

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA WAYANG CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Endah Hikmah Fauziyah¹, Haryadi², Bernadus Wahyudi Joko Santoso³

¹Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Semarang

³Sastra Perancis FBS Universitas Negeri Semarang

E-mail : ¹nurendahhikmahfauziyah@students.unnes.ac.id,

²haryadihar67@mail.unnes.ac.id, ³wahyudifr@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using wayang puppet media based on folktales on the storytelling skills of fourth-grade students at SD Negeri Sragen. The research was motivated by the low storytelling ability of students, as indicated by difficulties in delivering stories coherently, expressively, and engagingly, which are largely caused by the limited use of innovative and interactive learning media. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a One-Group Pretest–Posttest Design. The research subjects consisted of 28 fourth-grade students. Data were collected through storytelling ability tests administered before and after the implementation of the wayang puppet media and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and a one-sample t-test. The results showed a t-value of 7.440 with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. The students' mean score increased from 74.07 to 82.29 after using the wayang puppet media. These findings demonstrate that the wayang puppet media based on folktales is effective in improving students' storytelling skills across cognitive, affective, and psychomotor aspects. Furthermore, the media also fosters learning motivation, creativity, and appreciation of local culture within the context of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: wayang puppet, folktales, storytelling skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media boneka wayang cerita rakyat terhadap peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterampilan bercerita siswa yang ditandai dengan kesulitan dalam menyampaikan cerita secara runtut, ekspresif, dan menarik, yang disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan bercerita sebelum dan

sesudah penerapan media boneka wayang cerita rakyat, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *One Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung sebesar 7,440 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 74,07 menjadi 82,29 setelah penggunaan media boneka wayang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media boneka wayang cerita rakyat efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, media ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, kreativitas, serta rasa apresiasi terhadap budaya lokal dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: boneka wayang, cerita rakyat, kemampuan bercerita

A. Pendahuluan

Kemampuan bercerita merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan komunikatif siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, kegiatan bercerita tidak hanya melatih keterampilan berbahasa lisan, tetapi juga menjadi wahana pengembangan karakter dan kepercayaan diri. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengorganisasikan gagasan, memilih kata yang tepat, serta mengekspresikan perasaan dengan ekspresif dan percaya diri. Sebagaimana dikemukakan oleh Tarigan (2015), kemampuan bercerita menuntut penguasaan aspek kebahasaan, struktur, dan isi yang saling berkesinambungan agar pesan

yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hasil penelitian Handoko, Subyantoro, dan Haryadi (2016) menegaskan bahwa bahan ajar bercerita yang digunakan di sekolah dasar masih bersifat konvensional, kurang kontekstual, dan belum terintegrasi dengan nilai karakter dan budaya lokal. Akibatnya, kegiatan bercerita cenderung monoton, tidak menarik minat siswa, dan kurang melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini juga diperkuat oleh Sasurya, Salimi, Pranata, dan Safrianty (2025) yang menyebutkan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan metode pengajaran yang masih bersifat satu

arah menjadi faktor utama rendahnya keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan imajinasi, keterlibatan emosional, dan kreativitas siswa.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru mengkonkretkan konsep yang abstrak agar lebih mudah dipahami siswa. Menurut Arsyad (2019), media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media visual dan kinestetik, seperti boneka, gambar, atau media digital interaktif, dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam berkomunikasi lisan. Lebih lanjut, Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito (2020) menegaskan bahwa media yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena membantu mereka memahami pesan secara lebih mendalam.

Salah satu media yang relevan dan bernilai budaya tinggi adalah

media boneka wayang berbasis cerita rakyat. Wayang sebagai warisan budaya Indonesia tidak hanya mengandung nilai estetika dan hiburan, tetapi juga nilai moral, sosial, dan spiritual yang dapat dijadikan sumber pembelajaran karakter. Menurut Muthohharoh, Ghufro, Nafiah, dan Hartatik (2021), penggunaan media wayang kardus berbasis cerita rakyat terbukti meningkatkan kemampuan bercerita siswa secara signifikan karena media ini memberi pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil serupa juga diperoleh oleh Tiara dan Handayani (2023) yang mengembangkan media boneka tangan berbasis *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas IV SD, dengan hasil peningkatan rata-rata skor siswa pada kategori sangat baik serta respon positif terhadap pembelajaran.

Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, penggunaan boneka wayang berbasis cerita rakyat juga memperkuat pembelajaran berbasis budaya lokal yang kini menjadi fokus dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Bahari, Maulana, dan Bilbina (2025) menjelaskan bahwa media berbasis budaya seperti

wayang memiliki nilai edukatif yang dapat menumbuhkan apresiasi terhadap budaya nasional sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis siswa. Dengan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat, siswa tidak hanya berlatih bercerita, tetapi juga belajar tentang nilai moral, gotong royong, dan kearifan lokal yang terkandung di dalam cerita tersebut.

Berdasarkan kajian teoritis dan temuan empiris tersebut, dapat dipahami bahwa media boneka wayang cerita rakyat memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar secara holistik. Media ini tidak hanya memfasilitasi perkembangan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor melalui kegiatan ekspresif dan kolaboratif. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bercerita juga selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun makna dari pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka wayang cerita rakyat terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri

Sraten, sekaligus memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experimental) dan desain penelitian One Group Pretest–Posttest Design (Sugiyono, 2019). Desain ini digunakan karena hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol, namun dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Melalui desain ini, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media boneka wayang cerita rakyat terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sraten.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di kelas IV SD Negeri Sraten, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Prosedur penelitian ini

dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, media boneka wayang, serta instrumen tes kemampuan bercerita yang telah divalidasi oleh ahli. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka wayang cerita rakyat sebagai perlakuan, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam bercerita dan memainkan tokoh wayang. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan *posttest* untuk menilai peningkatan kemampuan bercerita siswa. Tahap akhir meliputi pengolahan dan analisis data menggunakan uji-t guna mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media boneka wayang terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen. Berikut ini desain penelitian dengan menggunakan *One Group Pretest–Posttest* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 One Group Pretest-Posttest Design

One Group Design			
Kelompok	Pretest	Perlaku-an	Posttest

Ekperiment	O ₁	X	O ₂
------------	----------------	---	----------------

Keterangan:

- O₁ = Tes awal (kemampuan bercerita sebelum perlakuan)
- X = Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media boneka wayang cerita rakyat
- O₂ = Tes akhir (kemampuan bercerita setelah perlakuan)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, untuk meninjau atau mengetahui kemampuan bercerita siswa, data diperoleh melalui penilaian *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada satu kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas IV SD Negeri Sragen dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design* tanpa kelas pembanding. Tes kemampuan bercerita dilaksanakan melalui kegiatan praktik bercerita dengan indikator penilaian mencakup aspek keruntutan alur, ketepatan bahasa, ekspresi dan intonasi, serta kepercayaan diri.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu: (1) memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum

pembelajaran menggunakan media boneka wayang, (2) melaksanakan pembelajaran menggunakan media boneka wayang cerita rakyat, di mana siswa secara bergiliran memainkan tokoh dan menyampaikan cerita berdasarkan kisah rakyat Indonesia, serta (3) memberikan tes akhir (*posttest*) setelah kegiatan pembelajaran untuk menilai peningkatan kemampuan bercerita siswa.

Adapun hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri Sragen

Jenis Tes	Rata-rata Nilai			
	Jum Lah Siswa (n)	Nilai Terting-gi	Nilai Teren-dah	Rata-rata
Pre test	28	86	60	74,07
Pos test	28	95	70	82,29

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa setelah penerapan media boneka wayang cerita rakyat. Berdasarkan hasil analisis uji-t, diperoleh nilai t-

hitung sebesar 7,44 dengan *p-value* sebesar 0,0000000524 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka wayang cerita rakyat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen.

Peningkatan rata-rata nilai dari 74,07 pada *pretest* menjadi 82,29 pada *posttest* menunjukkan adanya perkembangan keterampilan bercerita yang cukup tinggi setelah pembelajaran dengan media boneka wayang. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan bercerita.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muthohharoh et al. (2023) dalam *Jurnal Basicedu*, yang membuktikan bahwa penerapan media wayang kardus berbasis cerita rakyat dalam desain *one group pretest-posttest* secara signifikan meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik sekolah dasar. Hasil serupa juga

diperoleh oleh Warikar dan Septikasari (2022) melalui penelitian berjudul *Efektivitas Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN Inpres Yotefa*, yang menemukan adanya peningkatan skor keterampilan berbicara siswa dari 63,2 menjadi 81,6 dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$. Kedua hasil tersebut memperkuat bukti empiris bahwa penggunaan media boneka dalam pembelajaran berbahasa secara langsung dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan bercerita siswa sekolah dasar.

Dari perspektif proses pembelajaran, efektivitas media boneka wayang tidak hanya terletak pada peningkatan hasil tes, tetapi juga pada peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media boneka wayang berperan sebagai jembatan antara dunia imajinatif dan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami struktur cerita dan mengembangkan kemampuan ekspresif. Hasil penelitian ini mendukung pandangan Siska et al. (2023) yang menegaskan bahwa media berbasis budaya lokal seperti wayang mampu

menumbuhkan minat siswa dan memperkuat kemampuan literasi lisan, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang belum mencapai tingkat kemahiran optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka wayang berbasis cerita rakyat tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa dalam kegiatan bercerita. Media ini terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, sesuai dengan prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menekankan pada komunikasi, kreativitas, dan pelestarian nilai budaya lokal.

Selanjutnya, untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis statistik terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* guna memastikan kelayakan data sebelum uji hipotesis. Hasil uji normalitas kemampuan bercerita siswa disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri Sraten

Uji Normalitas

Jenis Tes	Statistik Uji	df	Sig. (Shapiro-Wilk)	Deskripsi
Pre test	0,965	28	0,200	Berpola normal
Pos test	0,954	28	0,118	Berpola normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk test dengan bantuan program SPSS versi 25.0, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk data *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,118. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa berpola normal.

Uji normalitas ini dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi pola normal sebelum dilakukan uji parametrik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ghazali (2021) yang menyatakan bahwa data dikatakan berpola normal apabila nilai *p-value* (*Sig.*) lebih besar dari 0,05. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Sopani, Zain, dan Hasnawati (2025) yang menggunakan uji Shapiro–Wilk pada penelitian serupa dan memperoleh hasil *Sig.* *pretest* dan *posttest* di atas 0,05. Dengan demikian, data penelitian ini memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t

berpasangan (*paired sample t-test*) guna menguji perbedaan kemampuan bercerita sebelum dan sesudah perlakuan.

Setelah uji normalitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi pola normal, maka tahap berikutnya adalah menguji homogenitas varians guna memastikan bahwa data memiliki penyebaran yang seragam. Hasil analisis uji homogenitas terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri Sragen

Uji Homogenitas					
Variabel	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	Deskripsi
Pretest Posttest	0,842	1	54	0,363	Homogen (varian sama)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara data *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances dengan bantuan program SPSS versi 25.0. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel

2, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,842 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,363. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest memiliki varians yang homogen.

Hasil ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua kelompok pengukuran adalah seimbang dan tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas yang diperlukan untuk melanjutkan analisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Temuan ini sejalan dengan pendapat Ghazali (2021) bahwa data dikatakan homogen apabila nilai *p-value* $> 0,05$, serta didukung oleh hasil penelitian Muthohharoh et al. (2023) yang juga menunjukkan nilai Levene's Test $> 0,05$ dalam penelitian dengan desain *One Group Pretest–Posttest* pada pembelajaran berbasis media wayang.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik, maka selanjutnya dilakukan uji *One Sample t-Test* guna

menguji hipotesis penelitian. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah penggunaan media boneka wayang cerita rakyat. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji One Sample t-Test Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri Sragen

Uji One Sample t-Test					
Varia- bel	t- hitu ng	<i>d</i> <i>f</i>	<i>Sig.</i> (2- tail ed)	Mean Differe nce	Des- kripsi
Kemam puan Berceri ta	7,4 40	2 7	0,0 00	8,214	Signifi kan (<i>p</i> < 0,05)

Uji One Sample t-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan bercerita siswa setelah diterapkannya media boneka wayang cerita rakyat dengan rata-rata kemampuan awal sebelum perlakuan. Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS versi 25.0, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,440 dengan derajat kebebasan (*df*) = 27 dan nilai *Sig.* (2-tailed) = 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa.

Nilai Mean Difference sebesar 8,214 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan bercerita siswa meningkat sebesar 8,21 poin setelah penggunaan media boneka wayang. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media boneka wayang cerita rakyat berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa diterima.

Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian Warikar dan Septikasari (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD dengan nilai $p < 0,05$. Selain itu, penelitian Muthohharoh et al. (2023) juga memperkuat hasil bahwa media berbasis wayang mampu meningkatkan kemampuan bercerita dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media boneka wayang berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka wayang cerita rakyat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV SD Negeri Sragen. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung sebesar 7,440 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan bercerita siswa setelah diterapkan media boneka wayang cerita rakyat. Peningkatan nilai rata-rata dari 74,07 pada *pretest* menjadi 82,29 pada *posttest* mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan bercerita yang cukup tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka wayang efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotor. Melalui media ini, siswa menjadi lebih antusias, kreatif, dan percaya diri dalam menyampaikan cerita. Selain itu, penggunaan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran turut memperkuat nilai karakter, moral, dan pelestarian budaya lokal.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media boneka wayang cerita rakyat merupakan sarana pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, khususnya pada kegiatan bercerita.

Penggunaan media boneka wayang cerita rakyat dalam penelitian ini memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dicermati secara akademik. Dari sisi kelebihan, media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna karena mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan keterampilan berbahasa, sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan bercerita. Media boneka wayang juga efektif dalam mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa melalui ekspresi, intonasi, dan penghayatan peran tokoh dalam cerita. Namun demikian, kekurangan dari penggunaan media ini terletak pada keterbatasan waktu dan kesiapan guru dalam menyiapkan alat peraga yang cukup detail serta memerlukan keterampilan khusus dalam mengelola kelas agar seluruh siswa memperoleh kesempatan tampil

secara merata. Selain itu, efektivitas media ini juga dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan dasar dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum.

Penggunaan media boneka wayang cerita rakyat dalam penelitian ini memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dicermati secara akademik. Dari sisi kelebihan, media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna karena mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan keterampilan berbahasa, sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan bercerita. Media boneka wayang juga efektif dalam mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa melalui ekspresi, intonasi, dan penghayatan peran tokoh dalam cerita. Namun demikian, kekurangan dari penggunaan media ini terletak pada keterbatasan waktu dan kesiapan guru dalam menyiapkan alat peraga yang cukup detail serta memerlukan keterampilan khusus dalam mengelola kelas agar seluruh siswa memperoleh kesempatan tampil secara merata. Selain itu, efektivitas media ini juga dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan dasar dan

tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Bahari, D., Maulana, R., & Bilbina, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 145–156.
- Henry Guntur Tarigan. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Imam Ghozali. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lilie Handoko, S. dan H. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERCERITA BERMUATAN NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN BERBENTUK CD INTERAKTIF BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 103–115.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & R. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sasurya, K., Salimi, A., Pranata, R., & Safrianty, N. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 60–70.
- Silfiyah, A., Ghufro, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3142 - 3149. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3142–3149.
- Siska, N., Putra, Y., & Ramadhani, A. (2023). Efektivitas media berbasis budaya lokal terhadap peningkatan kemampuan literasi lisan siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 210–221.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tiara, M. A., & Handayani, T. (2023). Development of Digital Storytelling-Based Hand Puppet Media to Improve Storytelling Skills. *At-Taqaddum*, 15(2), 108–114.
<https://doi.org/10.21580/at.v15i2.16692>
- Warikar, M., & Septikasari, R. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN INPRES YOTEFA MELALUI CERITA FABEL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 67–78.