



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4784 - 4793

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar

Bella Mustika<sup>1✉</sup>, Din Azwar Uswatun<sup>2</sup>, Irna Khaleda<sup>3</sup>, Asep Hendrik<sup>4</sup>, Nurnaningsih<sup>5</sup>

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Sekolah Dasar Negeri Puncakbatu, Indonesia<sup>4,5</sup>

E-mail: [bellamustika08@ummi.ac.id](mailto:bellamustika08@ummi.ac.id)<sup>1</sup>, [dinazwar@ummi.ac.id](mailto:dinazwar@ummi.ac.id)<sup>2</sup>, [irnakhaleda@ummi.ac.id](mailto:irnakhaleda@ummi.ac.id)<sup>3</sup>, [asephendrik07@gmail.com](mailto:asephendrik07@gmail.com)<sup>4</sup>, [nurn88762@gmail.com](mailto:nurn88762@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan jenis *Pra-Eksperimen*, desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 11 siswa. Sampel yang diambil berjumlah 11 siswa memakai metode Sampling Jenuh. Data dikumpulkan melalui angket (*pretest-posttest*). Instrumen yang digunakan yaitu lembar angket. analisis data menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*two paired samples t test*) lalu uji *N-Gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) rerata nilai *posttest* (75,18) keaktifan siswa yang menggunakan media wayang sukuraga lebih tinggi dari rerata nilai *pretest* (49,00) tanpa media, (2) hasil *uji paired sample t test* didapatkan nilai  $\text{sig} = 0,000$ , dikarenakan nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media wayang sukuraga, dan (3) peningkatan keaktifan siswa menggunakan media wayang sukuraga diperkuat dengan hasil *N-gain* menunjukkan siswa mendapat kriteria tinggi dan sedang. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media wayang sukuraga berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas rendah di sekolah dasar. Disarankan untuk dapat terus menggunakan media wayang sukuraga selama pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan siswa.

**Kata Kunci:** Media Wayang Sukuraga, Keaktifan Siswa

### Abstract

This research aims to find out the influence of the use of sukuraga puppet media on the activeness of students. The research method used is quantitative experimentation with the Type of Pre-Experiment, One-Group Pretest-Posttest Design design. The population in this study is all 11 students in class III. The sample taken amounted to 11 students using the Saturated Sampling method. Data is collected through questionnaires (*pretest-posttest*). The instrument used is a questionnaire sheet. Data analysis uses prerequisite tests that include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using two paired-samples *t-test* and *N-Gain* test. The results of the analysis show that : (1) the average post-test score (75.18) activeness of students who use sukuraga puppet media is higher than the average pretest value (49.00) without media, (2) the results of the paired sample *t-test* obtained a  $\text{sig} = 0.000$ , because the  $\text{sig}$  value  $< 0.05$  then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, meaning that there is a significant average difference between the results of pretest and posttest by using sukuraga puppet media, and (3) increased activeness of students using sukuraga puppet media reinforced by *N-gain* results showing students getting high and medium criteria. From this study, it can be concluded that sukuraga puppet media affects the activeness of low-grade students in elementary school. It is recommended to be able to continue to use sukuraga puppet media as well as learning to increase student creativity.

**Keywords:** Sukuraga's Puppet, Student Activity.

Copyright (c) 2022 Bella Mustika, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda, Asep Hendrik<sup>4</sup>, Nurnaningsih

✉ Corresponding author :

Email : [bellamustika08@ummi.ac.id](mailto:bellamustika08@ummi.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pembelajaran digambarkan sebagai kolaborasi antara siswa dan guru dalam lingkungan belajar, merujuk dari Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam UU RI No 20 Tahun 2003 (Pane dkk., 2017:337). Pembelajaran sendiri dirancang dan dikondisikan agar timbulnya dorongan kreativitas pada diri anak secara menyeluruh, dan membuat siswa aktif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan ampuh dalam kondisi yang menyenangkan terutama di sekolah, di mana sekolah dasar dianggap sebagai dasar pendidikan yang penting bagi siswa. Karena kurikulum sekarang mengutamakan pembelajaran yang benar-benar memfokuskan kepada siswa, atau *Student Centered Learning (SCL)*. *SCL (Student Centered Learning)* adalah kerangka belajar yang berpusat pada siswa di mana pendidik menyajikan masalah berdasarkan subjek, dan siswa diberi tugas untuk dapat memecahkan masalah dengan bantuan arahan dari guru dan rujukan yang ada (Suarjani, 2019:42). Pembelajaran yang berpusat pada siswa ini mengasumsikan bahwa siswa akan memiliki kesempatan untuk tumbuh dan meningkatkan bakat pada diri mereka sendiri sehingga pembelajaran yang mereka dapat, mampu dipahami dengan baik.

Pembelajaran di sekolah dasar biasanya tidak terlepas dari siswa yang ceria dan aktif. Keaktifan sendiri menjadi salah satu point penting dalam pembelajaran karena kurikulum tahun 2013 ini menuntut siswa mampu berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan merupakan jenis interaksi yang menyoroti kegiatan siswa selama pembelajaran di kelas, yang dibuktikan munculnya keberanian dan kemauan, serta kemungkinan untuk unggul dalam berbagai kegiatan, baik dalam persiapan maupun dalam proses belajar. (Khomsah dkk., 2021:55). Pada pembelajaran yang aktif, menariknya, siswa dapat menangani masalah secara mandiri, menemukan contoh, mencoba suatu keterampilan dan juga melakukan pekerjaan dengan mengandalkan informasi yang mereka punya atau yang akan mereka raih (Ningsih, 2016:3). Indikator pada aspek keaktifan menurut Paul B Diederich (Widiantono, 2017:200) diantaranya yaitu, (1) *visual activities* berupa kegiatan visual (mengamati, membaca), (2) *oral activities* berupa kegiatan lisan (mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, diskusi), (3) *listening activities* berupa kegiatan mendengarkan (mendengarkan pemaparan, percakapan), (4) *writing activities* berupa kegiatan menulis (menulis laporan, menulis cerita), (5) *motor activities* berupa kegiatan motorik (melakukan suatu percobaan, melaksanakan pameran), (6) *mental activities* berupa kegiatan mental (mengingat, merenungkan), (7) *emotional activities* berupa kegiatan emosional (merasa senang, bersemangat, berani, dan berminat).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada bulan oktober di salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Cipamingkis, Cidolog, Kabupaten Sukabumi. Peneliti menemukan bahwa permasalahan yang paling menonjol yaitu pada keaktifan siswa, dimana keaktifan siswa kurang selama proses pembelajaran dikarenakan guru yang hanya menyampaikan materi sesuai dengan buku tematik saja dan tidak adanya variasi yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran, dan tidak juga dibantu dengan media pembelajaran, hal itu membuat siswa tidak bersemangat dan cepat bosan bahkan ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru, dan juga membuat siswa cenderung lebih banyak diam, tidak ada yang mencoba untuk aktif seperti bertanya dan hal lainnya. Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis merasa tertarik untuk menggunakan suatu media dalam sebuah pembelajaran yang diharapkan dapat memunculkan keaktifan pada siswa, dan salah satunya yaitu dengan memakai media Wayang Sukuraga.

Media adalah alat atau sarana komunikasi yang penggunaannya dengan menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima dan akhirnya menumbuhkan minat, perasaan, dan pikiran siswa, yang mengakibatkan pembentukan sistem pembelajaran (Saiputri, 2017:4; Rapi, 2014:58), dengan pemakaian media sendiri guru dapat lebih mudah saat dalam menyampaikan suatu materi, dan membuat peserta didik lebih tertarik. Penggunaan media sangat diperlukan dikarenakan cara berpikir pada anak sekolah dasar cenderung masih bersifat konkrit sehingga penggunaan media ini sangat dibutuhkan sebagai alat penyampaian materi agar anak lebih bisa memahami. Saat proses pembelajaran media tidak hanya berfungsi sebagai alat yang dipakai guru

untuk mengundang perhatian para siswa, namun juga dapat memberikan suatu pesan kepada siswa itu sendiri (Munirah, 2014:85 ; Ashimatul dkk., 2021)

Media pembelajaran adalah segala hal yang mampu dimanfaatkan dalam penyampaian pesan atau data dalam proses suatu pendidikan sehingga dapat menjiwai pertimbangan dan minat siswa untuk belajar, dan juga bermanfaat agar dapat memperingan beban guru saat penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas (Nurrita, 2018:174; Dini dkk., 2019:184). Salah satu yang berkontribusi terhadap pencapaian pembelajaran di sekolah yaitu media pembelajaran karena memudahkan perpindahan informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya (Oetomo, 2007; Rahaju dkk., 2021:3035)) Ada banyak macam media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu penyampaian materi, salah satunya media dalam bentuk wayang. Wayang merupakan karya seni khas Indonesia yang patut dikembangkan dan dikenalkan kepada para siswa. Sesuai dengan perkembangannya, wayang juga dapat dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran di sekolah dasar (Saiputri, 2017:5).

Media dalam bentuk wayang sendiri masih jarang dimanfaatkan oleh guru pada saat pembelajaran. Wayang yang bagus untuk diterapkan dan sekaligus memiliki nilai karakter yang baik adalah Wayang Sukuraga. Wayang Sukuraga merupakan kesenian unik dalam bentuk wayang yang merupakan kebudayaan asli dari Sukabumi yang tidak ada di tempat lain. Wayang Sukuraga adalah salah satu kebudayaan unik khas Sukabumi yang dibuat oleh Seniman handal, yaitu Bapak Effendi (Lisa dkk., 2020:266). Wayang Sukuraga dikenal sebagai suatu kekhasan wayang kontemporer dimana cara pandangnya telah menggunakan idiom-idiom baru dan proses perubahan yang dilakukan Effendi adalah membangun perkembangan-perkembangan baru yang mengacu pada kekhasan pertunjukan wayang (Suardi, 2019:9) Terdapat sembilan karakter dalam wayang sukuraga namun hanya lima yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu mata, hidung, telinga, tangan, mulut. Susunan tokoh-tokoh tersebut dilatarbelakangi dari Al-Qur'an Yasin pada ayat 65 (Nurdin, 2014:16). Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa kesaksian atau pembicaraan yang dilakukan oleh tangan dan juga kaki manusia menjadi saksi untuk semua yang diperbuat selama hidup di dunia ini. dalam arti lain, yang akan bersaksi nanti bukanlah mulut yang berbicara tetapi seluruh tubuh akan berbicara dan menjamin setiap perbuatan yang telah dilakukan di dunia ini, pernyataan tersebut tidak hanya terkait dengan hal-hal yang menyangkut baik, namun tentang hal buruk yang telah dilakukan juga (Nurdin, 2014:16), hal inilah yang melatarbelakangi diciptakannya waang sukuraga.

Wayang Sukuraga sendiri dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena termasuk kedalam media visual dua dimensi yang dapat dilihat dan diraba dari depan. Media wayang Sukuraga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan karakter. Pemanfaatan media wayang sukuraga yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh hasil pertemuan dengan salah satu guru SD kelas 2 di Sukabumi, dimana wayang sukuraga telah disosialisasikan oleh pihak dinas pendidikan untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, dengan hadirnya media pembelajaran wayang sukuraga tentunya dipercaya dapat membuat sistem pembelajaran menjadi sangat menarik dan dapat membantu dalam sistem pembelajaran mengingat keterbatasan media dan sumber pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran SBdP (seni budaya dan prakarya), khususnya pada materi bergambar yang memerlukan imajinasi siswa yang dimana imajinasi ini merangsang dan sekaligus membuat siswa memiliki kemampuan dalam meningkatkan dan mengembangkan suatu karya yang memiliki nilai kreativitas yang tinggi dan masih dianggap kurang optimal (Lisa dkk., 2020:266).

Penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada keaktifan siswa, menurut literatur penelitian sebelumnya. Seperti temuan penelitian yang dilakukan oleh (Juliana dkk., 2019) menunjukkan bahwa menggunakan media wayang sukuraga di kelas dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan naratif mereka, lalu (Sundari, 2013) mengungkapkan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk gambar telah terbukti meningkatkan aktivitas siswa, memungkinkan siswa untuk lebih ekspresif selama belajar sehingga siswa dapat lebih terlibat di seluruh kegiatan belajar di kelas, bukan hanya guru siswa juga dapat menangkap tujuan dan manfaat yang akan mereka alami sebagai hasil dari pembelajaran mereka, dan penelitian yang

dilakukan oleh (Islahatul dkk., 2021) dimana penggunaan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest Design* cocok dalam penelitian untuk mengetahui keefektifan media wayang kardus bagi kemampuan bercerita siswa karena mampu adanya peningkatan. Sesuai dengan penjelasan di atas, penulis memiliki ketertarik untuk dapat melakukan penelitian dengan fokus utama yang sama dengan studi literatur, yaitu penggunaan media, namun dengan perbedaan dalam penelitian ini, yaitu untuk menentukan apa efek penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa sekolah dasar.

## METODE

Kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *Pra-Eksperimen* merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini, dimana jenis penelitian ini prinsipnya tidak ada kelompok kontrol jadi hanya satu kelompok yang digunakan (Yusuf, 2017:78). Desain penelitian yang dipakai adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) lalu diberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian *One-Group***  
***Pretest-Posttest Design***

<i>Pretest</i>	Pemberian <i>Treatment</i> berupa Media Pembelajaran Wayang Sukuraga	<i>Posttest</i>
(O <sub>1</sub> )	(X)	(O <sub>2</sub> )

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Sebelum diberikannya perlakuan (*Pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O<sub>2</sub> : Sesudah diberikannya perlakuan (*Posttest*)

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3 SDN PUNCAKBATU tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan selama 3 hari atau 3 kali pertemuan pada bulan Februari 2022. Penelitian dilakukan dalam dua waktu yaitu pada bulan oktober dan februari. Sampel terdiri dari 11 siswa kelas tiga yang diambil sampelnya menggunakan metode Sampling Jenuh (total sampling), di mana sampel yang digunakan dari semua anggota populasi. Metode pengambilan sampel jenuh digunakan karena populasinya termasuk kecil, dengan kurang dari 30 orang, dan dengan demikian semua anggota adalah sampel. Pengumpulan data menggunakan angket dengan jenis angket tertutup dan skala pengukuran angket yang dipakai yaitu skala *likert* terdiri dari 20 pernyataan dengan opsi pernyataan antara lain: ST (Sangat setuju), S (Setuju), TS (Tidak setuju), STS (Sangat tidak setuju), dengan memberikan tanda *checklist* (✓) di lembar kisi-kisi angket keaktifan siswa. Menurut (Sugiyono, 2013:93) skala *likert* biasanya dipakai untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu mengenai suatu permasalahan tertentu. Adapun instrumen yang dipakai adalah lembar angket, lembar angket sendiri sudah melewati uji validasi oleh validator dengan keterangan akhir bahwa lembar angket layak digunakan. Pengambilan data ini dilakukan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Dilakukannya *pretest* yaitu untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran dan sebelum diberikannya *treatment*, lalu tujuan dilakukannya *posttest* yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa setelah diberikannya *treatment*.

Tahapan dari penelitian ini yang dilakukan yaitu (1) kelas diberi *pretest* berupa lembar angket untuk mengetahui keaktifan awal siswa selama pembelajaran dan sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*), (2) kelas diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media wayang sukuraga selama pembelajaran, (3) setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dilanjut dengan memberikan *posttest* berupa lembar angket lagi untuk mengetahui keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Uji prasyarat dipakai dalam penelitian ini untuk teknik analisis data seperti uji normalitas, uji homogenitas. Uji hipotesis memakai uji t berpasangan (*two paired samples t test*) kemudian uji *N-Gain* dengan

program *Microsoft Excel* dan *SPSS 16.0*. Dilakukannya uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dengan menggunakan uji hipotesis perbandingan antara dua variabel yang berbeda, yaitu antara keaktifan siswa sebelum menggunakan media wayang sukuraga dengan keaktifan siswa setelah menggunakan media wayang sukuraga. keaktifan siswa dinyatakan meningkat apabila nilai  $n\text{-gain} > 0,7$  dengan kriteria tinggi atau  $0,7 \geq g \geq 0,3$  dengan kriteria sedang berdasarkan (Melzer ; Ilyasa dkk., 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Puncakbatu yang terletak di Kecamatan Cipamingkis, Cidolog, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Angket digunakan sebagai alat instrumen dalam penelitian ini. Deskripsi data yang dipaparkan yaitu data-data yang didapatkan selama penelitian, diawali dengan merencanakan persiapan agar hasil yang akan dicapai maksimal. Desain eksperimen dengan jenis *one group pretest posttest design* digunakan dalam penelitian ini, dimana desain penelitian ini mencakup *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi perlakuan, diikuti dengan pemberian perlakuan dalam bentuk media pembelajaran wayang sukuraga, lalu diberi *posttest* untuk mengetahui keaktifan siswa setelah diberi perlakuan.

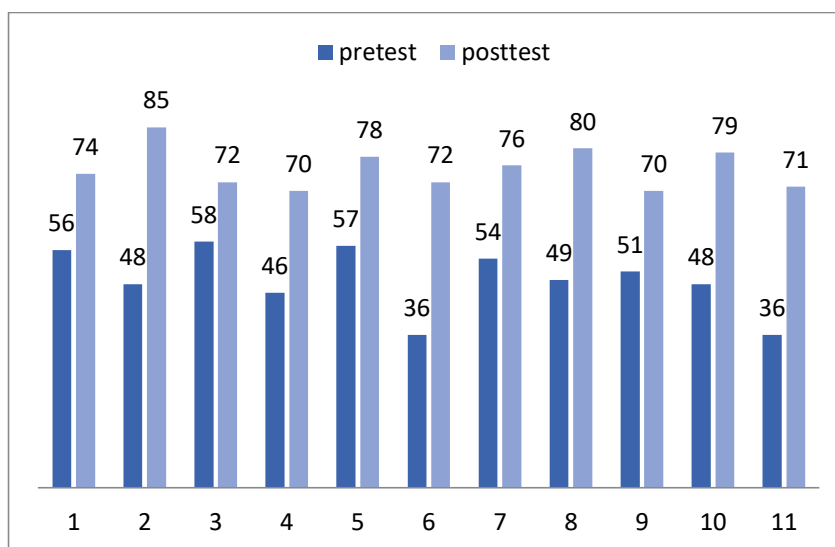
Alat ukur berupa angket keaktifan siswa digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini dengan jumlah 20 pernyataan. Pemberian instrumen kepada sampel dilakukan sebelum (*pretest*) diberikannya perlakuan dan sesudah (*posttest*) diberikannya perlakuan. Selama tiga kali pertemuan pengambilan data dilakukan, pada pertemuan pertama diberikannya *pretest* berupa angket kepada siswa kelas 3 untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pertemuan kedua kelas diberikan *treatment* menggunakan media wayang sukuraga pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 3, terdapat lima karakter wayang sukuraga yang digunakan dalam pembelajaran yaitu mata, hidung, telinga, tangan, mulut seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Media Wayang Sukuraga**

Pada pertemuan ketiga kelas diberikan kembali *posttest* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa setelah diberikannya perlakuan. Berikut hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang tercantum pada gambar 2:





**Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa**

Gambar 2 di atas merupakan hasil dari sebelum diberi *treatment* (*pretest*) dan sesudah diberi *treatment* (*posttest*). Terdapat peningkatan hasil dari *pretest* ke *posttest*, yang terjadi dikarenakan perlakuan dengan memanfaatkan media wayang sukuraga dalam pembelajaran, sehingga adanya perbedaan yang substansial antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang diperoleh oleh siswa kelas 3 SD Puncakbatu.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Skor Keaktifan Siswa**

	N	Nilai Min	Nilai Max	Jumlah	Rerata	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	11	36	58	539	49,00	7,563
<i>Posttest</i>	11	70	85	827	75,18	4,854

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rerata *pretest* dan *posttest*, dengan nilai rerata *pretest* 49,00 dan nilai rerata *posttest* 75,18. Hasil *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan terdapatnya perbedaan karena diberikannya perlakuan menggunakan media wayang sukuraga.

Hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dihitung, maka akan diuji dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, untuk melihat apakah data sudah berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk menentukan normalitas sampel data yang jumlahnya kurang dari 50 (Quraisy, 2020:8). Kriteria pengujian yang dipakai dalam uji ini yaitu, jika nilai signifikan > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima), sebaliknya apabila nilai signifikan < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal ( $H_1$  ditolak).

**Tabel 3**  
**Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest***

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	,894	11	,155
<i>Posttest</i>	,912	11	,260

Pada tabel 3 tertera bahwa hasil uji normalitas data *pretest* memperoleh nilai sig = 0,155 dan data *posttest* memperoleh nilai sig = 0,260, karena nilai sig = 0,155 > 0,05 data *pretest* dapat dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima), dan nilai sig = 0,260 > 0,05, data *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima), dapat disimpulkan bahwa hasil data *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas 3 yang diuji normalitas berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka uji homogenitas perlu dilakukan untuk mencari tahu apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak, dengan kriteria jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$

artinya kelompok sampel memiliki varians tidak homogen, sebaliknya jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  artinya kelompok sampel memiliki varians homogen. Berikut hasil uji homogenitas:

**Tabel 4**  
**Uji Homogenitas Pretest dan Posttest**

	Variable 1	Variable 2
<b>Mean</b>	49	75,18181818
<b>Variance</b>	57,2	23,56363636
<b>Observations</b>	11	11
<b>df</b>	10	10
<b>F</b>	2,427469136	
<b>P(F&lt;=f) one-tail</b>	0,089029479	
<b>F Critical one-tail</b>	2,978237016	

Pada tabel 4 diatas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas sampel  $F_{hitung}$  yakni 2,4 dan  $F_{tabel}$  yakni 2,9, dikarenakan  $F_{hitung} (2,4) < F_{tabel} (2,9)$  maka sampel dikatakan memiliki varians yang homogen.

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis yaitu *uji paired sample t test* dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*, dengan kriteria uji hipotesis yaitu, jika nilai  $sig < 0,05$  dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sebaliknya jika nilai  $sig > 0,05$  dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Berikut hasil *uji paired sample t test* dari nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel 5:

**Tabel 5**  
**Uji Paired Sample T Test nilai Pretest dan Posttest**

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
<b>Pair 1 Pretest - posttest</b>	-26,182	8,085	2,438	-31,613	-20,750	-10,741	10	,000	

Pada tabel 5 diatas tertera bahwa hasil dari *uji paired sample t test* didapatkan nilai  $sig = 0,000$ , dikarenakan nilai  $sig < 0,05$  dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya sdsnya perbedaan rata-rata yang signifikan baik dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media wayang sukuraga, ini menunjukkan dampak yang signifikan pada perlakuan yang diberikan terhadap variabel.

Untuk memperkuat hasil dari uji t, perlu dilakukan uji *N-Gain*, untuk melihat apakah ada peningkatan keaktifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi, berikut hasilnya terdapat pada tabel 6:

**Tabel 6**  
**Uji Gain Ternormalisasi**

Siswa	Pretest	Posttest	Posttest – Pretest	Uji Gain	Kriteria
1	56	74	18	0,40	Sedang
2	48	85	37	0,71	Tinggi
3	58	72	14	0,33	Sedang
4	46	70	24	0,44	Sedang
5	57	78	21	0,49	Sedang
6	36	72	36	0,56	Sedang
7	54	76	22	0,48	Sedang

8	49	80	31	0,61	Sedang
9	51	70	19	0,36	Sedang
10	48	79	31	0,60	Sedang
11	36	71	35	0,55	Sedang
<b>Rata-rata</b>				0,51	

Tabel 6 diatas menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mendapat kriteria tinggi dan sedang yaitu, 1 anak mendapat nilai tinggi dan 10 anak mendapat kriteria sedang, dengan rata-rata nilai yang didapat 0,51, dapat disimpulkan bahwa terdapatnya peningkatan keaktifan siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* berupa media wayang sukuraga, karena hasilnya yaitu nilai tinggi dan sedang.

Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan, setelah kemampuan awal diketahui dengan pemberian *pretest*, siswa diberikan *treatment* menggunakan media wayang sukuraga pada pembelajaran, setelah pembelajaran dilaksanakan, untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikannya *treatment* maka siswa diberikan *posttest*. Pada saat pemberian *treatment*, proses pembelajaran dengan implementasi media wayang sukuraga diawali memberikan stimulus kepada siswa dengan memperkenalkan media wayang sukuraga dan memberikan gambaran bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran, lalu siswa dibagi kelompok yang berjumlah 2 siswa pada setiap kelompok, setelah dibagi kelompok siswa diminta untuk maju kedepan kelas untuk melakukan percakapan menggunakan media wayang sukuraga.

Penggunaan media wayang sukuraga dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif karena media ini mampu menarik perhatian seperti siswa yang bersemangat saat memainkan wayang sukuraga untuk menyesuaikan dengan cerita yang dibawakan hal ini membuat nilai *posttest* siswa meningkat dikarenakan adanya pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yang membuat siswa tidak merasa bosan tapi lebih bersemangat seperti sebelum menggunakan media. hal ini membuktikan bahwa penggunaan media wayang sukuraga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif (Lisa Ilina et al., 2020:266). Keaktifan selama pembelajaran sendiri perlu ada dalam siswa dimana siswa dapat menangani masalah secara mandiri, menemukan contoh, mencoba suatu keterampilan dan juga melakukan pekerjaan dengan mengandalkan informasi yang mereka punya atau yang akan mereka raih (Ningsih, 2016:3).

Peranan media dalam pembelajaran memang dapat dikatakan efektif karena adanya pengaruh yang ditimbulkan, penggunaan media sangat diperlukan dikarenakan cara berpikir pada anak sekolah dasar cenderung masih bersifat konkrit sehingga penggunaan media ini sangat dibutuhkan sebagai alat penyampaian materi agar anak lebih bisa memahami. Saat proses pembelajaran media tidak hanya berfungsi sebagai alat yang dipakai guru untuk mengundang perhatian para siswa, namun juga dapat memberikan suatu pesan kepada siswa itu sendiri (Munirah, 2014:85). Wayang sukuraga sebagai media ajar juga mampu mengemas materi menjadi lebih menarik dikarenakan dari bentuk wayang yang unik dan tokoh-tokoh dari wayang memiliki nilai karakter masing-masing. Pemberian *treatment* berupa media wayang sukuraga yang digunakan selama pembelajaran membuat siswa lebih ikut aktif selama pembelajaran, terbukti pemberian perlakuan ini siswa telah mencapai indikator-indikator aspek keaktifan pada siswa, beberapa indikator keaktifan siswa yang diperoleh dari hasil pengisian *posttest* yaitu sebagai berikut: *visual activities* siswa mampu mengamati dengan seksama saat penjelasan mengenai penggunaan media wayang sukuraga, *oral activities* siswa mampu berdiskusi bersama teman kelompoknya mengenai praktik yang akan dilakukan menggunakan media wayang sukuraga, *listening activities* siswa mampu mendengarkan pemaparan dari teman kelompok lain yang sedang praktik di depan, *writing activities* siswa mampu menulis teks percakapan untuk praktik penggunaan media wayang sukuraga, *motor activities* siswa mampu melaksanakan pameran di depan kelas dengan menggunakan media wayang sukuraga, *mental activities* siswa mampu mengingat materi yang sudah diterima selama pembelajaran dan *emotional activities* siswa memiliki rasa semangat saat melakukan praktik menggunakan media wayang sukuraga. Pemaparan tersebut mengungkapkan bahwa siswa mampu mencapai indikator keaktifan siswa setelah diberikannya *treatment* berupa penggunaan media wayang sukuraga selama pembelajaran.



## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan mengungkapkan terdapat pengaruh dari penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa kelas 3 SDN Puncakbatu, dibuktikan dengan hasil rerata nilai *pretest* 49.00 ke rerata nilai *posttest* 75,18, ini menunjukkan adanya perbedaan rerata setelah diberikannya *treatment* dengan menggunakan media wayang sukuraga, inipun dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *uji paired sample t test* mendapatkan nilai sig = 0,000, dikarenakan nilai sig < 0,05 dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media wayang sukuraga, ini menunjukkan adanya dampak yang signifikan terhadap setiap variabel yang mendapat perlakuan yang berbeda, dan untuk memperkuat hasil uji t maka perlu dilakukannya uji *N-gain* untuk mengetahui apakah ada peningkatan keaktifan siswa antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, melalui uji *n-gain* menunjukkan bahwa dari 11 siswa, 1 siswa berkriteria tinggi dan 10 siswa berkriteria sedang, disimpulkan bahwa terdapatnya peningkatan keaktifan siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* berupa media wayang sukuraga, karena hasilnya yaitu nilai tinggi dan sedang. Adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa ini, penulis menyarankan untuk kedepannya guru mampu lebih memanfaatkan media terutama media dalam bentuk wayang sukuraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashimatul Wardah Al Mawaddah , M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, S. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Ilyasa, deiya gama. & Kusumawati, D. (2020). Model Multimedia Interaktif Berbasis Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ikatan Ion. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2572–2584.
- Islahatul Muthohharoh , Syamsul Ghufroon, Nafiah, S. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196–3202.
- Juliana, A. D., Nurasiah, I., & Wardana, A. E. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 1–12.
- Khomsah, R., Anjarini, T., Purworejo, U. M., & Purworejo, U. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 54–59.
- Lisa Ilina, S., Sutisnawati, A., & Nurasiah, I. (2020). Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Membuat Karya Imajinatif Di Kelas Rendah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.133>
- Munirah. (2014). Upaya Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 80–88. Retrieved from <http://103.55.216.56/index.php/auladuna/article/view/543>
- Ningsih, W. (2016). Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Novian Dini, E. D., Chamidah, A., & Roosyanti, A. (2019). Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 183. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a9.2019>
- Nurdin, A. (2014). Akar Komunikasi Dalam Al-Qur ' An. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 2(1), 12–26.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu*

- 4793 *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar – Bella Mustika, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda, Asep Hendrik<sup>4</sup>, Nurnaningsih*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>
- Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST: Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1), 7–11.
- Rahaju Muljo Wulandari, Linda Widyaningrum, L. D. D. A. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3043.
- Rapi, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas I A Mi Al-Abrar Makassar. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 56–67.
- Saiputri, A. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas Iii Sdn Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, 01(06).
- Suardi, A. (2019). Wayang Sukuraga Dari Bahasa Rupa ke Bahasa Pertunjukan. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 4(1), 1–12.
- Suarjani, N. W. (2019). Student Centre Learning ( Scl) Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.928>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Sugiyono, Ed.) (2013th ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sundari, N. (2013). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Eduhumaniora: Juenal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. (M. P. Prof. Dr. A. Muri Yusuf, Ed.) (2017th ed.). Jakarta: Kencana.