaitan dengan “Comparing the Effect of Wayang Pahlawan and Documentary Film for Cultivating Nationalism among Elementary School Student” yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media wayang pahlawan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Penerapan media wayang pahlawan ini diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.



Gambar 4. Proses Pembelajaran Menggunakan Wayang Karakter Sumber data penelitian pribadi

Penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya, salah satu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Hidayat (2020) berkaitan dengan “Comparing the Effect of Wayang Pahlawan and Documentary Film for Cultivating Nationalism among Elementary School Student” yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media wayang pahlawan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Penerapan media wayang pahlawan ini diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media wayang karakter dapat menumbuhkan motivasi atau minat belajar siswa, serta metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih menarik. Hal ini akan membuat siswa lebih aktif dalam

kegiatan belajar Output dari motivasi belajar yang tinggi adalah dapat meningkatkan hasil belajarsiswa, karena desain media wayang karakter yang terlihat unik serta cerita dan pembawaan yang dibawakan wayang karakter ini mengandung nilai-nilai karakter tersendiri, sehingga siswa mudah menangkap materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media wayang karakter telah berhasil menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Dengan adanya media pembelajaran seperti wayang karakter dapat membantu peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan peserta didik akan terbantu untuk belajar lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerima pembelajaran menggunakan media wayang karakter dengan output adanya perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest* pada siswa kelas 3 Butuh Wonosobo. Penelitian ini menghasilkan hipotesis dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis H_a berbunyi “Ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran wayang karakter” dibuktikan dengan adanya perbedaan sebesar 15 poin pada hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media wayang karakter jauh lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas pada *pretest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,437. Hasil tes dari *posttest* didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,060. Uji *Paired Sample T-Test* pada pre test dan post test mendapatkan hasil nilai korelasi antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,740 dengan signifikansi (Sig.) $< 0,001$. Hal Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan indikator keefektifan presebtase hasil belajar siswa dalam nilai *pretest* dan post test terdapat peningkatan rata rata sebesar 15%Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Wayang Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 3 Butuh Kabupaten Wonosobo”, maka didapatkan hasil bahwa media Wayang efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik dengan perbandingan 15 poin pada dan *posttest*. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukan data hasil *pretest* dan *posttest* pada uji T maka diperoleh nilai t: t-statistik sebesar - 3,943 dengan $df = 19$, menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Afifah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Amalia, H. D. E., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan media Monopoli Misi Pantun (MOSIPAN) untuk pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 271–280.

- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247.
- Azzahra, N. K., Rofian, R., & Budiman, M. A. (2023). Pengembangan media belajar Planetarium Toys sebagai peningkat pemahaman siswa kelas VI materi tata surya bidang studi IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1106–1112.
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.
- Budiman, M. A., Wahyuni, S., & Wu, T. T. (2025, July). Incorporating video-based learning media in English class using cooperative-learning approach (Study case Elementary School Plus Latansa Demak, Indonesia). In *International Conference on Innovative Technologies and Learning* (pp. 139–148). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Faroid, F. F., Wardana, M. Y. S., & Budiman, M. A. (2023). Keefektifan penggunaan metode SAS berbantu media kartu kalimat terhadap kemampuan baca anak. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 139–147.
- Fatirul, N. A. (2022). Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran (Edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik). *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.
- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Kotijah, S., Sukanto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2018, October). Use of digital book media at SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang. In *Proceeding of PGSD UST International Conference on Education* (Vol. 1).

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (March), 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Maghfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Maulana, A. S. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Murti, P. L., Saputra, H. J., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-book melalui software AnyFlip di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 334–339.
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Ristiyo, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media Roda Literasi (Rossi) kemampuan membaca bahasa Inggris siswa kelas III. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577–586.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.

- Saputri, A. I. G., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran scramble words pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV A SD Islam Darul Huda Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 43–53.
- Shafira, R. M., Suyitno, S., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan permainan Sunda Manda bernomor sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas III SD N Gotputuk Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 10(1), 11–28.
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sopiyah, S., Budiman, M. A., & Untari, M. F. A. (2025). Analisis aplikasi media video pembelajaran materi daur hidup hewan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 138–148.
- Umay, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. *In Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 2, No. 1)*.
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.
- Zaenal, F. M., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26.