

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Rendah

hopa'a Aulia Nurhidayah^{1*}, Dyah Lyesnaya², Iis Nurasih³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 07, 2022

Accepted April 19, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Media Wayang, Menulis Narasi

Keywords:

Wayang Media, Writing Narration



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas

Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini disebabkan karena melalui kegiatan menulis seseorang akan dapat berkomunikasi dengan orang lainnya dalam bentuk Bahasa tulis. Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menulis dengan baik, khususnya dalam aspek menulis teks narasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian eksperimen dengan desain penelitian berupa *quasi ekperimental desain*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 30 orang siswa kelas II SD, dengan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan 15 orang lainnya sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes, dengan instrument penelitian berupa tes kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Untuk menguji hipotesis dan data hasil uji formatif (*pre-test dan post-test*) dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan dianalisis dengan uji statistik parametrik yakni uji t (*independent sample T- test*). Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil pada post tes pada kelas eksperimen sebesar 83.9333, dan untuk kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 75.1333, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam keterampilan menulis narasi siswa kelas rendah setelah diberikan media digital wayang sukuraga.

ABSTRACT

Writing is one of the important aspects in learning Indonesian, this is because through writing activities a person will be able to communicate with other people in the form of written language. However, the reality on the ground shows that not all students are able to write well, especially in the aspect of writing narrative texts. The purpose of this study was to determine the effect of using the puppet Sukuraga application on the writing skills of elementary school students, especially in lower grade students. This research is classified as an experimental research with a quasi-experimental research design. The subjects involved in this study were 30 second grade elementary school students, with 15 students as the experimental group, and 15 others as the control group. Data collection in the study was carried out using the test method, with the research instrument in the form of a narrative writing ability test for elementary school students. The data obtained in the study were then analyzed using quantitative analysis. To test the hypothesis and formative test data (*pre-test and post-test*) from the control group and the experimental group will be analyzed by parametric statistical tests, namely the t-test (*independent sample T-test*). The results of the analysis showed that the average score for the post-test results in the experimental class was 83.9333, and for the control class it had an average score of 75.1333, so H0 was rejected and H1 was accepted. Based on the results of the research obtained, it can be concluded that there is an influence in the narrative writing skills of low-grade students after being given the digital media of wayang sukuraga.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pada jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan untuk memperkenalkan Bahasa persatuan bangsa sekaligus sebagai sarana untuk mengenalkan lebih jauh tentang pembelajaran-pembelajaran lainnya (Aisyah et al., 2020; Joyo, 2018; Yulianto & Nugraheni, 2021). Pada pendidikan kelas rendah, pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengenalkan kosa kata yang baik kepada siswa, serta memberikan pembelajaran agar siswa dapat mengenang dan membedakan penggunaan kata untuk sesama teman, ke yang lebih dewasa, atau ke orang tua (Amat, 2022; Zuhaina et al., 2020). Standar kompetensi lulusan dari pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Santika & Sudiana, 2021; Yanti et al., 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi sehingga siswa dapat belajar percaya diri dan berani berkomunikasi dengan orang lain, bahasa juga dapat dikatakan sebagai ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap sebagai alat sehingga memiliki kesatuan yang utuh (Nani & Hendriana, 2019). Aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa adalah proses bagaimana mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain dengan baik, sehingga orang lain dapat tersampaikan melalui tulisan (Arifin et al., 2019; Satriawan et al., 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang umum karena pembelajaran bahasa Indonesia ini dilaksanakan mulai dari TK sampai nanti perguruan tinggi akan mempelajarinya. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu aspek keberhasilan berbahasa Indonesia yakni aspek menulis. Menulis pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan melalui Bahasa tulis (Erina et al., 2018; Putri & Syahrul, 2019; Sholichah, 2020). Kegiatan menulis dapat dibagi kedalam beberapa kategori, salah satunya adalah menulis narasi. Teks narasi merupakan teks cerita yang mencoba menciptakan, menceritakan, dan merangkaikan perilaku manusia dalam suatu peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh-tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis (Alwi et al., 2021; Dewi & Simbolon, 2021; Ngadino, 2018). Menulis teks narasi akan membantu peserta didik untuk mengembangkan pola pikir kreatif, serta meningkatkan kemampuan berbahasa anak (Hartinah & Abdullah, 2019; Safitri et al., 2021; Yuliana, 2020).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menulis eks narasi dengan baik. Menulis dianggap sebagai suatu aktifitas yang membosankan bagi siswa, dimana siswa cenderung kekurangan ide saat ditugaskan untuk menulis oleh gurunya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan SDN 4 Pasir Halang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik kelas II masih sulit dalam menyampaikan ide, gagasan, perasaan atau dalam penulisan informasi. Sehingga keterampilan menulis tidak dapat dikembangkan sepenuhnya dan tidak terlalu difokuskan dalam proses belajar. Pada umumnya, saat menulis siswa akan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dan kurang menguasai tatanan bahasa. Kesulitan tersebut yang dapat menyebabkan peserta didik tidak dapat menuliskan apa yang diinginkan karena kurangnya keterampilan menyusun kalimat dan kurangnya menguasai tatanan bahasa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media wayang. Wayang merupakan salah satu karya agung dunia karena dengan seni wayang mengandung berbagai nilai mulai dari filsafah hidup, etika, spiritualitas musik, hingga etika (Nurasiah et al., 2022; Nurcahyo & Yulianto, 2021). Selain itu dengan wayang juga dapat belajar tentang berbagai macam karakter, sehingga sebagai manusia harus dapat belajar banyak dari penokohan wayang, karena dari setiap tokoh wayang itu mereka pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh setiap karakter dalam ceritanya (Lestariningsih & Parmiti, 2021; Panggabean & Kurniaman, 2022). Cerita wayang dapat dilihat dari berbagai perpektif tergantung dari mana kita melihatnya, jika diperhatikan setiap wayang pasti memiliki kemenarikannya tersendiri (Mustika et al., 2022; Muthohharoh et al., 2021; Putra et al., 2019). Untuk dapat menarik minat siswa, media wayang yang digunakan dapat berupa wayang digital yang lebih mudah untuk dimainkan oleh siswa. Melalui media wayang berbasis digital peserta didik dapat belajar sambil bermain, apalagi jika pembelajarannya dipadukan dengan pembuatan narasi disitu akan timbul daya tarik siswa dalam mengenal wayang (Nurasiah et al., 2022). Media aplikasi wayang selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media pengenalan budaya terhadap peserta didik (Oktapiani et al., 2021). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi wayang Sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa terutama dalam karakter toleransi dan tanggung jawab (Nurasiah et al., 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media wayang kartun layak digunakan untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Panggabean & Kurniaman, 2022). Penelitian

selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media wayang *papercraft* valid untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini khususnya untuk meningkatkan jumlah kosa kata anak (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media wayang merupakan media yang layak digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas rendah. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mencermati suatu objek menggunakan metodologi tertentu. Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian kuantitatif untuk mengukur hubungan sebab akibat. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian eksperimen, desain yang diambil dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental desain* yang bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap pembelajaran dengan memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen sedangkan kelas Kontrol tidak memiliki perlakuan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 30 orang siswa kelas II SDN 04 Pasir Halang, dengan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan 15 orang lainnya sebagai kelompok kontrol. Siswa yang termasuk kedalam kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan melaksanakan pembelajaran berbasis aplikasi wayang sukuraga, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan aplikasi wayang sukuraga. Setiap kelompok akan diberi *pre-test* tujuan pemberian *pre-test* tersebut untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dan di akhir kegiatan akan diberikan *post-test*, hal tersebut untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diberikan.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode tes dengan instrument penelitian berupa tes kemampuan menulis narasi. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan dalam kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi. Tes ini dilakukan oleh kelas II di SDN 04 Pasir Halang, dalam tes ini siswa akan diberikan soal untuk membuat tulisan narasi yang didalamnya menceritakan penokohan wayang sukuraga. Data yang diperoleh pada penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Untuk menguji hipotesis dan data hasil uji formatif (*pre-test* dan *post-test*) dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan dianalisis dengan uji statistik parametrik yakni uji t (*independent sample T-test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Uji t ini digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan. Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai t hitung $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai t hitung $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: hipotesis H_0 yakni tidak ada pengaruh dalam keterampilan menulis narasi setelah diberikan media digital wayang sukuraga. Serta hipotesis H_1 yakni terdapat pengaruh dalam keterampilan menulis narasi setelah diberikan media digital wayang sukuraga.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media aplikasi wayang terhadap kemampuan menulis narasi siswa dilakukan melalui beberapa tahap pengujian yakni uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Pada uji pertama yakni uji normalitas, soal pretes-post tes terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui pengaruh aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis narasi. Dasar pengambilan keputusan dengan taraf signifikan 5% yaitu apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data pretes dan post tes terhadap kelas kontrol dan eksperimen.

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test Eksperimen	0,170	15	0,200	0,942	15	0,409
Belajar	Post Test Ekperimen	0,195	15	0,129	0,854	15	0,020
Siswa	Pre-Test Kontrol	0,163	15	0,200	0,925	15	0,226
	Post Test Kontrol	0,213	15	0,065	0,925	15	0,226

Berdasarkan signifikansi (Sig) Shapiro-Wilk dari pretes soal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai 0,05 (sig >0,05). Pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,409 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,226. Maka dapat dinyatakan bahwa data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan signifikansi (Sig) Shapiro-Wilk dari pos tes soal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai 0,05 (sig >0,05). Pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,020 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,226. Maka dapat dinyatakan bahwa data pos tes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil dari *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal baik untuk soal pretes maupun post tes. Setelah uji prasyarat normalitas maka uji selanjutnya adalah uji homogenitas.

Setelah didapatkan hasil uji normalitas penelitian kemudian dilanjutkan pada uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui distribusi data pada hasil penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol baik sebelum diberikan perlakuan maupun sudah diberikan perlakuan, apakah data berdistribusi normal atau tidak. *Levene's Test* adalah tes yang paling populer dan sering digunakan untuk melakukan uji homogenitas. *Levene's Test* memiliki tujuan utama untuk mengetahui perbedaan dari dua kelompok data dengan varians yang berbeda. Hasil dari dua kelompok data yang berbeda. Uji Pra penelitian dalam penelitian ini adalah Uji Homogenitas kelas. Dilakukan untuk mengetahui sampel dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas tentang soal menulis narasi terhadap pengaruh aplikasi wayang sukuraga, siswa di uji melalui uji *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS version 28.0.0.0 (190). Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Statistik	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,024	1	28	0,878
Based on Median	0,050	1	28	0,824
Based on Median and with adjusted df	0,050	1	24,323	0,824
Based on trimmed mean	0,059	1	28	0,810

Hasil dari homogenitas pada hasil belajar siswa terhadap tes pretest diketahui bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya homogen. Data dapat dilihat dari *Based on Mean* apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (nilai sig > 0,05) maka data dapat dikatakan homogen. Dari hasil uji *Levene's* didapatkan bahwa hasil dari pretest mempunyai nilai signifikansi 0.878. karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian. Uji pretest telah mendapatkan hasilnya siswa dapat lanjut ke tahap soal post tes, untuk hasil post tes dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Uji Homogenitas *Posttest*

Statistik	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,287	1	28	0,266
Based on Median	0,511	1	28	0,480
Based on Median and with adjusted df	0,511	1	23,425	0,482
Based on trimmed mean	1,258	1	28	0,272

Hasil dari homogenitas pada hasil belajar siswa terhadap tes posttest diketahui bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya homogen. Data dapat dilihat dari *Based on Mean* apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (nilai sig > 0,05) maka data dapat dikatakan homogen. Dari hasil uji *Levene's* didapatkan bahwa hasil dari pretest mempunyai nilai signifikansi 0.266. Setelah melakukan uji homogenitas ternyata hasilnya menunjukkan bahwa ketika pretest dan posttest hasil menunjukkan bahwa keduanya memiliki nilai yang homogen karena memiliki nilai sig > 0,05, dapat dilihat dari grafik berikut ini untuk melihat hasil homogen terdapat tes pretest dan post tes. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka dapat digunakan uji hipotesis yakni uji t-tes yang digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi wayang sukuraga terhadap kemampuan menulis narasi di kelas II SDN 4 Pasir Halang tahun ajaran 2020/2021. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Uji ini untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun hasil pengujian hipotesis Group Statistics serta uji independent sampel test disajikan pada [Tabel 4](#) dan [Tabel 5](#).

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Ekperimen	15	83,9333	6,46382	1,66895
	Kelas Kontrol	15	75,1333	2,32584	0,60053

Tabel 5. Tabel Independent Sampel Test

Statistik	F	Sig.	T	Df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference
Hasil Belajar	31,927	0,000	4,961	28	0,000	0,000	8.800

Berdasarkan Hasil analisis uji-t (t-tes) terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 4,961 dengan signifikansu sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas ekperimen sebesar 83,9333 lebih besar daripada kelas kontrol 75,1333. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang diberi perlakuan dengan aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis narasi dikelas 2 SDN 4 Pasir Halang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media wayang terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi siswa. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dalam proses pembelajaran memberikan berbagai dampak positif seperti dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa karena proses pembelajaran disajikan melalui proses belajar sambil bermain (Lestariningsih & Parmiti, 2021; Panggabean & Kurniaman, 2022). Penggunaan wayang tidak hanya dilakukan secara langsung saja akan tetapi penggunaan wayang sukuraga juga dapat digunakan melalui aplikasi yang terdapat di *playstore* tersebut sehingga setiap kalangan usia dapat melakukannya (Nurasiah et al., 2022). Selain itu aplikasi wayang sukuraga yang terdapat di *playstore* tersebut dapat mengenal kota Sukabumi karena *background* yang terdapat di aplikasi tersebut tentang kota Sukabumi dan akan mengenal lagu-lagu wayang sukuraga sehingga peserta didik dapat mengetahui fungsi-fungsi wayang sukuraga tersebut (Mustika et al., 2022; Sari et al., 2022). Aplikasi wayang sukuraga ini baik digunakan oleh semua kalangan usia karena di aplikasi wayang suskuraga terdapat banyak sekali ilmu pengetahuan yang didapatkan, mulai dari pengetahuan tentang wayang sukuraganya, pencipta wayang sukuraga, tokoh-tokoh yang terdapat di wayang sukuraga, lagu-lagu tentang sukuraga, serta di aplikasi wayang sukuraga ini dapat mencoba memainkan wayang, walaupun secara digital wayang sukuraga ini dapat digunakan, sehingga dapat mengenal tentang wayang (Nurlindasari et al., 2022; Sari et al., 2022).

Proses pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan belajar sambil bermain dan mengenalkan budaya tentunya sangat sesuai jika dibelajarkan kepada siswa, khususnya siswa kelas rendah. Hal ini disebabkan karena siswa yang berada pada jenjang sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain dan mencoba berbagai hal-hal baru. Penggunaan media wayang dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan contoh konkret kepada siswa mengenai bagaimana cara merancang teks narasi yang baik melalui cerita wayang yang disajikan (Hidayanti et al., 2021). Peserta didik sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret dan mulai masuk tahap formal operasional karena rata-rata siswa sekolah dasar berusia 7-12 tahun (Agung, 2019). Pada jenjang usia tersebut terdapat 3 karakteristik yang dimiliki oleh anak diantaranya adalah karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal seperti kemampuan intelektual, kemampuan berpikir dan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor; Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial kultural; serta Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain (Hayati et al., 2021; Zulvira et al., 2021). Oleh karena itu guru harus merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar, hal ini dilakukan karena pada usia tersebut masih mudah beralih, itu artinya pada usia tersebut peserta didik dapat tertarik dalam banyak hal. Sehingga penggunaan aplikasi wayang akan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dibelajarkan.

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi wayang Sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa terutama dalam karakter toleransi dan tanggung jawab (Nurasiah et al., 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media wayang kartun layak digunakan untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Panggabean & Kurniaman, 2022). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media wayang *papercraft* valid untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini khususnya untuk meningkatkan jumlah kosa kata anak (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Sehingga berdasarkan hasil

penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media wayang merupakan media yang layak digunakan untuk membantu proses belajar siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam keterampilan menulis narasi siswa kelas rendah setelah diberikan media digital wayang sukuraga.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.33751/jسالaka.v2i1.1838>.
- Alwi, A., Rozak, A., & Wiradinata, R. (2021). Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Bahasa Sekolah Pascasarjana*, 10(2). <https://doi.org/10.33603/jt.v10i1.5227>.
- Amat, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *Journal On Teacher Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>.
- Arifin, A. Z., Huda, C., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Think Talk Write Berbantu Media Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 301. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19415>.
- Dewi, L. L., & Simbolon, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Cooperative Script Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Kamboti of Journal Education Research and Development*, 2(1), 1–23. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/kamboti/article/view/4464/3359>.
- Erina, E., Triani, S. N., & Oktavia, W. (2018). Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Parafraza Puisi pada Siswa SMK Negeri 3 Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v3i1.448>.
- Hartinah, H., & Abdullah, S. I. (2019). Pengaruh Minat Baca dan Persepsi Atas Perpustakaan Sekolah terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(02), 127. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i02.5289>.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>.
- Hidayanti, Z. A., Purnamasari, H., & Sarmi, N. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Animasi Hewan Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas Vii Mts Husnul Khotimah Kampek. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(2), 108–119. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i2.1943>.
- Joyo, A. (2018). Gerakan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Menuju Siswa Berkarakter. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(2), 159–170. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i2.193>.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35944>.
- Mustika, B., Uswatun, D. A., Khaleda, I., Hendrik, A., & Nurnaningsih, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4784–4793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2938>.
- Muthohharoh, I., Ghufron, 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>.
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>.
- Ngadino. (2018). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Metode Picture And Picture Pada

- Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Stilistika*, 4(2), 21–36. <https://doi.org/10.32585/stilistika.v4i2.167>.
- Nurasiah, I., Arita, M.S, Z., & Edwita. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 229–237. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1933>.
- Nurchahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11440>.
- Nurlindasari, S., Sutisnawati, A., Nurmeta, I. K., Jumhadi, J., & Suryaman, D. (2022). Penerapan LKS Berbasis Wayang Sukuraga Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas 3. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5370–5377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2908>.
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>.
- Panggabean, M., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 197–209. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i1.1466>.
- Putra, A. T., Handarini, D. M., & Ramli, M. (2019). Media Wayang Golek untuk Menumbuhkan Kesadaran Menyelesaikan Konflik secara Konstruktif bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1478. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13006>.
- Putri, R. D., & Syahrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Teknik Think Talk Write (Ttw) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 31 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 66. <https://doi.org/10.24036/104513-019883>.
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono, S. (2021). Hubungan antara Minat Membaca dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2985–2992. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1029>.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Perspektif Teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i4.42052>.
- Sari, Z. A. A., Nurashiah, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang Sukuraga: Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3526–3535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2698>.
- Satriawan, R., Basri, I., & Abdurrahman, A. (2020). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Cerpen Dengan Keterampilan Menulis Teks Ulasan Cerpen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 160. <https://doi.org/10.24036/108277-019883>.
- Sholichah, D. N. dkk. (2020). Pengembangan Media Popsrap Book Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(4), 714–726. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35862>.
- Yanti, N., Suhartono, S., & Hiasa, F. (2018). Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa S 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>.
- Yuliana, Y. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(03), 288. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6708>.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>.
- Zuhaina, Hente, A., & Idris, M. (2020). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Indonesia Di Tk Aisyiyah Busthanul Atfhal III Lumbudolo. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 3(3). <https://doi.org/10.31934/eceij.v3i3.2082>.
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>.