



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 681 - 690

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Wayang Sukuraga terhadap Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar

Ananda Putri Meiliani H^{1✉}, Dyah Lyesmaya², Irna Khaleda Nurmeta³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: anandaputri047@ummi.ac.id¹, lyesmaya_dyah@ummi.ac.id², irnakhaleda@ummi.ac.id³

Abstrak

Bahasa lokal perlu dilestarikan dan dipergunakan sebagai salah satu bentuk cinta terhadap daerah. Karena itu pembelajaran Bahasa Sunda sebagai bahasa daerah Jawa Barat harus dipelajari. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media Wayang Sukuraga (WS) terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Desain penelitian pengembangan yang digunakan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu validator ahli materi dan ahli media untuk menilai media yang dikembangkan, validator pengguna (praktisi/guru) dan audience adalah 22 siswa kelas III di salah satu Sekolah Dasar di kota Sukabumi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket, dan lembar kerja siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi yang terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, praktisi dan angket respon siswa. Kualitas kelayakan pengembangan media WS berdasarkan penilaian para validator serta praktisi dapat dilihat beberapa aspek dan menghasilkan rata-rata 4,3 sedangkan dari respon siswa dikategorikan "cukup efektif" dan penguasaan kosakata dibuktikan dari gain score yang menunjukkan peningkatan 71,3. Pengembangan media WS siswa tersebut dapat meningkatkan kosakata siswa yang pada awal mula nya siswa hanya mengetahui beberapa kata saja dari setiap panca indra setelah menggunakan media tersebut siswa mengetahui kurang lebih nya lima kosakata untuk setiap panca indra.

Kata Kunci: Pengembangan, Penguasaan Kosakata, Media Wayang Sukuraga.

Abstract

The local language needs to be preserved and used as a form of love for the region. Therefore learning Sundanese as a regional language of West Java must be learned. This study aims to determine the feasibility of Wayang Sukuraga (WS) media for vocabulary mastery in learning Sundanese. This type of research uses research and development (R&D) methods. The development research design used in this study uses the ADDIE model. The subjects of this study were material expert validators and media experts to assess the media being developed, user validators (practitioners/teachers) and the audience were 22 grade III students at an elementary school in the city of Sukabumi. The research instruments used were interviews, questionnaires, and student worksheets. The data collection technique uses a validation questionnaire which consists of a validation questionnaire from media experts, material experts, practitioners and student response questionnaires. The feasibility quality of WS media development based on the assessment of validators and practitioners can be seen in several aspects and produces an average of 4.3 while the student responses are categorized as "effective enough" and vocabulary mastery is evidenced by the gain score which shows an increase of 71.3. The development of student WS media can increase student vocabulary, which at first students only know a few words from each of the five senses. After using this media, students know approximately five vocabulary words for each of the five senses.

Keywords: Development, Vocabulary Mastery, Sukuraga Puppet.

Copyright (c) 2023 Ananda Putri Meiliani H, Dyah Lyesmaya, Irna Khaleda Nurmeta

✉ Corresponding author :

Email : anandaputri047@ummi.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4739>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 1 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bahasa menunjukkan bangsa. Bahasa daerah perlu dilestarikan dan digunakan sebagai bentuk kecintaan terhadap daerah. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Sunda sebagai bahasa daerah Jawa Barat harus dipelajari. Pendidikan dasar merupakan proses bagi anak untuk meningkatkan kecakapan berbahasa, khususnya bahasa di daerahnya sendiri. Sekolah dasar membekali siswa mendapatkan pengetahuan yang kemudian menjadi kebiasaan di kemudian hari, salah satunya dengan mempelajari bahasa daerah sendiri yang disebut muatan lokal. Ada dua kebijakan, yakni Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat No. 69 (2013) tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat No. 25 (2007) tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Muatan Lokal. Kebijakan tersebut, satuan pendidikan yang menjadi kewenangan Provinsi Jawa Barat dapat melaksanakan muatan lokal dalam proses pendidikan. Penerapan muatan lokal yang dilakukan di sekolah perlu ditegakkan untuk menjaga bahasa daerah agar tidak punah. Kenyataannya, semakin banyak siswa yang tidak berminat mempelajari budaya dan sastra daerah. Oleh karena itu, muatan lokal khususnya dalam pembelajaran Bahasa Sunda perlu dikemas agar menarik untuk dipelajari.

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa dan memiliki keragaman multikultural yang khas yakni adat istiadat, tata cara bahasa, kesenian, kerajinan, keterampilan lokal, yang memperkaya nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia. Salah satu ciri khas Indonesia adalah wayang. “wayang sebagai suatu seni dan budaya asli Indonesia memiliki sejumlah nilai yang mencerminkan kepribadian bangsa” sabunga (dalam Lisa Ilina, *et al.*, 2020). Salah satu kearifan lokal yang ada di Kota Sukabumi adalah Wayang Sukuraga (WS), ws ini merupakan hasil produksi oleh seniman sukabumi yaitu Bapak Effendi. WS merupakan wayang penokohan dari bagian anggota tubuh manusia yang berbentuk mata, mulut telinga, tangan, kaki hingga organ vital (Nurasiah, 2022). WS dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena termasuk kedalam media visual yang dapat dilihat dan dipegang artinya siswa dapat berinteraksi langsung sehingga dapat menarik atensi siswa agar tidak bosan selama proses pembelajaran. Media WS diharapkan dapat menarik atensi siswa untuk lebih melestarikan budaya lokal, mulai dari kerajinan, kesenian, serta keterampilan daerah lainnya dan yang paling penting yaitu bahasa, karena bahasa selalu dipergunakan sebagai alat untuk berkomunikasi.

Salah satu komponen bahasa yang perlu dikuasai siswa supaya berkomunikasi dengan baik adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang tidak memadai, akan menghambat siswa dalam penguasaan kemahiran berbahasanya, baik dalam menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Secara tidak langsung dalam ketarampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata. Belajar Bahasa Sunda tidak lepas dari belajar kosakata. Pribadi (2016) mengatakan: Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, sulit untuk mencapai kemampuan berbahasa siswa dan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Sunda tidak berkembang. Inilah sebabnya mengapa kosakata adalah bagian mendasar dari pembelajaran Bahasa Sunda Berdasarkan pernyataan tersebut, kosakata adalah bagian yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Sunda dan ada hubungan yang erat antara pembelajaran bahasa dan pembelajaran kosakata.

Saat ini Bahasa Sunda sudah jarang digunakan. Bahasa Sunda telah disosialisasikan melalui program 'Rebo Nyunda', namun pada saat pelaksanaannya masih banyak masyarakat yang tidak berbahasa Sunda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yetti Kurniawati (dalam Oktapiani, *et al.*, 2019), kemampuan kosakata anak TK bahasa Sunda di Provinsi Bandung yang mayoritas bahasa sundanya sedang adalah 47%, tidak memahami arti kata. Dari 10 kata yang diujikan, 57% dapat mendeskripsikan bagian tubuh dalam bahasa Sunda. Menurut Oktapiani (2019), dilihat dari yang terjadi di lapangan, ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan berbahasa sunda siswa: karena bahasa daerah digunakan dan jarang digunakan, maka pelaksanaannya hanya berdasarkan kewajiban melengkapi kurikulum dan tidak mengharuskan anak mengenal budaya daerah. 2. Bahasa tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi yang baik, dan anak merasa asing dengan bahasa ibunya. 3. Sekolah menerapkan strategi dua bahasa, hanya menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa

asing, tanpa menggunakan bahasa daerah. Empat. Bahasa ibu dianggap sebagai bahasa kedua karena perubahan posisi bahasa.

Saat ini Bahasa Sunda sudah jarang digunakan. Bahasa Sunda telah disosialisasikan melalui program 'Rebo nyunda', namun pada saat pelaksanaannya masih banyak masyarakat yang tidak berbahasa sunda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yetti Kurniawati (dalam Oktapiani, 2009), kemampuan kosakata anak TK berbahasa sunda di Provinsi Bandung yang mayoritas Bahasa Sunda adalah 47% , tidak memahami arti kata dari kata yang di ujikan dan 57% dapat mendeskripsikan bagian tubuh dalam Bahasa Sunda. Menurut Oktapiani (2019), dilihat dari yang terjadi di lapangan, ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan berbahasa sunda siswa: 1. bahas daerah jarang digunakan dan pelaksanaannya hanya berdasarkan kewajiban melengkapi kurikulum dan tidak mengharuskan anak mengenal budaya daerah; 2. bahasa tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi yang baik, dan anak merasa asing dengan bahasa ibunya; 3. sekolah menerapkan strategi dua bahasa, hanya menggunakan bahasa indonesia dan bahasa asing, tanpa menggunakan bahasa daerah; 4. bahasa ibu dianggap sebagai bahasa kedua karena perubahan posisi bahasa; 5. pembelajaran Bahasa Sunda masih dibatasi oleh penyampaian guru yang kurang menarik dan kurangnya media serta metode pembelajaran yang disukai anak.

Agar peserta didik tertarik untuk menguasai hal tersebut yaitu diperlukannya suatu perangkat atau media pembelajaran yang mampu menarik atensi siswa sampai siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Teni Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu cara belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran dengan demikian, tugas guru adalah membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, dan menyenangkan bagi para peserta didik. Selaras dengan pernyataan Teni Nurrita, menurut Hermawan (dalam Munawwarah, 2022), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran (Purba 2020) yakni: (1) media audiovisual merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar; (2) media audio merupakan media berupa suara misalnya rekaman suara, dan radio; (3) media visual merupakan media dalam wujud visual atau yang memanfaatkan indra penglihatan seperti gambar. Dalam penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu WS yang menjadi salah satu kearifan lokal daerah Sukabumi.

Pembelajaran menggunakan media wayang merupakan salah satu kinerja pembelajaran dengan banyak inovasi pembuatan media pembelajaran berbentuk wayang yaitu wayang tokoh, wayang kardus, wayang rumput, wayang *paper*, dan lain-lain (Ibda, 2017). Menurut Saiputri (dalam Mustika, *et al.*, 2022), wayang merupakan seni asli Indonesia yang harus dikembangkan dan diperkenalkan kepada siswa. Wayang dapat digunakan dalam system pembelajaran sekolah dasar tergantung pada perkembangannya. Salah satunya ialah WS (Wayang Sukuraga).

Wayang selama ini kebanyakan digunakan untuk pementasan drama/teater tradisional Jawa barat (Shanie & Fadihilah, 2021). Selaras dengan artikel berjudul "Bijdrage Tot De Kennis Van Het Javaansche Tooneel", sejarawan budaya Belanda, Hazeau (1897), menunjukkan bahwa wayang adalah pertunjukan dan bentuk kesenian asli Jawa, Indonesia (Widianto, 2017). Padahal wayang selain untuk dijadikan media hiburan, wayang juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis budaya yaitu WS.

Wayang Sukuraga (WS) dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena termasuk dalam media visual yang dapat dirasakan oleh panca indra. Pemanfaatan media WS dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang ditunjukkan dari hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD di sukabumi, WS telah disosialisasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh dunia pendidikan. Kehadiran media pembelajaran WS membuat sistem pembelajaran menjadi sangat menarik dan bermanfaat untuk sistem pembelajaran yang mempertimbangkan keterbatasan media dan sumber belajar (Lisa Ilina, *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III dan observasi di SDN Gunung Parang terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Sunda yaitu siswa masih sangat kurang bahkan siswa kesulitan dalam melafalkan dan tidak mengetahui arti dari setiap kata dalam Bahasa Sunda dan juga salah satu penyebab kurangnya minat siswa terhadap Mata Pelajaran Bahasa Sunda, ialah kurangnya media yang di gunakan ketika pembelajaran berlangsung dan dalam pelaksanaannya guru hanya menyampaikan materi yang ada di buku saja tanpa menggunakan perangkat media pembelajaran ditambah lagi keberadaan Bahasa Sunda di sekolah pada saat ini tidak termasuk mata pelajaran pokok tetapi mata pelajaran muatan lokal. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias untuk belajar bahasa daerah. Maka dari itu, Penulis mengembangkan media WS yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Sunda siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang pembelajaran cara menggunakan media wayang berjudul “Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini dengan Media Papercraft Wayang” oleh Lestrainingsih & Parmiti (2021), media *Papercraft* wayang untuk pembelajaran merupakan sarana yang bermanfaat bagi anak usia dini yang mendorong pemahaman serta memengaruhi perluasan kosakata pada anak usia dini. Untuk penelitian lain terkait WS dan digunakan sebagai media pembelajaran dilakukan oleh Nurashiah, *et al.* (2019) menyatakan bahwa WS berpengaruh terhadap literasi siswa kelas tinggi. Berdasarkan beberapa kajian di atas, dapat dikatakan bahwa media wayang sangat efektif untuk penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya tentang pembelajaran mengenai media wayang oleh Lestrainingsih & Parmiti (2021), menjelaskan bahwa media wayang *Papercraft* untuk pembelajaran merupakan sarana yang bermanfaat bagi anak usia dini yang mendorong pemahaman serta mempengaruhi perluasan kosakata pada anak usia dini. Artinya dalam penelitian di atas dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendorong pemahaman siswa terkait kosakata dengan menggunakan media wayang *papercraft*. Sementara itu, untuk penelitian lain terkait WS dan digunakan sebagai media pembelajaran dilakukan oleh Nurashiah, *et al.* (2019), yang menyatakan bahwa WS berpengaruh terhadap literasi siswa kelas tinggi. Berdasarkan beberapa kajian di atas, dapat dikatakan bahwa media wayang layak untuk digunakan, khususnya untuk penguasaan kosakata. Dalam hal ini, penulis membandingkan dengan penelitian sebelumnya, penulis mengembangkan media WS dengan menjadikan wayang tersebut memiliki kosakata yang berhubungan dengan karakter masing-masing dari setiap tokoh WS, penelitian tentang pengembangan media WS terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Sunda di sekolah dasar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui kelayakan media tersebut, layak atau tidaknya untuk diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan/*Reasearch and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan metode penelitian RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang sudah ada akan dikembangkan lebih lanjut dan menjadi produk baru menurut Borgg and Gall (dalam Nurmalasari & Erdiantoro, 2020). Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick, Carey, dan Carey. Model ini terus berkembang selangkah demi selangkah. *ADDIE* adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teori pengembangan ini banyak digunakan oleh para desainer pada umumnya, baik desainer pembelajaran maupun desainer konten pembelajaran (Helaludin, *et al.*, 2020).

Tahap *Analysis*, pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan yang ada di kelas. Tahap *Design* ada tahap ini, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh para desainer, yaitu: menuliskan tujuan perilaku yang hendak dicapai, menyeleksi jenis-jenis evaluasi dan alat-alat evaluasi, mendesain strategi pembelajaran, menyeleksi media dan material pembelajaran, dan evaluasi formatif atau revisi dari para ahli. Tahap *development* berupaya untuk mentransformasikan apa yang ada pada tahap desain untuk diwujudkan dalam

bentuk fisik. Tahap *implementation* merupakan tahapan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi produk yang dikembangkan. Tahap *evaluation* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas menggunakan bentuk tes untuk mengetahui pengaruh produk pengembangan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Tahapan tersebut berdasarkan (Sultan & Hasanuddin, 2021).

Subjek penelitian ini yaitu validator (ahli materi dan media) yang mengevaluasi media yang dikembangkan dan 22 siswa kelas III SDN Gunung Parang yang berpartisipasi dalam pembelajaran serta uji coba menggunakan media WS. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media pengembangan WS. Instrumen penelitian yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data beserta informasi yang dibutuhkan adalah wawancara, angket, dan lembar kerja siswa. Untuk teknik pengumpulan data Penulis menggunakan angket validasi yang terdiri dari angket validasi ahli media, materi, praktisi dan angket respon siswa yang diolah berdasarkan rumus $n \text{ gain score}$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media WS ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan jodoh yang terdapat enam tokoh WS yang sudah terpasang magnet untuk menempelkan kosakata yang sudah disediakan sesuai dengan karakter dari setiap wayang. Media yang dikembangkan merupakan media visual yang dapat dilihat, diraba atau sekaligus dapat di pergunakan langsung oleh siswa. Selaras dengan pernyataan tersebut menurut Sastrianawati (dalam Hae, *et al.*, 2021), media pembelajaran visual merupakan suatu media yang digunakan melalui indera penglihatan berupa gambar, komik, poster, majalah, miniatur, alat peraga dan lain-lain. Sedangkan menurut Sanjaya (dalam Sari & Lestari, 2018), media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.



Gambar 1. Media Pembelajaran WS

Pengembangan Media WS yang diciptakan oleh penulis adalah WS berbasis visual yang diuji oleh para ahli agar penggunaan media WS layak untuk diberikan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi yaitu partisipasi guru kelas 3 SDN Gunung Parang untuk menilai isi materi, kelayakan bahasa, kontekstual, kelayakan penyajian dan fisik media.

Table 1. Data Validasi Materi

No	Aspek penilaian	Skor	Rata-rata
1	kelayakan isi materi	25	4.0
2	kelayakan bahasa	36	4.1
Jumlah			4.0
Kategori			Baik

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli materi menilai beberapa aspek, yaitu aspek kelayakan isi materi dan kelayakan bahasa, dari kedua aspek tersebut mendapatkan kategori “baik” yang artinya materi yang akan

diberikan kepada siswa layak digunakan.

Table 2. Data Validasi Media

No	Aspek penilaian	skor	Rata-rata
1	Kontekstual	17	4.3
2	kelayakan penyajian	9	4.5
3	Fisik Media	19	4.8
Jumlah			4.5
Kategori			Sangat baik

Tabel 2 hasil validasi media terdapat beberapa aspek penilaian, yakni kontekstual, kelayakan media, dan fisik media sehingga mendapatkan skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat baik” yang artinya media yang dikembangkan layak digunakan.

Table 3. Data Validasi Praktisi kelas III

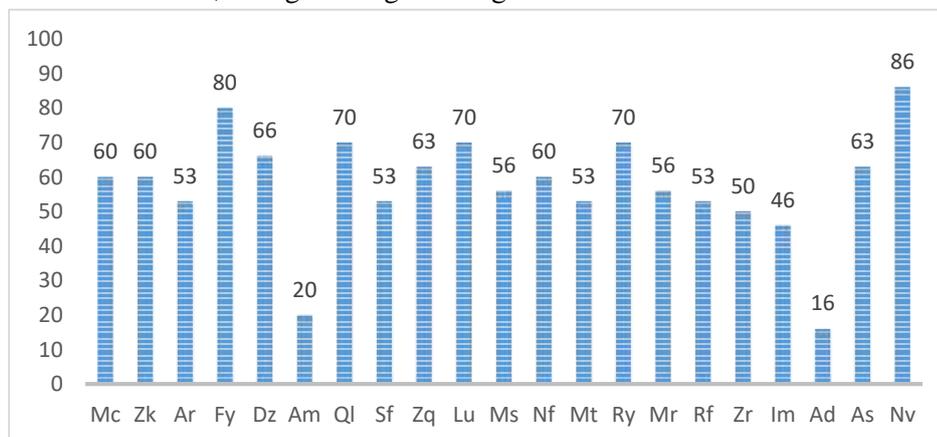
No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata
1	Kelayakan Materi	58	4.1
2	Kelayakan Media	46	4.6
Jumlah			4.4
kategori			Sangat Baik

Tabel 3 hasil validasi praktisi menunjukkan hasil rata-rata 4,4 dari jumlah penilaian aspek kelayakan materi dan media sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

Table 4. Data Hasil Validasi secara total

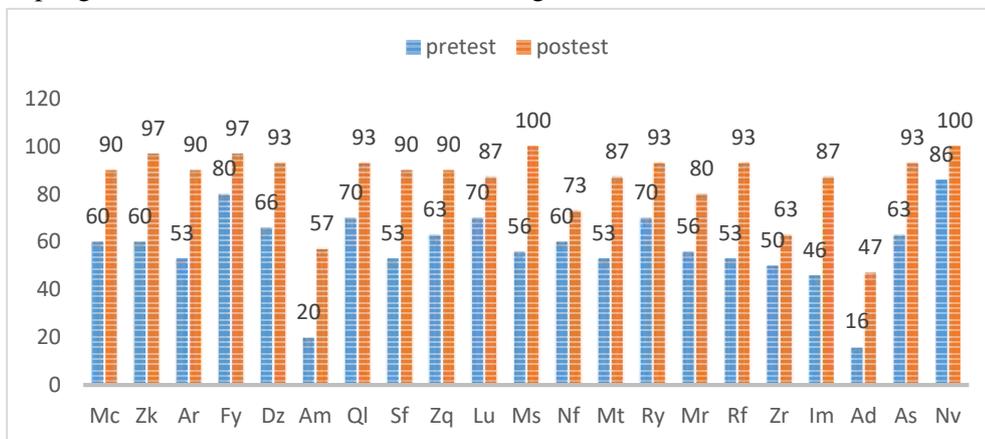
No	Validator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Ahli materi	60	4.0	baik
2	Ahli Media	45	4.5	sangat baik
3	Ahli Praktisi kelas III	104	4.4	sangat baik
Jumlah		209	4.3	sangat baik

Validasi dilaksanakan sebanyak satu kali karena pada validasi pertama sudah mendapatkan hasil skor rata-rata 4,3 dengan kategori “sangat baik” sehingga dapat dibuktikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat langsung diujicobakan kepada siswa kelas III sekolah dasar. Validasi oleh ahlimateri menghasilkan skor rata-rata 4,0 dengan ketegori “sangat baik”, validasi oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat baik”. Validasi juga dilakukan oleh praktisi atau guru kelas III SDN Gunung Parang menghasilkan rata-rata skor 4,4 dengan kategori “sangat baik”.



Gambar 2. Hasil Pretest Siswa

Uji lapangan *pretest* bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media, ketika pelaksanaan *pretest* hampir seluruh siswa dalam menjawab soal *essay* tidak dapat menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Sehingga hasil dari *pretest* siswa mendapatkan rata-rata nilai 57,3, yang artinya bahwa siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Sunda kurang.



Gambar 3. Hasil Pretest & Posttest Siswa

Uji lapangan *posttest* bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sesudah menggunakan media dan melihat kelayakan media yang sudah dikembangkan oleh Penulis. Berdasarkan data hasil *posttest* siswa yang terdapat pada gambar 2 menghasilkan rata-rata 85,9 yang artinya terdapat peningkatan kosakata Bahasa Sunda siswa.

Table 5. Data n Gain Score

Nama	Pretest	Posttest	Peningkatan (Post test- Pretest)	Skor ideal (100- Pretest)	n gain	n gain score
Mc	60.0	90.0	30.0	40.0	0.8	75.0
Zk	60.0	97.0	37.0	40.0	0.9	92.5
Ar	53.0	90.0	37.0	47.0	0.8	78.7
Fy	80.0	97.0	17.0	20.0	0.9	85.0
Dz	66.0	93.0	27.0	34.0	0.8	79.4
Am	20.0	57.0	37.0	80.0	0.5	46.3
Ql	70.0	93.0	23.0	30.0	0.8	76.7
Sf	53.0	87.0	34.0	47.0	0.7	72.3
Zq	63.0	90.0	27.0	37.0	0.7	73.0
Lu	70.0	87.0	17.0	30.0	0.6	56.7
Ms	56.0	90.0	34.0	44.0	0.8	77.3
Nf	60.0	73.0	13.0	40.0	0.3	32.5
Mt	53.0	87.0	34.0	47.0	0.7	72.3
Ry	70.0	100.0	30.0	30.0	1.0	100.0
Mr	56.0	80.0	24.0	44.0	0.5	54.5
Rf	53.0	90.0	37.0	47.0	0.8	78.7
Zr	50.0	83.0	33.0	50.0	0.7	66.0
Im	46.0	80.0	34.0	54.0	0.6	63.0
Ad	16.0	47.0	31.0	84.0	0.4	36.9
As	63.0	93.0	30.0	37.0	0.8	81.1

Nv	86.0	100.0	14.0	14.0	1.0	100.0
MEAN	57.3	85.9	28.6	42.7	0.7	71.3

Merujuk pada tabel 1 berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diberikan pengembangan media WS dari yang awalnya siswa tidak mengetahui terjemahan bahasa Indonesia ”*kuring ceuli ti bangsa manusa*” dan siswa hanya mengetahui beberapa kosakata saja seperti ”*leungen*” sebelum menggunakan media siswa hanya mengetahui kata Bahasa Sunda dari tangan itu adalah ”*leungeun*” padahal masih ada kosakata lain yang lebih halus yaitu ”*panangan*”, selain itu siswa juga hanya mengetahui kegunaan ”*leungeun*” itu untuk ”mengambil” dan siswa hanya mengetahui Bahasa Sunda dari kata ”mengambil” itu ”*nyokot*” padahal masih ada yang lebih halus yaitu ”*nyandak*” yang memiliki arti yang sama yaitu mengambil/ambil. Setelah menggunakan media siswa jadi mengetahui arti perkata dari kalimat tersebut dan juga kosakata lain yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sehingga, uji lapangan yang dilakukan di SDN Gunung Parang kepada siswa kelas III mendapat kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kosakata bahasa sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media WS. Untuk mengetahui keefektifan media WS terhadap penguasaan kosakata Bahasa Sunda, Penulis mengolah data dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan rumus gain score dan memperoleh hasil 71,3 dengan kategori ”Cukup Efektif”. Artinya pembelajaran menggunakan media WS yang sudah dikembangkan cukup efektif untuk penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kosakata siswa sehingga siswa dapat merangkai suatu kalimat dari Bahasa Sunda ke bahasa Indonesia seperti yang di ungkapkan oleh Tarigan dalam (Yasbiati, 2017) yang menyatakan bahwa kosakata ialah gabungan kata yang digunakan untuk merangkai suatu kalimat. Dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SDN gunung parang juga terlihat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah diberikan media WS, mulai dari pengucapan hingga penyusunan kalimat seperti yang terdapat pada soal siswa diminta untuk menyusun arti dari kalimat Bahasa Sunda. Secara tidak langsung dalam hal tersebut jumlah kosakata siswa meningkat siswa mampu menyusun kalimat dan menerjemahkan kalimat seperti yang di ungkapkan oleh tersebut sesuai dengan Hurlock (dalam Stice, 2017), tugas pertama berbicara adalah belajar pengucapan, kemudian tugas kedua dalam belajar berbicara adalah meningkatkan jumlah kosakata sampai kepada penyusunan kalimat. Ini berarti kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam proses belajar bahasa. Guru dapat membantu anak-anak mengembangkan kosakata melalui membaca dan mengajak dalam beberapa kegiatan seperti mendengarkan dan bermain kata, diskusi, mendongeng menggunakan boneka atau pun belajar menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan media wayang.

Pengembangan media WS terhadap penguasaan kosakata Bahasa Sunda siswa berdasarkan data yang diperoleh media tersebut dapat meningkatkan kosakata siswa yang pada awal mula nya siswa hanya mengetahui beberapa kata saja dari setiap panca indra setelah menggunakan media tersebut siswa mengetahui kurang lebih nya lima kosakata untuk setiap panca indra. Temuan ini relevan dengan penulisan yang dilakukan oleh Lestariningsih & Parmiti (2021) berjudul ”Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini melalui Media Wayang *Papercraft*”, menyimpulkan bahwa media wayang *papercraft* yang digunakan pada anak usia dini untuk meningkatkan kosakata layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian mengenai WS sebagai kearifan lokal seperti dalam penelitian Mustika, *et al.*, (2022), mengatakan bahwa penggunaan media WS dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan media WS dapat menarik perhatian siswa. Siswa juga semakin semangat ketika memainkan WS penggunaan media WS dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan media WS dapat menarik perhatian siswa. Siswa juga semakin semangat ketika memainkan WS sesuai dengan cerita, sehingga penggunaan media WS sangat besar pengaruhnya terhadap keaktifan siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Lisa Ilina, *et al.* (2020), menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media WS dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam

menciptakan gambar imajinatif melalui *performance assessment* yang termasuk pada kategori tinggi. Artinya selain untuk melestarikan kearifan lokal penggunaan media WS juga dapat menarik perhatian belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan seperangkat pembelajaran yang mampu menarik atensi siswa ketika pembelajaran berlangsung secara efektif (Pribadi, *et al.*, 2016). Media Pembelajaran dapat menumbuhkan sekaligus memfokuskan perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan keleluasaan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Magdalena, *et al.*, 2021). Keharusan media dalam pembelajaran dapat dikatakan efektif karena adanya pengaruh yang ditimbulkan, pemakaian media sangat diperlukan karena cara berpikir siswa cenderung masih bersifat konkrit sehingga pemakaian media sangat dibutuhkan sebagai alat penyajian materi agar siswa lebih bisa memahami (Mustika, *et al.*, 2022). Media wayang merupakan media yang menarik salah satunya WS yang dimana bentuk dari wayang tersebut sangat unik karena berbentuk anggota tubuh manusia dan memiliki karakter yang berbeda-beda dengan pengembangan media WS yang diberikan kepada siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil *gain score* sebesar 71,3 yang dapat dikategorikan “cukup efektif” untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Sunda.

Ahli materi dan ahli media WS memberikan saran yaitu perbaikan pemilihan kata dan kemiripan WS dengan WS untuk karakter kaki yang seharusnya. Meski masih ada yang harus diperbaiki namun kategori WS berdasarkan para ahli menunjukkan bahwa media WS layak digunakan.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa permasalahannya adalah kurangnya media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang bersemangat dan cenderung bosan. Acuannya dalam pembelajaran, media yang digunakan dapat membangkitkan minat siswa dan siswa dapat mencoba secara langsung medianya, sehingga siswa tidak bosan dan siswa akan secara cepat memahami kata/kalimat yang belum dipahaminya. Akan tetapi, ketika siswa mencoba langsung media tersebut kondisi di kelas menjadi ricuh, maka dari itu pendidik harus bisa mengondisikan situasi kelas agar tetap aman.

KESIMPULAN

Pengembangan media WS yang dihasilkan oleh Penulis adalah WS berbasis visual yang telah diuji oleh para ahli sehingga media pengembangan WS ini layak digunakan. Untuk mengetahui keefektifan media WS terhadap penguasaan kosakata Bahasa Sunda, Penulis mengolah data dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan rumus *gain score* dan memperoleh hasil 71,3 dengan kategori “Cukup Efektif”. Artinya pembelajaran menggunakan media WS yang sudah dikembangkan cukup efektif untuk digunakan. Pengembangan media WS terhadap penguasaan kosakata Bahasa Sunda siswa berdasarkan data yang diperoleh media tersebut dapat meningkatkan kosakata siswa yang pada awal mula nya siswa hanya mengetahui beberapa kata saja dari setiap panca indra setelah menggunakan media tersebut siswa mengetahui kurang lebih nya lima kosakata untuk setiap panca indra.

DAFTAR PUSTAKA

- Hae, Y., Rezeki, Y., & Tantu, P. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(4), 1177–1184.
- Helaludin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian & Pengembangan*. Media Madani.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Cv. Pilar Nusantara.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Lisa Ilina, S., Sutisnawati, A., & Nurasiah, I. (2020). Sawa'an lisa ilina Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Imajinatif Di Kelas Rendah. *Didaktik :*

- 690 *Pengembangan Media Wayang Sukuraga terhadap Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar – Ananda Putri Meiliani H, Dyah Lyesmaya, Irna Khaleda Nurmeta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4739>
- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.133>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Munawwarah, S. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Mustika, B., Uswatun, D. A., Khaleda, I., Hendrik, A., & Nurnaningsih, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4784–4793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>
- Nurasiah, I., Dyah, L., & Dede, S. (2019). Pengaruh Wayang Sukuraga terhadap Literasi Siswa Kelas Tinggi Sd Kota Sukabumi. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, III(2), 105–110.
- Nurasiah, I., & Jakarta, U. N. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas Sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan*. 8(1), 229–237.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktapiani, C. S., Rudiyanto, R., & Kurniawati, L. (2019). Kecepatan Menambah Kosakata Bahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda. *Edukid*, 15(1), 58–73. <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20153>
- Pribadi, G. E., Syaripudin, U., & Uriawan, W. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda dengan Implementasi Algoritma Linear Congruential Generator Dan Fuzzy Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.9>
- Purba, R. A. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Shanie, A., & Fadihilah, C. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu. *JoECCE*, 1, (1), 1–18.
- Stice, M. (2017). *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*. 1(1), 20–29.
- Sultan, U. I. N., & Hasanuddin, M. (2021). *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan* (Nomor April). media madani.
- Widianto, E. (2017). Media Wayang Mini dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. *jurnal ilmiah bahasa dan sastra*, 1, (1), 120–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1757>
- Yasbiati, Pranata, O. H., & Fauziayah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29.