

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG 3D BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BER CERITA SISWA  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nabilla Nilawati Putri Ediani<sup>1</sup>, Alfi Laila<sup>2</sup>, Erwin Putera Permana<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri  
[Nabillanilawatiputri05@gmail.com](mailto:Nabillanilawatiputri05@gmail.com)<sup>1</sup>, [alfilaila@unpkediri.ac.id](mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The low storytelling ability of grade III students in Indonesian language subjects, especially in the material of explaining messages and retelling the contents of fairy tales orally. To anticipate this problem, students must be equipped with storytelling/speaking skills by combining the characteristics of children who like to play, namely in the form of 3D media or abstract forms. This is a problem that must be researched immediately. This study aims to determine 1) the validity, 2) effectiveness, and 3) practicality of 3D puppet learning media based on Kediri local wisdom. This research is a development research (R&D) with the ADDIE model through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SDN Kraton and SDN Ngadi, Mojo District with 43 students as trial subjects. Data collection techniques include 1) validation questionnaires by material experts and media experts, 2) pretests and posttests in experimental and control classes, and 3) practicality questionnaires for students and teachers as users. The results of this study indicate that 1) the results of the product validity test obtained 90.00%, with very valid criteria, 2) the results of the product effectiveness test using the Pretest and Posttest in the experimental and control classes carried out with the t-test (T Test) obtained a significant value of 2-tailed is 0.000 (sig. = <0.05) so that there is a difference in value between the experimental class and the control class, 3) the results of the product practicality test obtained a value of 93.5% with very practical criteria. From the results of the product test conducted, it can be concluded that the 3D puppet product based on Kediri local wisdom has met the criteria of being very valid for use, proven to be effective and very practical in increasing creativity in storytelling/speaking in grade III elementary schools.*

**Keywords:** *3D puppet, kediri local wisdom, storytelling creativity*

**ABSTRAK**

Rendahnya kemampuan bercerita siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng secara lisan. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, siswa

harus dibekali dengan kemampuan bercerita/berbicara dengan memadukan karakteristik anak yang suka bermain yaitu berupa media 3D atau berbentuk abstrak. Hal ini menjadi permasalahan yang harus segera dilakukan penelitian. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN Kraton dan SDN Ngadi Kecamatan Mojo dengan subjek coba sebanyak 43 siswa. Teknik pengumpulan data berupa 1) angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, 2) *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, dan 3) angket kepraktisan siswa dan guru sebagai pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) hasil uji kevalidan produk memperoleh 90,00%, dengan kriteria sangat valid, 2) hasil uji keefektifan produk menggunakan *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan dengan uji-t (T Test) memperoleh nilai signifikan 2-tailed adalah 0,000 (sig. = < 0,05) sehingga terdapat perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, 3) hasil uji kepraktisan produk memperoleh nilai 93,5% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil uji produk yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk wayang 3D berbasis kearifan local Kediri ini telah memenuhi criteria sangat valid untuk digunakan, terbukti efektif dan sangat praktis dalam meningkatkan kreativitas bercerita/berbicara kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** wayang 3D, kearifan lokal kediri, kreativitas bercerita

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa di SD pada hakikatnya adalah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah khususnya di SD dari kelas satu sampai kelas enam. Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran dasar yang diajarkan dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, serta mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek

keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Setiap keterampilan erat hubungannya dengan ketiga ketrampilan lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang kronologis, yaitu mula-mula belajar menyimak, lalu berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis (Astuti & Mustadi, 2014).

Keterampilan berbicara sangat penting bagi peserta didik untuk dapat berbicara dan mendengarkan secara efektif. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah berbicara, termasuk bercerita. Melalui mendongeng, anak-anak dapat mengekspresikan emosi dan pengalaman hidup dalam bahasa yang dipahami. Belajar bercerita membantu anak menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide dan perasaannya di depan orang lain. Guru dapat menggunakan pembelajaran mendongeng di kelas sebagai cara untuk membentuk kepribadian dan moralitas anak, serta mendorong perkembangan bahasa.

Salah satu materi bahasa Indonesia yang sulit menurut siswa yaitu pada buku Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, yang terdapat Kompetensi Dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan dan 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Berdasarkan data hasil wawancara

diketahui, pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang membosankan. Karena, lebih berfokus pada tata bahasa sehingga siswa malas untuk belajar. Kenyataannya, kemampuan siswa dalam menguraikan isi dongeng rendah dan minat baca siswa saat ini rendah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan buku bacaan yang baik dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan data observasi dan wawancara dengan 43 siswa kelas III SDN Kraton dan SDN Ngadi pada hari Jumat, 26 Mei 2023 dan pada hari Selasa, 30 Mei 2023. siswa menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia adalah tergolong mata pelajaran yang sulit, karena lebih menekankan pada tata bahasa sehingga siswa merasa malas untuk mempelajari atau belajar bahasa Indonesia. Diketahui bahwa dalam penerapan media pembelajaran wayang 3D masih 54% yang artinya media wayang tersebut pernah digunakan akan tetapi jarang sekali diterapkan oleh guru didalam kelas, serta kemampuan bercerita siswa 47% yang artinya bahwa kurang dari kategori yang telah ditentukan. Dari hasil tes bercerita siswa masih jauh

dari standar yang telah ditetapkan minimal (KKM) yaitu 75. Kenyataan ini diperoleh dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa kelas III dari SDN Kraton sebanyak 21 siswa, hanya 19% yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 81% siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. Sedangkan pada kelas III di SDN Ngadi sebanyak 22 siswa, hanya 13% yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 87% siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. Sebesar 100% siswa merasa malu atau tidak berani untuk bercerita di depan kelas, selain itu siswa kesulitan dalam menguraikan pesan dalam dongeng secara tulis maupun lisan. Begitu juga dengan tanggapan guru dan kepala sekolah bahwa siswa kurang berkonsentrasi dan hasil belajar siswa tidak meningkat saat guru tidak menggunakan media pembelajaran. Laila A et al(2020) juga menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat membantu penyampaian pembelajaran sehingga media tidak dapat lepas dengan sebuah pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan ini, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang akan dicapai, serta tingkat kedalaman materi. Pernyataan ini didukung oleh Prasetyo, Y.A. 2020 yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara menyampaikan pesan agar tidak abstrak, dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu, serta dapat mengefisienkan dan mengefektifkan pemahaman siswa. Materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng ini sangat membutuhkan adanya penggunaan media agar siswa juga tertarik dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Sehingga peneliti mengembangkan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri ini yang dirasa tepat digunakan karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia di SD materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng siswa kelas III SD.

Peserta didik dan juga pendidik, khususnya di jenjang SD/MI bahkan juga SMP/MA dan SMA/SMK/MA sesuai pada hasil penelitian ini

sangat membutuhkan media wayang dalam rangka untuk membantu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng. Kelebihan media wayang 3D di sini memiliki karakter nilai yang sudah dituangkan dalam sistem pendidikan nasional. (Nashihin, 2017) Oleh karena itu, konsep media pembelajaran berbasis wayang ini harus diselaraskan dengan pengembangan media pembelajaran yang tentunya bisa dilihat dari media sebelumnya. Karena hakikatnya, media hanyalah perantara, alat atau wahana. Dalam konteks media wayang, tentu harus fokus pada wayang dan sekaligus karakter yang diusung dalam tiap wayang yang digunakan dalam pembelajaran. Media wayang menjadi alternatif dalam pembelajaran, pendidikan tidak memandang seseorang dari kelebihan atau kekurangan fisik maupun psikis. (Munir, 2012)

Dengan menggunakan media wayang 3D ini, akan membantu siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dongeng dengan bermain peran, sehingga siswa lebih percaya diri pada saat menceritakan kembali isi dongeng di depan kelas. Serta dapat membantu siswa menguraikan pesan

yang ada pada dongeng dengan mudah tanpa membaca pada teks dongeng. Dengan wayang 3D ini siswa akan lebih kreatif dan aktif di kelas dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Laila A et al (2020) menyatakan bahwa pada jenjang pendidikan, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and development (R&D) dengan model ADDIE melalui tahapan 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation dan 5) evaluation. Tahap pengujian keefektifan multimedia interaktif berbasis gimkit dilakukan dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Subjek coba pada penelitian ini berjumlah 43 siswa. Pengujian dilakukan di dua sekolah Kecamatan Mojo pada siswa kelas III sekolah dasar pada Bulan Mei dan Bulan Juni 2024. Tahap uji coba skala kecil dilakukan di SDN Kraton dengan jumlah 10 siswa dan 1 guru kelas. Uji coba skala besar dilakukan di SDN Kraton dan SDN Ngadi dengan jumlah 33

siswa dan 1 guru kelas. Teknik pengumpulan data berupa 1) angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, 2) pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dan 3) angket kepraktisan siswa dan guru sebagai pengguna. Teknik analisis data menggunakan 1) data kevalidan menggunakan persentase nilai rata-rata dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media, 2) data keefektifan menggunakan uji-t (T Test) dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol yang dimana sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan 3) Uji kepraktisan menggunakan persentase nilai rata-rata hasil angket siswa dan guru. Data kevalidan diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media, dilakukan analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum i$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per item

100% = Konstanta

Setelah memperoleh data kevalidan dari angket ahli materi dan ahli media, dilakukan analisis sesuai dengan kriteria kevalidan berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
85,01 – 100,00	Sangat Valid
70,01 – 85,00	Cukup Valid
50,00 – 70,00	Kurang Valid
01,00 – 50,00	Tidak Valid

Data keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan analisis menggunakan uji-t (T Test). Sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini menggunakan SPSS 29 for windows. Berikut adalah kriteria keputusan uji normalitas dan uji homogenitas.

**Tabel 2. Kriteria Keputusan**

	Sig.	
	> 0,05	< 0,05
<b>Normalitas</b>	Normal	Tidak Normal
<b>Homogenitas</b>	Homogen	Tidak Homogen

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji-t (T Test). Berikut adalah kriteria keputusan hasil uji-t (T Test)

**Tabel 3. Kriteria Keputusan Uji-t (T Test)**

	Sig. (2-tailed)	
	> 0,05	< 0,05
<b>Hasil</b>	Tidak Terdapat Pengaruh	Terdapat Pengaruh
<b>Kriteria</b>	Tidak Efektif	Efektif

Data kepraktisan yang diperoleh dari angket siswa dan guru, dilakukan analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase
- $\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item
- $\sum i$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per item
- 100% = Konstanta

Setelah memperoleh data kepraktisan dari angket siswa dan guru, dilakukan analisis sesuai dengan kriteria kepraktisan berikut:

**Tabel 4. Kriteria Kepraktisan**

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
85,01 – 100,00	Sangat Praktis
70,01 – 85,00	Cukup Praktis
50,00 – 70,00	Kurang Praktis
01,00 – 50,00	Tidak Praktis

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri ini diangkat dari permasalahan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar sehingga berdampak rendahnya keterampilan bercerita khususnya

pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan keterampilan bercerita khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE.

### Analysis

Tahap ini merupakan langkah yang paling awal dalam suatu proses penelitian. Tahap *Analysis* dilakukan pada tanggal 26 Mei dan 30 Mei 2023 bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng, peneliti menyimpulkan yaitu: 1) Perlunya media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng untuk pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kediri, 2) Media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa, 3) Perlunya pengembangan media pembelajaran 3D yang berbasis kearifan lokal Kediri agar siswa dapat berani tampil di depan kelas dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa kebutuhan yang diperlukan untuk siswa. Maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran 3D. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran dikelas lebih efektif terutama pada siswa, mereka akan terampil dan berani bercerita di depan kelas serta tidak bosan dan memiliki rasa ketertarikan proses pembelajaran dengan menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Adapun rekapitulasi data hasil *need assessment* dari kedua SD yaitu SDN Kraton dan SDN Ngadi ialah dapat diketahui guru dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng terkadang belum menggunakan media pembelajaran dan penerapan media wayang yang diterapkan guru masih 54% yang artinya media pembelajaran wayang ini pernah dilakukan namun jarang diterapkan oleh guru, namun guru belum pernah menggunakan media wayang yang berbentuk 3 dimensi. Sedangkan dari data hasil *need assessment* siswa dapat diketahui bahwa kemampuan bercerita siswa 47% yang artinya bahwa kurang dari kategori yang telah ditentukan. Kenyataannya dari

21 siswa kelas III di SDN Kraton hanya 19% siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan di SDN Ngadi dari 22 siswa hanya 13% yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM.

### **Design**

Desain media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri dilakukan pada tanggal 21 November 2023. Sebelum membuat produk, terlebih dahulu merancang sebuah desain media, perancangan media pembelajaran meliputi: a) Membuat konsep media dan mengumpulkan materi, b) Pembuatan media wayang 3D pada aplikasi blender versi 4.0 serta materi dongeng yang ada di Kediri, c) Pengaplikasian desain media wayang 3D agar dapat dilihat dari sisi depan, belakang, samping kanan dan samping kiri, d) Jika sudah semua desain siap untuk digunakan sebagai contoh pembuatan media wayang 3D secara konkret.

### **Development**

Pada tahap pengembangan, wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri akan dilakukan validasi sebagai alat ukur kevalidan produk media untuk digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi setelah menguji kelayakan media yang telah

dirancang adalah dapat digunakan untuk proses penelitian tanpa adanya perbaikan. Hasil validasi oleh ahli media setelah menguji kelayakan media adalah berupa perbaikan pada background kotak wayang yang polos agar diberi gambar dan latar tempat wayang yang polos agar diberi warna. Saran dari ahli media dilakukan perbaikan menjadi lebih tepat sehingga dapat digunakan untuk proses penelitian. Berikut adalah hasil kevalidan oleh ahli materi dan ahli media:

**Tabel 5. Hasil Kevalidan**

	<b>Validator</b>	
	Ahli Materi	Ahli Media
<b>Nilai</b>	86,00%	94,00 %
<b>Kriteria</b>	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil kevalidan pada tabel 5 diatas, diperoleh rata-rata penilaian multimedia interaktif berbasis gimkit yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan nilai 86,00% dengan kriteria sangat valid dan ahli media mendapatkan nilai 94,00% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil kevalidan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri sangat valid digunakan untuk tahap implementasi.

### **Implementation**

Tahap implementasi dilakukan untuk mendapatkan hasil terhadap kualitas keefektifan dan kepraktisan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Pelaksanaan uji coba media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol adalah pembelajaran konvensional dimana pembelajaran tersebut tanpa menggunakan media pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba pada kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan uji coba skala kecil untuk mengetahui apakah media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri efektif dan praktis untuk digunakan. Pada uji coba skala kecil, diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan awal media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri dan angket yang dinilai oleh siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan awal media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Hasil keefektifan pada uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan uji-t (T Test) yang dimana sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji normalitas pada uji coba skala kecil:

**Tabel 6. Uji Normalitas skala kecil**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest	.132	10	.200*	.924	10	.396
	PostTest	.200	10	.200*	.896	10	.200

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6. Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka terdistribusi normal. Kesimpulan uji normalitas didapatkan nilai signifikansi sebesar  $0,396 > 0,05$  (*pre-test*) dan  $0,200 > 0,05$  (*post-test*), maka kedua data terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada uji coba skala kecil:

**Tabel 7. Uji Homogenitas skala kecil**

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.169	1	18	.686	
	Based on Median	.126	1	18	.727	
	Based on Median and with adjusted df	.126	1	17.998	.727	
	Based on trimmed mean	.137	1	18	.716	

Berdasarkan tabel diatas, pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka termasuk dalam data tidak homogen. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka termasuk dalam data homogen. Kesimpulan pada uji homogenitas didapatkan nilai  $0,686 > 0,05$ , maka data dikatakan dalam data homogen. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran sebelum menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri dengan setelah menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, akan dilakukan uji-t (T Test) pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji-t (T Test):

**Tabel 8. Hasil Uji-t (T-Test) Skala Kecil**

		Paired Samples Test					
		Paired Differences					
		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Mean	Upper	Lower	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-27.000	8.34066	2.63755	33.6655	-21.7345	10.502

Berdasarkan tabel 8 diatas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang dimana nilai sig. (2-tailed) < sig. 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri efektif digunakan.

Setelah mendapatkan hasil dari uji-t (T Test), dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri pada skala kecil. Berikut adalah hasil uji kepraktisan pada skala kecil:

**Tabel 9. Hasil Uji Kepraktisan Skala Kecil**

	<b>Responden</b>	
	Siswa	Guru
<b>Nilai</b>	86,00%	88,00%
<b>Kriteria</b>	Sangat praktis	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan skala kecil pada tabel 9 diatas, diperoleh nilai angket siswa 86,00% dengan criteria sangat praktis dan nilai angket guru 88,00% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba skala besar yaitu, setelah melakukan suatu pembelajaran

menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, selanjutnya akan dilakukan analisis data dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Analisis data menggunakan uji-t (T Test) dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Sebelum melakukan uji-t (T Test), hal yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai suatu prasyarat uji-t (T Test). Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* baik dari pada kelas eksperimen dan kontrol akan diuji normalitas. Berikut hasil uji normalitas untuk data *pretest* dan *posttest* pada kelas control.

**Tabel 10. Hasil Uji Normalitas**

	<b>Tests of Normality</b>					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Nilai Pre Test	.197	66	.200*	.969	66	.298
Nilai Post Test	.114	66	.134	.969	66	.197

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b.

Berdasarkan tabel 10 Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data

terdistribusi normal. Kesimpulan pada uji normalitas didapatkan nilai signifikansi sebesar  $0,298 > 0,05$  (*pre-test*) dan  $0,197 > 0,05$  (*post-test*), maka kedua data terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas untuk data pretest dan posttest pada kelas kontrol:

**Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.006	1	64	.940	
	Based on Median	.036	1	64	.849	
	Based on Median and with adjusted df	.036	1	60.119	.849	
	Based on trimmed mean	.014	1	64	.907	

Berdasarkan tabel 11 pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka termasuk dalam data tidak homogen. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka termasuk dalam data homogen. Kesimpulan pada uji homogenitas didapatkan nilai  $0,940 > 0,05$ , maka data dikatakan dalam data homogen. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar

daripada pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran. Oleh karena itu, akan dilakukan uji-t (T Test) pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji-t (T Test):

**Tabel 12. Hasil Uji-T (T Test)**

	Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t		
	Lower	Upper				df		
Pair 1 PRE TEST	-69.75	21.514	2.648	-64.469	-75.046	26.34	65	.000
POST TEST						1		

Berdasarkan tabel 12 diatas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang dimana nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Artinya adalah bahwa rata-rata nilai keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar dengan menggunakan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri efektif digunakan

untuk pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil dari uji-t (T Test), dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan pada penggunaan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri. Berikut adalah hasil uji kepraktisan:

**Tabel 13. Hasil Uji Kepraktisan**

	<b>Responden</b>	
	Siswa	Guru
<b>Nilai</b>	90,91%	96,00%
<b>Kriteria</b>	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 13 diatas, diperoleh nilai angket siswa 90,91% dengan kriteria sangat praktis dan nilai angket guru 96,00% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

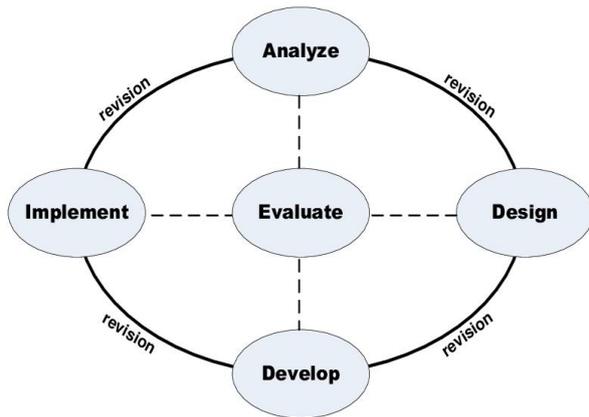
### **Evaluation**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi dari empat proses model pengembangan ADDIE sebelumnya yaitu analysis, design, development dan implementation. Evaluasi yang

dilakukan terhadap media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri adalah melalui hasil angket ahli, siswa dan guru. Hasil evaluasi ini dilakukan untuk membantu pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan siswa dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri yang ditujukan untuk keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Pada proses pembelajaran, media berperan penting agar siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat mendapatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia sehingga siswa dapat memiliki keterampilan berbicara/bercerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan media wayang 3D ini dinilai 1) sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, 2) efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita

pada mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dan 3) sangat praktis berdasarkan penilaian siswa dan guru. Berikut gambar desain ADDIE.



**Gambar 1. Desain ADDIE**

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menguraikan pesan dan menceritakan kembali isi dongeng dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pada Uji validitas/kevalidan produk oleh ahli media memenuhi kriteria persentase 94,00% dan validasi ahli materi menunjukkan persentase 86,00% sehingga dapat disimpulkan bahwa media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri valid dan dapat digunakan. Pada Uji keefektifan ditentukan dari hasil pre-test dan post-

test. Berdasarkan uji coba terbatas (10 siswa) memperoleh persentase 87,4% sedangkan untuk uji coba skala luas (33 siswa) diperoleh persentase 92,27% maka dapat dikategorikan sangat efektif serta hasil dari uji-T juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah  $0,000 < 0,05$ , maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu jika dilihat dari hasil nilai siswa dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 100. Pada Uji Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil respon guru dan respon siswa. Hasil persentase respon guru diperoleh nilai 96,00% atau dapat dikategorikan mendapat respon sangat baik. Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan persentase 90,91% atau dapat dinyatakan mendapat respon sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Febriyanti, W. S. (2018). Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten

- Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Dini, J. P. A. U. (2016). Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Wayang Perca untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 di TK Pkk Sendangagung Minggir Sleman.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka
- Tarigan, H.G. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Nana Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rahmadanty, R. D., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 1-10.
- Rizki, C., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 240-246.
- Muthohharoh, I., Ghufon, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196-3202.
- Abdusshomad, A. (2018). Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 19(1), 31-49.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Inayati Dika, Rozaq Ardian Putranto. 2023. *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Juwita Putri, Sutarini. 2024. *Bahasa Indonesia SD*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73-80.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djuanda, D. (2014). Pembelajaran sastra di SD dalam gamitan Kurikulum 2013. *Mimbar sekolah dasar*, 1(2), 191-200.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262.
- Nurdiana, A., Wibowo, M. A., & Hatmoko, J. U. D. (2015).

- Sensitivity analysis of risk from stakeholders' perception Case study: Semarang-Solo highway project section I (Tembalang-Gedawang). *Procedia Engineering*, 125, 12-17.
- Rezeki, K. S., & Lubis, F. (2022). ANALISIS SOAL BUATAN GURU BAHASA INDONESIA BERDASARKAN TAKSONOMI THE STRUCTURE OF THE OBSERVED LEARNING OUTCOME (SOLO) SISWA KELAS XI SMA NEGERI 12 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 85-92.
- Ria, R., Atmazaki, A., & Abdurahman, A. (2015). The relationship of reading interest and learning motivation with news writing skills of grade VIII students Smp N 24 Padang. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 16(1), 79-90.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks: representasi kurikulum 2013. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1).
- Ningsih, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4).
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, W., Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, R. (2016). Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar.
- Cleopatra, S. V., Cahyani, I., & Mulyati, Y. (2018, November). METODE MEMBACA TERBIMBING (GUIDED READING) UNTUK PENINGKATAN MINAT BACA BAGI PEMBACA PEMULA. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 1267-1272).