

Peran Wayang dalam Dongeng Fabel sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Denis Alfian, Fathur Rokhman, Wagiran, Hartono

Universitas Negeri Semarang
alfiandenis12@students.unnes.ac.id

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 9/5/2025

Abstract

This study aims to describe the use of cartoon puppet media in teaching Indonesian, specifically in the fable storytelling material for fifth-grade students at SDN 6 Arjawinangun. A descriptive qualitative method was used, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings show that cartoon puppet media effectively enhances the learning process, especially in helping students understand the intrinsic elements of fables such as characters, setting, plot, and moral values. Students demonstrated high enthusiasm and active participation during the lessons. Teachers also found this media helpful in delivering the material in a more engaging and comprehensible manner. The cartoon puppet media not only increases visual appeal but also creates a fun and interactive learning environment. This supports visual learning theory and constructivist theory, which emphasize the importance of active student involvement in constructing knowledge through concrete experiences. Therefore, the use of cartoon puppet media proves to be an effective and innovative teaching strategy to improve the quality of Indonesian language learning, particularly in fable material at the elementary level. The study recommends the use of similar media in other subjects to foster a more meaningful, creative, and enjoyable learning experience.

Keywords: Wayang, Fable Stories, Indonesian, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng fabel di kelas V SDN 6 Arjawinangun. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kartun mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam memahami unsur-unsur intrinsik dongeng fabel, seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dengan kehadiran media ini karena dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media wayang kartun tidak hanya memperkuat daya tarik visual, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini mendukung teori belajar visual dan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, penggunaan media wayang kartun merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng fabel di sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media serupa dalam pembelajaran lain guna menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Wayang, Cerita Fabel, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memanusiakan manusia, menjadikan mereka lebih bijaksana dan terampil dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah penguasaan keterampilan berbahasa, yang dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, melibatkan empat aspek utama: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Setiap keterampilan ini saling mendukung untuk membentuk kemampuan komunikasi yang efektif. Berbicara, sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berkomunikasi, adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang memanfaatkan kata-kata dan frasa yang disusun dengan baik untuk menyampaikan pesan. Kemampuan berbicara yang baik tidak hanya memungkinkan seseorang untuk mengungkapkan ide secara jelas, tetapi juga memudahkan orang lain untuk memahami pesan yang disampaikan. Semakin baik keterampilan berbicara seseorang, semakin mudah bagi orang lain untuk mencerna dan memahami pesan yang disampaikan (Ad & Ummah, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar tidak hanya terbatas pada pengajaran keterampilan berbicara, tetapi juga mencakup kompetensi mendengar, membaca, dan menulis. Kompetensi mendengar mencakup kemampuan untuk memahami berbagai makna dalam teks lisan yang bersifat interpersonal, ideational, dan textual. Kompetensi berbicara berfokus pada kemampuan untuk mengungkapkan makna tersebut dalam teks lisan yang interaktif dan sesuai dengan konteks yang ada (Ulviani et al., 2023). Kompetensi membaca mengajarkan siswa untuk memahami makna dalam berbagai teks tulis, sementara kompetensi menulis mencakup kemampuan untuk menyampaikan berbagai makna melalui teks tulis (Ninoersy et al., 2020; Depdiknas, 2004). Keempat kompetensi ini membentuk dasar dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang komprehensif, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara menyeluruh.

Namun, meskipun terdapat standar kompetensi yang jelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pelaksanaan pembelajaran di lapangan seringkali menghadapi tantangan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh para guru adalah keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran saat ini menjadi sangat penting karena dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Sebuah penelitian oleh Musyadad et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi teks narasi. Dengan menggunakan gambar atau visualisasi dalam pengajaran, siswa dapat lebih mudah membayangkan dan memahami isi cerita yang diajarkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahman et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa media interaktif, seperti penggunaan aplikasi dan perangkat digital, dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini juga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah wayang kartun. Wayang kartun adalah salah satu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi dongeng fabel

dengan menggunakan gambar kartun yang digerakkan oleh tangan. Wayang kartun ini mampu menyampaikan cerita secara lebih menarik, karena siswa dapat melihat visualisasi dari tokoh-tokoh dalam cerita dongeng yang sedang dipelajari (Dewi et al., 2024). Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam cerita dongeng.

Wayang sendiri merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sudah ada sejak zaman prasejarah dan terus berkembang hingga saat ini. Wayang adalah boneka tiruan yang terbuat dari berbagai bahan, seperti kulit, kayu, dan kertas, yang digunakan dalam pertunjukan drama tradisional. Cerita yang dibawakan dalam pertunjukan wayang umumnya berkaitan dengan kisah kepahlawanan dan perjuangan tokoh-tokoh yang berwatak baik dalam menghadapi tokoh-tokoh yang berwatak jahat (Shofiani, 2022). Meskipun wayang dikenal luas sebagai bentuk hiburan dan seni pertunjukan, seiring dengan perkembangan zaman, wayang juga mulai diterima sebagai media pembelajaran yang edukatif dan efektif. Media wayang yang dikreasikan dengan bahan-bahan sederhana dapat menjadi alat yang menarik dalam pembelajaran. Misalnya, wayang kreasi yang terbuat dari gambar animasi tokoh cerita dongeng seperti Tupai dan Ikan Gabus, yang kemudian ditempel di karton dan diberi penyangga dari sterofom, dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk menggambarkan cerita dengan cara yang lebih visual dan menarik (Arwani & Wulandari, 2022).

Wayang tidak hanya memiliki nilai seni yang tinggi, tetapi juga mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil sebagai pembelajaran. Cerita dalam wayang, seperti Ramayana dan Mahabharata, mengajarkan tentang nilai-nilai moral, etika, dan karakter manusia. Wayang mengandung cerita yang dapat menggambarkan berbagai sifat manusia, baik sifat baik maupun buruk, yang semuanya memiliki makna yang mendalam (Wicaksandita et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, nilai-nilai yang terkandung dalam cerita wayang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aspek keterampilan berbahasa, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, wayang juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami karakter-karakter dalam cerita dongeng dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang unsur-unsur intrinsik dalam cerita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5 SDN 6 Arjawinangun, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi unsur intrinsik dalam cerita dongeng fabel. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan alat peraga konkret dalam pembelajaran, yang menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan tidak aktif. Guru juga hanya menggunakan metode konvensional yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti wayang kartun dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Media wayang kartun dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan, khususnya dalam materi dongeng fabel (Tussifa & Nurhabibah, 2021). Dengan menggunakan media wayang, siswa dapat lebih mudah memahami unsur intrinsik dalam cerita, seperti karakter, alur, latar, dan tema, karena mereka dapat melihat visualisasi dari tokoh-tokoh cerita dan mengikuti alur cerita dengan lebih jelas.

Tujuan dari penggunaan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dongeng fabel, serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan menggunakan media wayang, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga terinspirasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti wayang kartun, juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada studi kasus, yang bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia di kelas V SDN 6 Arjawinangun. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai fenomena yang terjadi di lapangan, seperti tingkah laku dan persepsi siswa dan guru terhadap media pembelajaran (Creswell, 2016). Subjek penelitian ini adalah 43 siswa kelas V SDN 6 Arjawinangun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan media wayang kartun, sementara wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi mereka mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat keterlibatan dan motivasi mereka terhadap materi yang disampaikan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Susanto & Jailani, 2023). Hasil data dari observasi, wawancara, dan angket akan dianalisis untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia siswa (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar sangat penting, terutama dalam membantu siswa memahami konsep yang lebih abstrak. Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng fabel, media yang kreatif dan mengundang perhatian seperti wayang, dapat memainkan peran penting dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya serta membantu siswa menginternalisasi cerita dengan lebih efektif. Wayang sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri karena bukan hanya menarik tetapi juga mengandung nilai historis, filosofis, dan edukatif. Penggunaan wayang ini sesuai dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Piaget, di mana anak-anak pada usia sekolah dasar berada dalam tahap kognitif konkret operasional, yang berarti mereka membutuhkan alat bantu visual untuk memahami dan mengasosiasikan konsep-konsep baru yang mereka pelajari.

Wayang, dengan karakter hewan yang digambarkan secara visual, sangat efektif dalam menyampaikan cerita fabel, di mana siswa bisa lebih mudah mengaitkan pesan moral melalui visualisasi karakter-karakter seperti kelinci yang cerdik atau burung pipit yang rajin. Dengan media ini, cerita fabel yang awalnya hanya berupa teks menjadi lebih hidup, mudah dipahami, dan lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, integrasi media wayang kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 6 Arjawinangun menawarkan sebuah pendekatan yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman yang lebih mendalam.

A. Pengaruh Media Wayang Kartun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penggunaan media dalam pembelajaran memainkan peran yang sangat krusial dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media wayang kartun. Dalam penelitian ini, media wayang kartun tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan kepada 43 siswa,

mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media ini. Sebanyak 85% siswa melaporkan bahwa media wayang kartun meningkatkan minat mereka dalam belajar, sementara 78% siswa merasa lebih terlibat selama proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang diungkapkan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat memperkuat pemahaman siswa karena memungkinkan mereka untuk menghubungkan informasi lebih efisien melalui kombinasi gambar dan teks. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media wayang kartun memberikan gambaran visual yang memudahkan siswa dalam memahami cerita fabel. Selain itu, penggunaan gambar dan animasi dalam media ini juga memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman yang lebih hidup dan menarik, sehingga membuat materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran juga didukung oleh penelitian Armada (2024), yang menemukan bahwa media berbasis visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi cerita atau fabel. Media gambar bergerak atau animasi memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada inti pesan yang ingin disampaikan oleh materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan, tetapi juga dapat melihat ilustrasi yang memperjelas pesan atau konsep yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, media wayang kartun berfungsi sebagai jembatan penghubung antara dunia nyata dan dunia fiksi yang disampaikan dalam materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami pesan-pesan yang terkandung dalam cerita dongeng. Wayang kartun juga menghadirkan karakter-karakter yang hidup, yang mana dapat membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami alur cerita yang ada, terlebih dalam konteks cerita fabel yang sering kali memiliki banyak karakter dengan sifat yang berbeda.

Penggunaan media visual semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian oleh Istiqomah et al (2024), dijelaskan bahwa penggabungan teks dan gambar dalam satu media dapat mempercepat pemahaman siswa, karena mereka dapat menghubungkan informasi dari berbagai sumber secara lebih efisien. Hal ini juga mendukung temuan dalam penelitian ini, di mana siswa lebih cepat mengingat dan memahami cerita fabel setelah menggunakan media wayang kartun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga sangat mendukung proses pemahaman materi yang lebih mendalam dan komprehensif.

B. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Wayang Kartun

Dalam wawancara dengan guru, mereka mengungkapkan bahwa penggunaan media wayang kartun sangat membantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Para guru mengakui bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memperjelas berbagai konsep yang terkandung dalam cerita dongeng fabel. Media wayang kartun yang menyajikan visualisasi cerita membuat siswa lebih mudah mengikuti alur dan memahami karakter-karakter dalam cerita. Guru-guru juga menyatakan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif untuk mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa pada pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis media yang dikemukakan oleh Solissa et al (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi.

Guru juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengelola kelas ketika menggunakan media wayang kartun. Sebelumnya, guru seringkali merasa kesulitan dalam menjaga perhatian siswa yang mudah teralihkan selama proses pembelajaran, namun dengan adanya media ini, perhatian siswa lebih terfokus pada

materi yang disampaikan. Dalam hal ini, media wayang kartun berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadillah et al (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang lebih kompleks. Hal ini juga terlihat dalam wawancara dengan guru di penelitian ini, di mana mereka merasa lebih percaya diri dan terbantu dalam mengelola kelas ketika menggunakan media wayang kartun.

Lebih lanjut, guru-guru juga mengakui bahwa media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah, tetapi mereka juga dapat melihat langsung karakter-karakter dalam cerita, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Guru merasa bahwa media wayang kartun juga membantu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dalam kelas, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan lebih terbuka dalam berpartisipasi. Secara keseluruhan, penggunaan media wayang kartun mendapatkan apresiasi positif dari para guru, yang menilai media ini sebagai alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

C. Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

Siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran setelah menggunakan media wayang kartun. Sebanyak 82% siswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk belajar, sementara 78% siswa merasa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan teori motivasi yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000), yaitu teori self-determination. Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika mereka merasa bahwa pembelajaran tersebut relevan dan menyenangkan. Media wayang kartun dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, yang membuat siswa merasa lebih terlibat dan lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa media ini membantu mereka dalam memahami cerita fabel dengan cara yang lebih menyenangkan. Mereka merasa lebih mudah mengingat karakter-karakter dalam cerita dan mengikuti alur cerita ketika disajikan dalam bentuk animasi. Hal ini membuktikan bahwa media visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam konteks cerita fabel yang sering kali melibatkan banyak karakter dan peristiwa. Penelitian oleh Nurhasanah et al (2024) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang lebih abstrak atau sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau lisan. Media wayang kartun, sebagai contoh media animasi, membantu siswa untuk memahami dan mengingat cerita dengan cara yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, tanggapan siswa terhadap penggunaan media wayang kartun menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terlibat, lebih termotivasi, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efektif bagi siswa, serta mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Seperti yang diungkapkan oleh Deci dan Ryan (2000), peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dapat dicapai ketika pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan mereka akan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

D. Efektivitas Media Wayang Kartun dalam Meningkatkan Pemahaman Materi

Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan dampak positif dari penggunaan media wayang kartun dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 80% siswa melaporkan bahwa mereka

merasa lebih mudah memahami materi cerita fabel setelah menggunakan media ini. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual, khususnya wayang kartun, sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sangat relevan dengan teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Piaget (1972), yang berpendapat bahwa pemahaman siswa dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini, penggunaan media wayang kartun memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melihat visualisasi cerita yang memperkaya dan memperkuat pemahaman mereka.

Dengan adanya visualisasi cerita dalam bentuk animasi, siswa dapat melihat langsung alur cerita dan karakter-karakter dalam cerita fabel, yang membantu mereka dalam membangun gambaran yang lebih jelas tentang materi yang diajarkan. Selain itu, media visual juga membantu siswa menghubungkan berbagai elemen cerita, seperti karakter, konflik, dan pesan moral, sehingga mereka lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi tersebut. Dalam hal ini, media wayang kartun tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Sebagai contoh, karakter-karakter dalam cerita fabel dapat disajikan dengan ekspresi yang jelas dan gerakan yang mempertegas sifat mereka, sehingga siswa dapat dengan mudah membedakan karakter baik dan buruk, serta memahami konflik yang terjadi dalam cerita.

Penelitian oleh Zahrah & Syafi'i (2022) juga mengungkapkan bahwa media berbasis visual, seperti wayang kartun, sangat efektif dalam membantu siswa memahami cerita yang melibatkan banyak karakter dan peristiwa. Media visual memberikan representasi yang lebih jelas tentang karakter dan setting cerita, sehingga siswa dapat menghubungkan elemen-elemen cerita secara lebih efektif. Wayang kartun, yang menyajikan cerita dengan gambar bergerak, memungkinkan siswa untuk mengikuti perkembangan cerita dengan lebih mudah, terutama dalam cerita yang memiliki banyak karakter atau peristiwa yang terjadi secara bersamaan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas.

Selain itu, teori multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009) juga dapat menjelaskan efektivitas media wayang kartun dalam meningkatkan pemahaman siswa. Mayer menyatakan bahwa penggunaan kombinasi gambar dan teks dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi, karena otak manusia cenderung lebih mudah memproses informasi yang disampaikan melalui media visual dan verbal secara bersamaan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media wayang kartun menggabungkan elemen-elemen visual (gambar dan animasi) dengan teks (cerita fabel), sehingga siswa dapat menghubungkan kedua jenis informasi ini secara lebih efektif. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, di mana siswa tidak hanya mendengarkan cerita secara verbal, tetapi juga dapat melihat dan mengamati visualisasi dari cerita yang disampaikan.

Lebih lanjut, penggunaan media wayang kartun juga memiliki manfaat dalam mengatasi tantangan yang sering dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami cerita fabel yang seringkali memiliki alur yang rumit dan karakter yang kompleks. Dengan adanya media visual, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara karakter, alur cerita, dan pesan moral yang ingin disampaikan. Penelitian oleh Anita & Suriadiman (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi yang lebih kompleks, seperti cerita fabel yang memiliki banyak elemen yang perlu dicerna secara bersamaan.

Secara keseluruhan, penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 6 Arjawinangun terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kartun tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami cerita fabel dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti teori konstruktivisme, teori multimedia, dan teori motivasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun merupakan alternatif yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami cerita fabel. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 6 Arjawinangun, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng fabel, memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Visualisasi karakter dan alur cerita melalui wayang kartun mempermudah siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Guru juga merasakan manfaat yang signifikan dari penggunaan media ini, karena membantu menjelaskan materi secara lebih menarik dan mengelola kelas dengan lebih efektif. Respon siswa pun sangat positif, di mana sebagian besar merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran dan motivasi, yang menekankan pentingnya media visual dalam mendukung proses belajar yang efektif, khususnya bagi siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, media wayang kartun dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad, F. F., & Ummah, H. (2024). Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 2(4), 239-251. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v2i4.58>
- Amanda, D. R. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185-199. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Anita, F., & Suriadiman, N. (2024). Efektivitas Media Audiovisual dan Gambar Berseri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 32-45. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.19556>
- Arwani, M., & Wulandari, R. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Wayang Beber Kreasi Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 49-60. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1688>
- Creswell J. W. (2016). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Depdiknas. (2004). Standar Kompetensi Guru Pemula SMP-SMA. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Dewi, F. C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). Pengembangan Model Mendongeng Berbantuan Alat Peraga Pembelajaran untuk meningkatkan Konsentrasi Peserta Didik di RA Siti Khodijah Slawi. *Journal of Education Research*, 5(1), 427-437. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.843>
- Istiqomah, A. L., Simbolon, A. M., & Luthfiadi, N. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS AUDIOVISUAL. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 2(3), 101-109. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v2i3.373>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Aprilia, D. (2021). Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 10-18. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.287>
- Ninoersy, T., Tabrani, Z. A., & Wathan, N. (2020). Manajemen perencanaan pembelajaran Bahasa Arab berbasis kurikulum 2013 pada SMAN 1 Aceh Barat. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 5(1), 83-102. <http://dx.doi.org/10.24952/fitrah.v5i1.1759>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1. *Edisi*, 3(2), 225-242. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1335>
- Nurhasanah, N., Arni, Y., Ramadhani, R. A., Sania, S., & Laras, L. (2024). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Terbentuknya Pelangi di Sekolah Dasar Negeri 1 Rengas Pitu. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1181-1188. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2182>
- Piaget, J. (1972). *Psychology and Pedagogy*. New York: Viking Press.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12-24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Shofiani, A. K. (2022). Realitas Sosial dalam Wayang Durangpo Karya Sujiwo Tejo pada Harian Jawa Pos. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 72-84. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i1.11930>
- Solissa, E. M., Satriah, S., Sasabone, C., Safar, M., & Hasanah, U. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pear Deck. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 7273-7280. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10163>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Tussifa, N. A. B., & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan MEDIA Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogolkabupaten

- Cirebon. *Jurnal Education and development*, 9(3), 152-158.
<https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2787>
- Ulviani, M., Rimang, S. S., & Amin, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4214-4240.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10951>
- Wicaksandita, I. D. K., Santika, S. N. G. A., Wicaksana, I. D. K., & Putra, I. G. M. D. (2024). Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali: Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa, Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul. *Jurnal Damar Pedalangan*, 4(1), 63-80.
<https://doi.org/10.59997/dmr.v4i1.3744>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>