

**PENERAPAN MEDIA WAYANG KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V
SDN KAIBON 03 KABUPATEN MADIUN**

Nadhatul Nurul Hasanah¹, Endang Sri Maruti², Wiwik Sunarjati³
PPG FKIP Universitas PGRI Madiun

¹PPG Universitas PGRI Madiun, ²Universitas PGRI Madiun, ³SDN Kaibon 03
¹nadhatulnh@gmail.com, ²endang@unipma.ac.id, ³wiwiksunarjati74@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes through the application of character puppet learning media in class V English at SDN Kaibon 03. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and Mc models. Taggart is carried out in 2 cycles. Each cycle has four stages which include the planning stage, action implementation stage, observation stage, and finally the reflection stage. Data collection techniques from this research include observation techniques during the action phase and student learning outcomes tests. Then the data analysis technique for this research is quantitative and qualitative data analysis. Based on the data analysis that has been carried out, it can be concluded that the application of character puppet learning media can improve the learning outcomes of class V students at SDN Kaibon 03 on body parts material. This can be seen from cycle I, where the average gain value was 0.27 with a completion percentage of 50%, which had not yet reached the research target, whereas in cycle II it had succeeded in achieving the agreed achievement target with a completion percentage of 76% with a moderate increase of 0.47.

Keywords: Character Puppet Media, Learning Results, English

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran wayang karakter pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN Kaibon 03. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus memiliki empat tahapan yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan yang terakhir tahap refleksi. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini meliputi teknik observasi selama tahap tindakan dilaksanakan dan tes hasil belajar siswa. Lalu untuk teknik analisis data dari penelitian ini adalah analisis data secara kuantitatif dan secara kualitatif. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran wayang karakter dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kaibon 03 pada materi *body part*. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus I yang rerata nilai gain sebesar 0,27 dengan presentase ketuntasan 50% belum mencapai target penelitian, sedangkan pada siklus II telah berhasil mencapai target capaian yang disepakati dengan presentase ketuntasan 77% dengan peningkatan sedang yaitu sebesar 0,47.

Kata Kunci: Media Wayang Karakter, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana untuk menyiapkan siswa menjadi pribadi yang memiliki kemandirian, jiwa yang tangguh, pemikiran yang kreatif, inovasi, dan juga kemampuan untuk mengoptimalkan potensinya (Rosy, 2018). Oleh karena itu pemerintah melaksanakan berbagai cara untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas agar dapat mencetak pribadi yang diharapkan tersebut. Kualitas pendidikan tersebut diwujudkan melalui proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Penentu dari kualitas pendidikan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian belajar yang dilakukan (Kusumastuti, 2023). Berdasarkan Pasal Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2015, tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, "Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran siswa dalam aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil

belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan". Penilaian hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Selain sebagai penentu kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, hasil belajar juga berguna sebagai sumber informasi terkait sejauh mana kemampuan yang telah berhasil dicapai oleh setiap siswa.

Pada masa yang semakin maju ini, Bahasa Inggris sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan dimana keberadaanya sangat dibutuhkan untuk dapat bertahan menghadapi perkembangan zaman serta dapat bersaing di masa depan. Hal tersebut juga disampaikan Sya & Helmanto, dalam Delfina & Mega (2022: 347) dimana setiap siswa perlu menguasai Bahasa Inggris untuk dapat menghadapi masa depan yang semakin keras. Bukan hanya itu, dengan penguasaan Bahasa Inggris yang baik, setiap individu akan lebih mudah dalam mendapatkan suatu pekerjaan yang layak. Menurut Abarca, dalam Delfina & Mega (2022: 347) dalam pembelajaran bahasa terdapat 4 keterampilan yang perlu dikuasai terdiri atas berbicara,

membaca, menulis, dan menyimak. Keterampilan dasar yang perlu dikuasai setiap siswa dalam Bahasa Inggris adalah perlu memahami setiap kosa kata yang terdapat dalam setiap materi Bahasa Inggris. Melalui pemahaman kosa kata yang baik tersebut, siswa dapat lebih mudah dalam belajar Bahasa Inggris yang akan berdampak baik dalam hasil belajar yang diperoleh.

Ketika siswa SD belajar bahasa asing utamanya Bahasa Inggris, agar materi yang diajarkan oleh guru dapat masuk lebih mudah ke dalam otak mereka maka guru harus memusatkan perhatian siswa melalui sesuatu yang menyenangkan (Sumerjaya, 2022). Sesuatu yang menyenangkan tersebut dapat berupa media pembelajaran, ice breaking, lagu, dan lain-lain. Siswa akan lebih mudah paham ketika berada dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, langkah awal agar materi Bahasa Inggris yang tentu terasa asing dapat diterima siswa dengan baik, terlebih dahulu siswa harus dibuat senang. Selain itu, mengingat siswa pada jenjang SD memiliki karakteristik mudah bosan maka guru harus pintar dalam menyusun strategi pembelajaran yang dapat mengusir

kebosanan tersebut karena selain cepat bosan, siswa jenjang SD juga mudah ditarik minat dan semangatnya. Salah satu caranya adalah dengan menimplementasikan sebuah media pembelajaran yang dapat langsung dilihat, disentuh, dan dilakukan interaksi menyesuaikan karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret dimana membutuhkan benda-benda konkret dalam pembelajaran (Jean, 1954).

Namun pada kenyataannya sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Kaibon 03 tepatnya pada siswa kelas V menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak terlihat adanya aktivitas menyenangkan untuk menarik minat dan semangat siswa untuk belajar. Guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar dengan berbantuan LKS. Sehingga siswa dan guru hanya belajar dari sumber belajar LKS mulai dari penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru di depan kelas dan dilanjutkan dengan pengerjaan LKS oleh siswa. Melalui aktivitas tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran dan lebih memilih aktivitas lain seperti

mengobrol dengan teman sebangku, bermain mainan yang dibawa dari rumah, dan juga menggambar. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa tepatnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang masih terbilang rendah. Sesuai hasil belajar pada materi sebelumnya didapatkan hasil dari 30 siswa yang ada baru terdapat 10 siswa yang sudah mencapai nilai minimal 75 atau meraih ketuntasan belajar. Oleh karena itu diperlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Media pembelajaran dapat menjadi suatu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif. Cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan media visual sebagai media pembantu pembelajaran (Sumerjaya, 2022). Melalui media pembelajaran siswa akan terbantu dalam menerima pengetahuan dan juga keterampilan. Tujuannya adalah pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terkait materi pembelajaran dengan mengartikan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme (Arsyad, 2011). Misalnya dengan memilih media pembelajaran

dalam bentuk gambar, skema, musik, model dan sebagainya.

Penggunaan gambar yang menarik dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 091288 Sibaganding dapat memenuhi KKM dengan antusiasme belajar sambil bermain, sehingga dalam pembelajarannya siswa tidak merasa bosan dan senang (Napitupulu, 2023). Penelitian lain yang dilakukan oleh (Ammelia, 2023) dari penggunaan media pembelajaran audio visual berupa music berbahasa inggris untuk mengembangkan *vocabulary* siswa kelas V SD Tri Guna Bhakti Surabaya adalah terjadinya peningkatan *vocabulary* Bahasa inggris. Hidayat (2013) melakukan penelitian dengan menggunakan alat peraga edukasi dan *moving class* dalam pembelajaran SD/MI dapat meningkatkan minat belajar hingga 91,98% yang masuk rentang (81% - 100%) dikategorikan sangat berminat. Dari beberapa penelitian tersebut menjelaskan bahwa usia anak SD identik dengan usia bermain sehingga sebisa mungkin proses belajar dan pembelajarannya hendaknya mampu memfasilitasi kebutuhan mendasarnya.

Secara spesifiknya media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011). Pemilihan media pembelajaran harus memenuhi kriteria seperti media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang akan digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa (Kaltsum, 2017).

Pada saat ini perkembangan di dunia pembelajaran sangat maju. Muhson (2010) Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya inovasi media pembelajaran khususnya wayang seperti wayang gambar, wayang kardus, wayang suket (rumput), wayang kertas dan lainnya. Wayang merupakan salah satu kesenian bangsa Indonesia yang telah dikenal sejak abad ke-10 dan berkembang hingga saat ini. Ibda (2017) Selama berabad-abad, wayang ternyata telah bertahan dari berbagai tantangan dan kesulitan, yang membuat wayang menjadi sebuah budaya yang sangat berharga. Wayang adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau

binatang (Juliana, 2022). Sehingga media wayang dapat diartikan sebagai media pembelajaran visual dengan bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat, disentuh, dan dilakukan interaksi secara langsung. Media wayang berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena memiliki konsep karakter yang melekat. Oleh karena itu, wayang berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Dengan menggunakan wayang sebagai media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari, diharapkan wayang dapat digunakan sebagai alternatif untuk guru.

Oleh karena itu media tersebut cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Body Part* dimana setiap siswa dapat secara langsung mengenal kosa kata setiap anggota badan dalam Bahasa Inggris dengan peragaan wayang yang ditunjukkan oleh guru. Selain itu setiap siswa juga dapat secara langsung memainkan wayang tersebut untuk memahami setiap kosa kata anggota badan Bahasa Inggris dengan baik. Melihat hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian "Penerapan Media Wayang Karakter Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Kaibon 03 Kabupaten Madiun”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kaibon 03 Kabupaten Madiun melalui penerapan media wayang karakter. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media wayang yang diterapkan pada materi *body part* di kelas V SDN Kaibon 03 Kabupaten Madiun.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan adalah penelitian campuran karena melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada model yang telah sebelumnya dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Sesuai dengan model yang digunakan, penelitian ini terdiri atas dua siklus dengan model spiral dengan setiap siklusnya memiliki empat tahapan meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Subjek pada penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas V SDN Kaibon 03 dengan jumlah 30 siswa. Lalu untuk teknik pengumpulan data

yang digunakan adalah teknik observasi dan tes hasil belajar dalam setiap akhir siklus. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang meliputi instrumen pembelajaran serta instrumen pengambilan data. Instrumen pembelajaran terdiri atas media pembelajaran berupa wayang karakter, modul ajar dan lembar kerja siswa (LKPD), sedangkan instrumen pengambilan data yang digunakan terdiri atas lembar observasi dan lembar tes hasil belajar. Untuk menguji validitas data dari data yang telah diperoleh pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk mendapatkan data yang valid dari sumber-sumber data yang ada. Lalu data yang telah didapatkan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Penelitian Penerapan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Materi *Body Part* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dapat dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar dari keseluruhan siswa mencapai rerata nilai 75 dengan nilai gain sebesar 0,31 atau terjadi peningkatan dalam kategori sedang dan mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu diawali dengan melakukan kegiatan pengumpulan data dari kelas V SDN Kaibon 03 dengan meliputi data observasi atau pengamatan proses pembelajaran dan tes hasil belajar. Serangkaian kegiatan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal yang dimiliki oleh siswa kelas V SDN Kaibon 03.

Berdasarkan tes yang telah dilaksanakan didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN Kaibon 03 pada mata pembelajaran Bahasa Inggris pada materi sebelum *body part* sebesar 56. Hasil serupa juga didapatkan melalui data observasi sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 SDN Kaibon 03 pada mata pelajaran Bahasa Inggris perlu ditingkatkan. Secara lebih jelas hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Hasil Belajar	Pra Siklus
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30
Rata-rata	56

Presentase Ketuntasan	33,3%
-----------------------	-------

Siklus pertama dilaksanakan dalam tahapan berikut.

Tahap perencanaan, yaitu peneliti menyusun instrumen penelitian yang meliputi instrument pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berupa wayang karakter, modul ajar, dan LKPD. Lalu untuk instrumen untuk pengambilan data yang digunakan berupa lembar observasi dan juga tes hasil belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan media wayang karakter pada pembelajaran Bahasa Inggris tepatnya pada materi *body part* mengikuti modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Lalu di akhir pembelajaran diadakan tes hasil belajar.

Tahap observasi, yaitu kegiatan pengamatan proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan dan juga menuliskan hal-hal yang ditemukan selama pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan untuk refleksi.

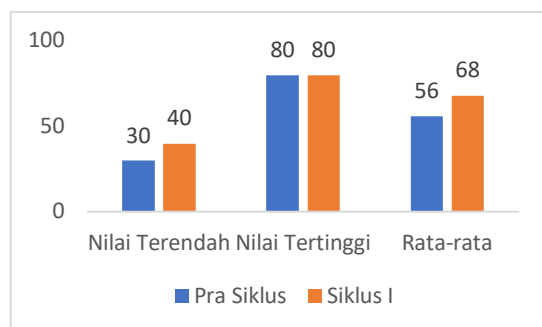
Tes hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang ada baru terdapat 15 siswa yang telah mencapai nilai 75 dengan nilai terendah sebesar 40,

nilai tertinggi 80, dan rata-rata sebesar 68. Oleh karena itu didapatkan nilai n-gain dari pra siklus sebesar 0,27 dan presentase ketuntasan 50%. Selanjutnya data dari lembar observasi menunjukkan terdapat langkah-langkah pembelajaran yang masih perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara lebih lengkap data hasil perolehan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar	Siklus I
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Rata-rata	68
Presentase Ketuntasan	50%

Secara lebih jelas hasil perolehan siklus I dibandingkan dengan pra siklus dapat dilihat pada grafik dan tabel di bawah ini.



Grafik 1 Hasil Belajar Siswa SDN Kaibon 03 Pada Tahapan Pra Siklus dan Siklus I

Tahap refleksi, sesuai dengan data pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar tetapi target penelitian yang disepakati belum tercapai ditunjukkan dengan rerata nilai hasil belajar belum mencapai rerata skor sebesar 75, persentase ketuntasan siswa belum mencapai 75% dengan nilai gain minimal 0,31 maka tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan yang mengacu pada hasil refleksi tindakan pada siklus I. Adapun hasil refleksi yang didapatkan pada siklus I terdiri atas: (1) Siswa hanya fokus pada media pembelajaran berupa wayang karakter yang dibawa oleh guru tetapi tidak konsentrasi dalam memahami materi yang berusaha disampaikan melalui media tersebut (2) Jumlah anggota kelompok dalam masing-masing kelompok terlalu banyak sehingga kegiatan pembelajaran kurang kondusif (3) Alokasi waktu pembelajaran habis digunakan guru untuk membimbing kegiatan berkelompok yang disebabkan oleh ramainya kondisi masing-masing kelompok (4) Masing-masing kelompok saling berebut untuk dapat memainkan media wayang (5) Guru kehabisan waktu dalam memberikan

penguatan sehingga materi pembelajaran tidak dapat semua tersampaikan dengan baik. Hasil refleksi dijadikan acuan untuk melakukan beberapa perbaikan dalam siklus II. Perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II antara lain: (1) Jika pada siklus I, guru terlebih dahulu menunjukkan media pembelajaran lalu disusul dengan pemberian materi sehingga fokus siswa terpecah pada siklus II ini guru memberikan materi pengantar terlebih dahulu baru kemudian menunjukkan media wayang karakter sebagai alat bantu penjelas materi (2) Setiap kelompok tidak lagi berisikan 10 anggota kelompok tetapi 5 anggota saja (3) Guru memberikan penjelasan terkait petunjuk diskusi kelompok dengan berulang sampai akhirnya seluruh siswa paham sehingga waktu tidak habis hanya untuk membimbing satu persatu kelompok (4) Guru memberikan kesempatan secara bergantian pada masing-masing kelompok untuk dapat melihat dan menyentuh secara langsung media pembelajaran wayang karakter (5) Guru senantiasa mengontrol jalannya diskusi seperti mengingatkan waktu yang tersisa sehingga seluruh kegiatan pada alur pembelajaran

dapat dilaksanakan dan materi dapat tersampaikan dengan lengkap.

Setelah siklus I selesai dilaksanakan maka selanjutnya dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Secara lengkap tahapan siklus II adalah sebagai berikut.

Tahap perencanaan, yaitu menerapkan perbaikan yang telah disusun menindak lanjuti dari refleksi siklus I dengan perbedaan utama terletak pada pengelolaan kelas, pemanfaatan media pembelajaran wayang, dan juga proses pembentukan kelompok belajar. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah menyusun instrumen penelitian yang meliputi instrument pembelajaran yaitu modul ajar dan LKPD dan instrumen untuk pengambilan data yang berupa lembar observasi dan juga tes hasil belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan media pembelajaran wayang karakter yang telah terintegrasi dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Lalu di akhir pembelajaran diadakan tes hasil belajar.

Tahap observasi, yaitu kegiatan pengamatan proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi

yang telah disediakan dan juga menuliskan hal-hal yang ditemukan selama pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan untuk refleksi.

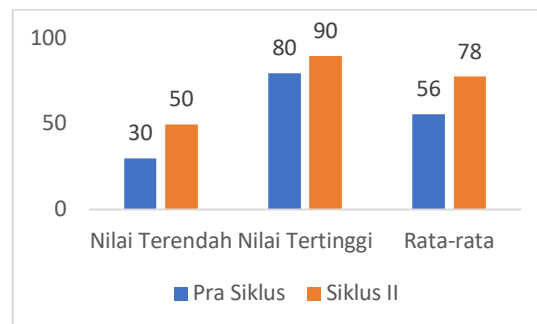
Tes hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa 23 dari 30 siswa telah mencapai nilai 75 dengan nilai terendah sebesar 50, nilai tertinggi 90, dan rata-rata sebesar 78. Oleh karena itu didapatkan nilai n-gain dari pra siklus sebesar 0,48 dengan persentase ketuntasan telah mencapai 77%. Maka dapat disimpulkan bahwa target penelitian telah tercapai sehingga siklus dapat dihentikan. Hasil tersebut juga didukung dengan data dari lembar observasi menunjukkan bahwa seluruh langkah-langkah pembelajaran telah dilakukan secara lebih optimal. Secara lebih lengkap data hasil dari siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar	Siklus II
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Rata-rata	78
Presentase Ketuntasan	76,67%

Secara lebih jelas hasil perolehan siklus II dibandingkan

dengan pra siklus dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 2 Hasil Belajar Siswa SDN Kaibon 03 Pada Tahapan Pra Siklus dan Siklus II

Tahap refleksi, sesuai dengan hasil penelitian yang telah didapatkan pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan seluruh target penelitian telah tercapai sehingga siklus dapat dihentikan. Seluruh siswa telah dapat dikondisikan dengan baik sekaligus media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan optimal. Oleh karena itu pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai alokasi waktu yang direncanakan sehingga seluruh alur pembelajaran dapat dikerjakan dan seluruh informasi dapat disampaikan. Hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar yang dimiliki siswa yang mengalami rerata peningkatan sedang.

Temuan ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mukholifah et al., (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran wayang karakter telah diuji efektifitasnya

melalui uji coba pada kelompok kecil. Berdasarkan hasil post-test diperoleh hasil 78,57% berarti media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar karena lebih dari 75% siswa tuntas dalam belajar. Temuan lain yang mendukung hasil penelitian ini dilakukan oleh Permana (2021) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran wayang pada siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pule yang terdiri dari 6 sekolah dan masing-masing kelas terdiri dari 40 siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan di peroleh hasil 92.63 sedangkan sesudah diberikan perlakuan di peroleh hasil 160.72. Berdasarkan analisis data paired sampel t-test diketahui Sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Tidak hanya itu dari media wayang, juga dapat meningkatkan aktifitas pembiasaan nilai karakter siswa sekolah dasar. Dari hasil pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran wayang karakter tidak hanya meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran tematik

dan nilai karakter seperti bekerja keras, hidup rukun dan jujur.

D. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran wayang karakter mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kaibon 03 pada materi *body part*. Pada siklus I dari 30 siswa yang ada baru terdapat 15 siswa yang telah mencapai nilai 75 dengan nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi 80, dan rata-rata sebesar 56 dengan persentase ketuntasan sebesar 50% sehingga belum mampu memenuhi target penelitian. Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi dari siklus I dibandingkan pra siklus memperoleh rerata nilai gain sebesar 0,27 atau menunjukkan peningkatan rendah. Lalu pada siklus II, 23 dari 30 siswa telah mencapai nilai 75 dengan nilai terendah sebesar 50, nilai tertinggi 90, dan rata-rata sebesar 78. Adapun peningkatan hasil belajar yang terjadi dari siklus II dibandingkan pra siklus memperoleh rerata nilai gain sebesar 0,47 atau menunjukkan peningkatan sedang.

Berdasarkan penelitian ini, dapat dikemukakan saran yang meliputi: Bagi siswa diharapkan selalu mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam setiap kegiatan sehingga tidak kebingungan dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Bagi guru hendaknya dapat terus menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan juga menarik seperti wayang karakter ini untuk dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah diharapkan dapat berperan aktif mendukung pengembangan potensi guru dengan cara memberikan pelayanan kepada guru berupa pembekalan maupun berbagai seminar dan pelatihan terkait penggunaan berbagai media, model, dan cara pengajaran interaktif disesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa sebaiknya dapat menyusun media pembelajaran dengan lebih baik lagi menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang digunakan sehingga dapat mencapai hasil optimal sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ammelia, D. R., & Mariati, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Musik Berbahasa Inggris untuk Mengembangkan Vocabulary Siswa Kelas V SD Tri Guna Bhakti Surabaya. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 587-591.
- Arsyad, A., 2011, Media Pembelajaran, PT. Raja Grafindo Persad, Jakarta.
- Hidayat, P. (2013). Alat peraga edukasi dan moving class dalam Pembelajaran di SD/MI. *Didaktika: Jurnal Pembelajaran Ilmu Ke-SD-An*, 4(1), 284-295.
- Ibda, H., 2017, Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi, CV. Pilar Nusantara, Wonogiri
- Jean, Piaget. (1954). Teori Perkembangan Kognitif. Bandung: PT Remaja Rodskarya.
- Juliana, R., Yuisman, D., Mualimin, Wiseza, F., & Ridho, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Wayang Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Ad-Dhuha. *Nur El-Islam*, 8 (1), 90 – 106.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL*, 19-24.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kusumastuti, N., & Nurhidayati, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa

- Inggris Materi Public Places Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Write Around di Mim Bendungan Tahun Ajaran 2023/2024. *Rayah Al-Islam*, 7(3), 1222-1233.
- Muhson, A., 2010, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 –Tahun 2010, Hlm. 1 – 10. <https://www.researchgate.net/publication/296704617>.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673-682.
- Napitupulu, A. T., Simanjuntak, G. W., Silaban, L. P., Tampubolon, S. E., Sinaga, S. M., Simanjuntak, T. L. B., ... & Naibaho, W. (2023). Penggunaan Gambar Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas V SD N 091288 Sibaganding. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 1-8.
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190-196.
- Praptiningsih, Nurhidayati, I., & Kusumastuti, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Public Places Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Write Around di Mim Bendungan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmu Islam*, 7(3), 1222 – 1233.
- Rosy, B. (2018). School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 92-102.
- Sumerjaya, G. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Materi Parts of Body Melalui Media Lagu Pada Siswa Kelas IVD SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 2 (2), 493 – 501.
- Sya, F, & Sondakh, D. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1 (3), 347-351.