



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2062 - 2068

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Esti Nur Qorimah^{1✉}, Muhammad Abduh²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: estinurqorimah22@gmail.com¹, muhhammad.abduh@ums.ac.id²

Abstrak

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk membandingkan rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan, membandingkan rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media cerita pahlawan, membandingkan rerata hasil *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan dengan media cerita pahlawan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian eksperimen semu serta analisis data dengan data komparatif. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapatkan ialah 1) $t_{hitung} = |-13,619| \geq t_{tabel} = 2,201$; 2) $t_{hitung} = |-9,014| \geq t_{tabel} = 2,201$; 3) Hasil dari $t_{hitung} = |-1,147| \leq t_{tabel} = 2,074$. Kesimpulan dalam penelitian ini: 1) terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan, 2) terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media cerita pahlawan, 3) Tidak terdapat perbedaan antara rerata hasil *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan dengan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: Wayang Pahlawan, Cerita Pahlawan, Hasil Belajar.

Abstract

Learning media as one of the success factors in learning. The learning media in this study was used to compare the average pretest and posttest results of students after the puppet hero media was applied, comparing the average pretest results and posttest students after the hero story media was applied, comparing the average student's posttest results after the hero puppet media was applied to the hero's story media. This research uses quantitative approach and pseudo experiment research design as well as data analysis with comparative. Teknik data collection in the form of tests and documentation. The results of the study obtained are 1) $t_{count} = |-13,619| \geq t_{table} = 2,201$; 2) $t_{count} = |-9,014| \geq t_{table} = 2,201$; 3) Result of $t_{count} = |-1,147| \leq t_{table} = 2,074$. Conclusions in this study: 1) there is a difference between the average pretest and posttest results of students after the applied wayang pahlawan media, 2) there is a difference between the average pretest results and the student posttest after applying the hero story media, 3) There is no difference between the average student posttest results after the hero puppet media is applied to the hero's story against the student's cognitive learning outcomes.

Keywords: Puppet Heroes, Hero Stories, Learning Outcomes

Copyright (c) 2021 Esti Nur Qorimah, Muhammad Abduh

✉ Corresponding author :

Email : estinurqorimah22@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1158>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilakukan secara interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan pembelajaran saja, tetapi juga dituntut untuk kreatif dan inovatif. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak jenuh terhadap guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Pada suatu proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu, metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan metode pembelajaran dapat berpengaruh terhadap jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih terdapat aspek lain yang perlu diperhatikan seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon siswa dan karakteristik siswa.

SD Negeri 05 Kuto terletak di Dusun Plosorejo, Desa Kuto, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar. Sekolah tersebut termasuk ke dalam sekolah pelosok di Kecamatan Kerjo, sehingga kualitas pembelajaran masih kurang, hal ini dikarenakan kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari wawancara wali murid dengan guru, bahwa saat proses pembelajaran daring saat ini, guru monoton dan kurang inovatif dalam proses pembelajaran yaitu hanya memberikan soal- soal latihan tanpa menggunakan media pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Oktavianti & Wiyanto (2014: 66), pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dengan peserta didiknya. Media pembelajaran yang saat ini berkembang hanya berorientasi pada materi pelajaran saja dan tidak ada unsur lain. Sejalan dengan penelitian Septa & Khoiri (2012: 12) saat ini media pembelajaran yang dikembangkan lebih dititik beratkan pada materi pelajaran tanpa adanya unsur lain, khususnya tradisi dan budaya. Hal ini membuat generasi sekarang mudah terlena, sehingga lupa dengan tradisi dan budaya sendiri. Untuk itu, saat mereka memulai suatu pendidikan, seharusnya mereka harus dikenalkan dengan tradisi dan budaya, karena tradisi dan budaya sebagai suatu ciri khas sebuah bangsa.

Sadiman (Saiputri, 2017: 4) menjelaskan media merupakan sesuatu yang berguna untuk menyalurkan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam proses belajar. Ada banyak media yang sering digunakan dalam pembelajaran, misalnya digital dan non digital. Media digital ialah media yang media yang membutuhkan *gadget, computer*, atau peralatan digital lainnya. Sedangkan media non digital ialah media yang menggunakan alat bantu benda, manusia, serta lingkungan sekitar. Menurut Melissa (2010: 6) media non digital mempunyai peraturan, kontrol, dan etika yang lebih ketat dibanding dengan media digital, sehingga informasi tersaji secara lebih terpercaya dan mendalam. Untuk itu, dalam mengembalikan kebiasaan lama pasca daring ini diperlukan media non digital. Saiputri (2017: 5) berpendapat bahwa media non digital yang belum terlalu banyak digunakan oleh guru adalah media wayang, khususnya media wayang pahlawan. Media wayang pahlawan adalah salah satu media yang menarik untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar, selain digunakan untuk mengajarkan kebudayaan, media wayang juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Saat ini keberadaan wayang sudah dianggap kuno oleh sebagian masyarakat, padahal sebaiknya wayang harus dilestarikan, karena sebagai identitas budaya bangsa. Wayang juga sudah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*, 7 November 2003 wayang diumumkan UNESCO sebagai karya agung dunia di Paris. Seiring perkembangannya, media wayang juga sebagai media edukatif dan inovatif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda.

Media wayang sebenarnya sudah diteliti secara *Research and Development (RnD)*, penelitian tindakan kelas, kualitatif, dan kuantitatif. Penelitian *Research and Development (RnD)* ini dilakukan oleh Saiputri

(2017), dalam penelitiannya wayang digunakan untuk mengenalkan jenis-jenis pekerjaan manusia. Begitu juga dikembangkan oleh Oktavianti & Wiyanto (2014) yang juga mengembangkan media wayang diterapkan untuk pembelajaran tematik terintegrasi. Selain itu, terdapat juga penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rahmaniati (2018) yang menggunakan media wayang dalam pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian tindakan kelas juga dilakukan oleh Sutaryanto (2017) yang menggunakan media wayang presiden sebagai media dalam penanaman karakter dan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal lain juga dilakukan dalam penelitian tindakan kelas oleh Septianto (2016) yang meneliti media wayang presiden digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang sejarah revolusi Indonesia di SDN 02 Grogol. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, maka media wayang sudah dikembangkan dan digunakan sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran.

Selain penelitian pengembangan dan penelitian tindakan kelas, media wayang juga diteliti secara kualitatif oleh Klein-ezell et al (2014) yang menggunakan media wayang, trik sulap, dan balon yang diterapkan dalam pendidikan karakter anak. Selain itu, penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Kroger & Nupponen (2019) bahwa wayang dijadikan sebagai alat pedagogik *literature review*. Ada juga penelitian dari Brits et al (2014) bahwa pertunjukkan wayang dalam menyajiikan pelajaran nanoteknologi pada anak usia dini. Sedangkan penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Hidayat et al (2020) melakukan penelitian terkait komparasi media wayang pahlawan dan film dokumenter untuk penanaman karakter kebangsaan. Dapat disimpulkan bahwa media wayang pernah digunakan untuk mengenalkan jenis pekerjaan manusia, diterapkan dalam pembelajaran tematik terintegrasi, digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS serta untuk penanaman karakter. Sedangkan, dalam penelitian ini dengan menggunakan media wayang pahlawan, peneliti ingin mencari hasil dari belajar kognitif.

Media cerita pahlawan yaitu media yang menceritakan suatu tokoh, dalam media cerita pahlawan dikhususkan menceritakan tokoh pahlawan yang ada di Indonesia. Namun kenyataannya media dongeng/cerita cenderung membuat siswa merasa bosan dan malas, lebih tertarik dalam cerita horror. Dalam kenyataannya cerita membawa pesan untuk peserta didik yang mengandung nilai personal ataupun nilai pendidikan. Putri (2020: 25) menjelaskan bahwa dengan membacakan cerita pada anak, anak mampu mengasah kreativitas dan meningkatkan minat baca anak. Selain itu, Gusmayanti (2018) juga pernah melakukan penelitian secara kuantitatif terkait dengan pengaruh minat membaca cerita pahlawan pada hasil pengajaran dan juga penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Widyaningrum & Yulistiyanti (2019) yang melakukan penelitian terkait dengan penanaman nilai kebangsaan untuk pembentukan karakter anak usia dini melalui cerita perjuangan pahlawan perempuan nasional Indonesia. Dari uraian penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media cerita pahlawan sudah digunakan untuk mengetahui pengaruh dari cerita pahlawan pada hasil pengajaran dan juga media cerita pahlawan sebagai penanaman nilai kebangsaan dan karakter siswa. Sedangkan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan cerita pahlawan untuk membandingkan hasil belajar kognitif siswa.

Bloom (Mahananingtyas, 2017: 195), hasil kognitif ialah kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Sedangkan menurut Purwanto (Nurbudiyani, 2013: 89), hasil kognitif merupakan suatu perubahan perilaku dalam domain kognisi. Hasil kognitif ini dijadikan sebagai patokan guru untuk menilai siswa apakah mencapai tujuan pembelajaran yang telah disampaikan. Tujuan dari pengukuran hasil belajar kognitif ini ialah agar mendapatkan informasi yang akurat dalam pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi. Selain itu, menurut Nurbudiyani (2013: 90) pentingnya mengukur hasil belajar kognitif yaitu untuk memperbaiki mutu serta meningkatkan prestasi siswa.

Dari uraian penelitian terdahulu yang relevan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, yaitu mengenai perbandingan efektivitas antara media wayang dan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa, khususnya siswa sekolah dasar (SD). Oleh karena itu penelitian ini

memfokuskan pada perbandingan (komparasi) antara penggunaan media wayang dengan cerita pahlawan dilihat dari hasil belajar kognitif siswa SD.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian ini termasuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain penelitian eksperimen semu serta analisis data dengan data komparatif. Sugiyono (2016: 8), menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dan pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan, desain penelitian eksperimen semu (*quaisy experiment*) yaitu jenis penelitian yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variable secara penuh. Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Kuto sebanyak 45 siswa pada tahun pelajaran 2020/ 2021. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA 22 siswa (10 siswa untuk diuji reliabilitas dan validitas soal dan 12 siswa untuk diuji eksperimen). Sedangkan, siswa kelas IVB 22 siswa (10 siswa untuk diuji reliabilitas dan validitas soal dan 12 siswa untuk diuji eksperimen).

Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Tes yang dimaksud ialah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes ini terdiri dari suatu keterangan yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih salah satu jawaban yang kemungkinan benar (Nurbudiyani, 2013, p. 90). Jadi dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *pretest* dan *posttest*. Sedangkan, dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa daftar nama siswa dan daftar nilai siswa kelas IV SD Negeri 05 Kuto tahun ajaran 2020/ 2021 dan foto-foto selama penelitian berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui sampel dari penelitian yang dilakukan normal atau tidak yang menggunakan metode *Liliefor*, uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sama atau tidaknya varians yang ada dalam kedua kelompok penelitian tersebut. Apabila dalam kedua kelompok mempunyai varians sama, maka dikatakan homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan nilai *post-test*, dan uji hipotesis yang dilakukan dengan perlakuan berbeda pada kedua kelompok. Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen 1 adalah pembelajaran dengan menggunakan media wayang pahlawan sebagai pendukungnya, sedangkan pada kelas eksperimen 2 adalah pembelajaran dengan menggunakan media cerita pahlawan sebagai pendukungnya. Setelah semua perlakuan diberikan, lalu siswa diberi soal tes untuk mengetahui tingkat hasil belajar kognitif siswa. Data yang diperoleh dari hasil tes lalu dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pembelajaran menggunakan media wayang pahlawan dan cerita pahlawan pada kelas IV SD Negeri 05 Kuto terhadap hasil belajar kognitif siswa. Peneliti menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test* dan *Pooled Variance T- Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti tentang komparasi penggunaan media pembelajaran wayang pahlawan dan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 05 Kuto ialah sebagai berikut :

Tabel 1. Uji *Paired Two Sample* Hasil Kognitif Siswa

Hasil Kognitif	Mean	T _{hitung}	T _{tabel}
<i>Pretest</i>	56,25	-13,619	2,201
<i>Posttest</i>	75,83		

Pada tabel 1 di atas diketahui bahwa perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media wayang pahlawan di SD Negeri 05 Kuto memiliki hasil bahwa pada proses pelaksanaan *pretest* didapat mean sebesar 56,25 dan pada pelaksanaan *posttest* didapatkan mean sebesar 75,83. Sedangkan, $t_{hitung} = |-13,619| \geq t_{tabel} = 2,201$, maka H_0 ditolak sehingga yang diambil adalah keputusan dari hipotesis H_a , yaitu terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan. Analisis data menggunakan taraf signifikansi 5%, maka taraf signifikansi kebenarannya ialah 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan diperoleh $t_{hitung} = |-13,619|$. Hasil tersebut berarti memenuhi kriteria $t_{hitung} = |-13,619| \geq t_{tabel} = 2,201$, sehingga H_0 ditolak sehingga yang diambil adalah keputusan dari hipotesis H_a , yaitu terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan.

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

Dengan menggunakan media wayang pahlawan mampu menumbuhkan minat belajar siswa, metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru pun akan lebih menarik, membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan serta mendemonstrasikan serta media wayang pahlawan mampu memperjelas makna dari materi yang disampaikan sehingga siswa akan lebih paham (Utaminingsih & Hartini, 2017: 6). Selain itu, dalam penggunaan media wayang pahlawan ini juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, karena desain media wayang pahlawan yang terlihat unik serta narasi yang dibawakan dalam melakonkan wayang pahlawan ini mengandung nilai-nilai karakter tersendiri, sehingga siswa mudah menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

Tabel 2. Uji Paired Two Sample Hasil Kognitif Siswa

Hasil Kognitif	Mean	T_{hitung}	T_{tabel}
<i>Pretest</i>	60,41	-9,014	2,201
<i>Posttest</i>	80		

Pada tabel 2 di atas diketahui bahwa perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media cerita pahlawan di SD Negeri 05 Kuto memiliki hasil bahwa pada proses pelaksanaan *pretest* didapat mean sebesar 60,41 dan pada pelaksanaan *posttest* didapatkan mean sebesar 80. Sedangkan, $t_{hitung} = |-9,014| \geq t_{tabel} = 2,201$, maka H_0 ditolak sehingga yang diambil adalah keputusan dari hipotesis H_a , yaitu terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media cerita pahlawan. Analisis data menggunakan taraf signifikansi 5%, maka taraf signifikansi kebenarannya ialah 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan diperoleh $t_{hitung} = |-9,014|$. Hasil tersebut berarti memenuhi kriteria $t_{hitung} = |-9,014| \geq t_{tabel} = 2,201$, sehingga H_0 ditolak sehingga yang diambil adalah keputusan dari hipotesis H_a , yaitu terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media cerita pahlawan.

Penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dengan Gusmayanti, Fauziah, dan Muhdiyati (2018) tentang Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan pada Hasil Pengajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara minat membaca cerita pahlawan dengan hasil belajar di SDN Pancawati 02 Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor.

Cerita pahlawan sebagai suatu media untuk meneladani nilai luhur tokoh- tokoh pahlawan yang dapat dipelajari oleh siswa. Melalui kegiatan bercerita, anak menjadi lebih paham dalam membedakan perbuatan baik dan buruknya dalam sebuah cerita yang disajikan. Cerita melalui karakter tokoh pahlawan di dalamnya juga mampu memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari ide- ide atau konsep baru, mereka juga dapat menarik pelajaran dari cerita yang telah disampaikan (Rahim & Rahiem, 2013: 454–455). Cerita pahlawan yang dieksperimenkan ini sesuai dengan kehidupan dari tokoh pahlawan. Untuk itu, melalui cerita pahlawan

dalam penelitian ini dapat mempengaruhi hasil kognitif siswa, selain dari cerita yang disampaikan nyata, tetapi dalam cerita pahlawan juga mengandung karakter- karakter yang baik yang dapat ditiru oleh siswa.

Tabel 3. Uji *Two-Sample Assuming Equal Variances* Hasil Kognitif Siswa

Hasil Kognitif <i>Posttest</i>	Mean	T _{hitung}	T _{tabel}
Wayang Pahlawan	75,83	-1,147	2,074
Cerita Pahlawan	80		

Pada tabel 3 di atas diketahui bahwa perbandingan nilai *posttest* dengan menggunakan media wayang pahlawan dan cerita pahlawan di SD Negeri 05 Kuto memiliki hasil bahwa pada proses pelaksanaan *posttest* dengan menggunakan media wayang pahlawan didapatkan mean sebesar 75,83 dan pada pelaksanaan *posttest* dengan menggunakan media cerita pahlawan didapatkan mean sebesar 80. Sedangkan, hasil $t_{hitung} = |-1,147| \leq t_{tabel} = 2,074$, maka H_0 diterima sehingga yang diambil adalah tidak terdapat perbedaan antara rerata hasil *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan dengan cerita pahlawan. Analisis data menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil tersebut telah terbukti bahwa penerapan media wayang pahlawan dan media cerita pahlawan dapat mempengaruhi hasil *posttest* siswa dengan rerata hasil yang sama-sama meningkat. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penelitian ini membatasi pada media wayang pahlawan, cerita pahlawan, dan hasil belajar kognitif, peneliti tidak memperhatikan sikap afektif siswa seperti kejujuran dalam menjawab, peneliti membatasi penelitian ini pada satu tempat serta waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian ini terbatas karena bertepatan dengan ujian kenaikan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 05 Kuto, terdapat perbedaan antara rerata hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan media cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 05 Kuto, dan tidak terdapat perbedaan antara rerata hasil *posttest* siswa setelah diterapkan media wayang pahlawan dengan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 05 Kuto. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa media wayang dan cerita pahlawan sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- brits, J. S., Potgieter, A., & Potgieter, M. J. (2014). Exploring The Use Of Puppet Shows In Presenting Nanotechnology Lessons In Early Childhood Education. *International Journal For Cross.Disciplinary Subjects In Education (Ijcdse)*, 5(4), 1798–1803.
- Gusmayanti, W., Fauziah, R. S. P., & Muhdiyati, I. (2018). *Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan Pada Hasil Pengajaran Influence Of Interest Reading Stories Heroes On Learning*. 5, 123–134.
- Hidayat, M. T., Rosyadi, A., Rusdiyani, E., & Puspasari, A. (2020). Comparing The Effect Of Wayang Pahlawan And Documentary Film For Cultivating Nationalism Among Elementary School Student. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(8), 3545–3550. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.080830>
- Klein-Ezell, C., Box, S. L. U., Ezell, D., Stanley, S. P., Powell, S. E., & Hall, G. T. W. (2014). Character Education Using Children ' S Literature , Puppets , Magic Tricks And Balloon Art 1519 Clearlake Road. *International Journal Of Humanities And Social Science*, 4(14), 1–15.
- Kröger, T., & Nupponen, A. M. (2019). Puppet As A Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal Of Elementary Education*, 11(4), 393–401. <https://doi.org/10.26822/Iejee.2019450797>

- 2068 *Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar – Esti Nur Qorimah, Muhammad Abduh*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1158>
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa Pgsd. *Prosiding Seminar Nasional Hdpgsdi Wilayah Iv*, 192–200.
- Melissa, E. (2010). Budaya Digital Dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *Edutown Bsdcity Tangerang, Universitas Swiss German*.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sd Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88–93.
/Citations?View_Op=View_Citation&Continue=/Scholar%3fhl%3dpt-Br%26as_Sdt%3d0,5%26scilib%3d1&Citilm=1&Citation_For_View=Ws0xi2waaaaj:2osognq5qmec&Hl=Pt-Br&Oi=P
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V1i1.865>
- Putri, N. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas 3 Mi Tanada Waru Sidoarjo. *Skripsi*, 28(2). <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110>
<https://doi.org/10.1016/J.Reuma.2018.06.001>
<https://doi.org/10.1016/J.Arth.2018.03.044>
<https://reader.elsevier.com/reader/Sd/Pi/S1063458420300078?Token=C039b8b13922a2079230dc9af11a333e295fcd8>
- Rahim, H., & Rahiem, M. D. H. (2013). The Use Of Stories As Moral Education For Young Children. *International Journal Of Social Science And Humanity*, January 2013, 454–458. <https://doi.org/10.7763/Ijssh.2012.V2.145>
- Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujiarti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-A Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/Anterior.V17i2.2>
- Saiputri, A. L. (2017). *Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 06 Tahun 2017 Issn : Aaaa-Aaaa. 01(06)*.
- Septa, D., & Khoiri, N. (2012). Wayang Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang Pada Siswa Kelas Viii Smp Purnama 1 Semarang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/Jp2f.V1i1.103>
- Septianto, N., Amista, B. R., & Sutaryanto. (2016). Implementation Of Media “Wayang Presiden” In An Effort To Enhance The Knowledge Of Students About The History Of Indonesian Revolution In Sdn 2 Grogol. *Proceeding International Conference On Lesson Study (Iclsp)*, 20, 186–191.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sutaryanto, S. (2017). Wayang Presiden: Media Penanaman Nilai Karakter Dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Artefak*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.25157/Ja.V4i1.730>
- Widyaningrum, A., & Yulistiyanti. (2019). Penanaman Nilai Kebangsaan Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Cerita Perjuangan Pahlawan Perempuan Nasional Indonesia. *Dinamika Bahasa Dan Budaya*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y>
<https://dx.doi.org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005>
https://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestar