

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POYANG TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI TOKOH WAYANG SISWA KELAS III SDN 3 NGASEM

Nurul Fa'izah¹, Dwiana Asih Wiranti²

¹PGSD FTIK Universitas Islam nahdlatul Ulama

²PGSD FTIK Universitas Islam nahdlatul Ulama

191330000441@unisnu.ac.id. wiranti@unisnu.ac.id.

ABSTRACT

Based on the results of observations, students are not yet able to recognize wayang characters, and the use of props is limited. The purpose of this study is to see the influence of poyang learning media on the ability to recognize wayang characters in class III students at SDN 3 Ngasem. This research was conducted at SDN 3 Ngasem. This research uses an experimental method with a pre-experimental research design using a one group pretest – posttest research design. Data collection techniques and instruments in this research used tests. The test used is a multiple choice test with a total of 30 questions. Meanwhile, the data analysis technique for this test uses the help of the IMB SPSS Statistics version 25 application. It uses hypothesis testing with the T-test. It was found that the significance amount (2-tailed) was 0.000 and the α amount was 0.05. So the significance amount is $0.000 < 0.05$. It was found that the calculated t value was 17.358 and the t table value was 2060. It was found that $17.358 > 2.060$. It can be concluded that the impact of poyang learning media was found on the ability to understand wayang characters in class III of SD 3 Ngasem.

Keywords: Media, Poyang, Wayang.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi peserta didik belum mampu mengetahui tokoh wayang, dan terbatasnya pemakaian alat peraga. Maksud kajian ini supaya melihat pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan mengetahui tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Ngasem. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pre-eksperimental menggunakan desain penelitian *one group pretest – posttest*. Teknik pengumpulan data dan instrumen dalam penelitian ini memakai tes. Tes yang digunakan ialah soal tes yang berupa pilihan ganda dengan jumlah 30 butir soal. Sedangkan teknik analisis data Pengujian ini memakai bantuan aplikasi IMB SPSS Statistics versi 25. Menggunakan uji hipotesis dengan uji-T. Didapat bahwa jumlah signifikasi (2- tailed) sebesar 0,000 dan jumlah α sebesar 0,05. Maka jumlah signifikasi $0,000 < 0,05$. Ditemukan bahwa besar jumlah t hitung adalah 17,358 dan besar nilai t tabel adalah 2060. Diperoleh bahwa $17,358 > 2,060$. Dapat disimpulkan bahwa ditemukan dampak media pembelajaran poyang terhadap kemahiran memahami tokoh wayang peserta didik kelas III SD 3 Ngasem.

Kata Kunci : Media, Poyang, Wayang

A. Pendahuluan

Bahasa adalah suatu gaya alat komunikasi budaya yang dihasilkan dan dipakai oleh masyarakat sendiri (Chotimah et Al., 2019). Masyarakat membutuhkan bahasa sebagai alat komunikasi dengan orang yang berinteraksi dengannya sehari-hari. Di pulau Jawa umumnya masyarakat menggunakan bahasa Jawa untuk percakapan. Selain digunakan menjadi percakapan, Bahasa Jawa digunakan dalam muatan pelajaran sekolah dasar. Menurut (Wiranti dan Sarie 2019) di Jawa Tengah muatan lokal Bahasa Jawa termasuk dalam muatan pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa. Bahasa Jawa dijadikan pembelajaran muatan lokal seminggu sekali. Harapannya supaya dapat mengembangkan dan melestarikan budaya yang ada dengan mempelajari Bahasa Jawa. Menurut Khuluqo dan Istaryatiningtias (2022), mulok merupakan isi sejenis ilmu supaya memajukan potensi daerah menjadi dari usaha kenaikan mutu pendidikan di madrasah atau sekolah. Pada pembelajaran mulok Bahasa Jawa di SD hal ini tercermin dari yang lebih menekankan standar isi materi semacam kesenian Jawa,

wayang, unggah-ungguh basa, aksara Jawa, dan tokoh pahlawan Jawa (Latifah, 2019)

Wayang adalah peninggalan salah satu budaya leluhur. Pada zaman dahulu wayang digunakan sebagai penyajian atau pengenalan terhadap wayang. Wayang menunjuk pada sebuah jenis pertunjukan drama tradisional menurut Sunaryo (2020). Pertunjukan wayang sering dikaitkan dengan bayangan, bayangan yang tercipta dalam pertunjukan wayang yang dijadikan layar dapat disebut kelir. Kelir terbuat dari kain berwarna putih, biasanya dibentangkan dengan panjang sekitar lima meter dan lebar satu setengah meter. Di Jawa Tengah, wayang dipentaskan pada acara-acara kemasyarakatan tertentu. Selain di masyarakat, Wayang juga dihadirkan di sekolah sebagai sarana pembelajaran bagi siswa. Pendidikan wayang penting untuk dipelajari karena wayang merupakan salah satu kesenian daerah yang harus dilestarikan dan wayang menjadi pembelajaran muatan lokal, selain itu wayang mempunyai nilai moral kehidupan yang dapat dijadikan contoh untuk hidup manusia, lalu bahan pembelajaran baik dijadikan

bagi peserta didik Nurlaili et Al., (2016).

Arti dari kata "*learning*" adalah pembelajaran yang berasal dari kata belajar atau "*to learning*" Hurit et al., (2021). Menurut Djamaluddin & Wardana (2019), pembelajaran merupakan sebuah kaitan peserta didik dan pengetahuan pada tempat lingkungan belajar akan membantu peserta didik agar bisa mencari ilmu dengan baik. Interaksi ini terjadi untuk memberikan bantuan guru kepada siswa sehingga menjadi proses perolehan pengetahuan dan informasi, pembentukan sikap, keyakinan siswa, dan pengelolaan pengetahuan yang diperoleh.

Pembelajaran tidak hanya sekedar percakapan bersama dua pihak pelajar dan pengajar, namun pembelajaran juga harus mencakup kesiapan diri sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan berhasil. Menurut Darmawati et al., (2023), kesiapan adalah kondisi seseorang yang siap sedia memberikan suatu respon dan reaksi serta telah matang dalam mempersiapkan diri dan segala bentuk kebutuhan yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Menurut Darman (2020), persiapan diri buat belajar semacam persiapan fisik,

mempelajari catatan yang lalu, mempersiapkan materi pelajaran, menyelesaikan tugas, membaca bahan-bahan yang relevan, membuat pertanyaan, dan menyiapkan alat-alat belajar.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas III SDN 3 Ngasem diketahui bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran materi Wayang cenderung diam dan mendengarkan. Pembelajaran wayang di kelas terhambat karena siswa sulit memahami tokoh wayang. Peserta didik menjadi kurang antusias, hal ini disebabkan karena kurang memahami wayang dan merasa bosan. Kendala di dalam kelas menyebabkan sebagian peserta didik nilai belajarnya belum mencapai KKM.

Kesimpulan wawancara bersama wali kelas III SDN 3 Ngasem yaitu Bapak Supriyanto S.Pd. Pada nilai hasil belajar terindikasi hasil belajar masih rendah, 9 siswa mempunyai nilai lebih tinggi dari KKM dan 17 siswa mempunyai nilai dibawah KKM. Jika dihitung secara persentase, 35% siswa lebih tinggi dari KKM dan 65% siswa lebih rendah dari KKM. Mengenai hasil wawancara, lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa pihak sekolah memberikan fasilitas

berupa LCD dan proyektor, namun karena keterbatasan media yang ditampilkan kepada anak-anak, layar LCD tersebut tidak digunakan. Berdasarkan pemaparan diatas bisa mempengaruhi nilai hasil belajar siswa yang rendah, karena melalui perkembangan zaman saat ini multimedia dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang bervariasi, sehingga tidak akan terjadi kurangnya inovasi. Sejalan dengan pendapat (Ailulia Rizki, 2022) pemanfaatan teknologi bisa menuangkan dalam sebuah media pembelajaran yang memikat dan memuaskan bagi siswa.

Menurut Masturah (2018) alat peraga menjadi sarana pendukung yang dipakai oleh pengajar untuk mempermudah dalam memberikan penjelasan atau catatan yang terpaut melalui bahan pembelajaran yang diberitahukan. sementara bagi *National Education Association* (NEA) dalam Nurfadilah (2021) mengartikan segala alat benda yang bisa dimanipulasikan, mengamati, mendengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan sebagai aktivitas mencari ilmu membentuk sebagai peraga. Diperkuat dengan pendapat (Julia et

al., 2022) bahwa peraga pembelajaran adalah suatu alat perantara yang diperlukan guru untuk menerangkan catatan dalam aktivitas berlatih dan melatih di lingkungan sekolah sehingga terbentuk tempat belajar yang mendukung. Dengan bantuan alat peraga, terciptalah alat informasi yang dapat menjangkau peserta didik, khususnya multimedia dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik. Kebutuhan media pembelajaran juga didukung dengan hasil penelitian, seperti hasil penelitian yang dikerjakan oleh Qorimah & Abduh di tahun 2021 pada judul “Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar”. (Qorimah & Abduh, 2021) meneliti tentang penggunaan media pembelajaran yang terdapat dua perbedaan diantaranya yaitu rata hitungan *pretest* dan *posttest* terhadap peserta didik sesudah diterapkannya alat peraga, siswa mendapatkan hasil belajar yang kognitif melalui wayang pahlawan. Dari dua perbedaan tersebut terdapat perbedaan dan tidak terdapat perbedaan setelah melakukan penggunaan perantara wayang beserta

cerita pahlawan akan hasil berlatih kognitif siswa. Kesimpulan yang dapat diambil dari media pembelajaran wayang yaitu kelihatan bahwa alat peraga wayang serta cerita pahlawan berhasil untuk peserta didik meningkatkan hasil belajar kognitif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Tiwow et Al., pada tahun 2022 juga meneliti tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil yang didapat dari penelitiannya membuktikan bahwa hasil belajar kelas yang dilatih menggunakan alat peraga kartun *powtoon* lebih besar dari kelas yang dilatih menggunakan peraga konvensional. Ditemukan hubungan pengaruh antara minat belajar dan alat peraga terhadap hasil belajar. Hasil belajar peserta didik yang dilatih menggunakan alat peraga animasi *powtoon* lebih tinggi.

Media *powtoon* masih tergolong baru untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. *Powtoon* merupakan layanan pengerjaan penyajian *online* dengan sebagian fitur kartun yang sangat memukau utamanya dalam bentuk animasi kartun, efek transisi yang hidup,

animasi tulisan tangan dan untuk memahami menjadi mudah (Purnami et al., 2022). *Powtoon* juga memiliki fitur untuk memaparkan sesuatu secara lebih memukau utamanya dalam bentuk animasi seperti kartun, efek transisi yang hidup didukung dengan waktu yang relatif mudah, dengan animasi tulisan tangan menurut Dewi (2021). Di perkuat dengan pendapat (Puteri et al., 2023) bahwa *powtoon* adalah suatu animasi pembelajaran perangkat lunak mendasar pada layanan *online* memungkinkan pemakai dengan senang melakukan penyajian animasi dengan objek, musik, gambar, dan dapat melakukan perekaman suara oleh pengguna.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti memberikan solusi Poyang supaya membantu pemahaman tokoh wayang peserta didik. Poyang ini merupakan *powtoon* yang berisi tentang wayang, tampilanya berisikan tentang tokoh-tokoh wayang, nama-nama wayang, watak wayang. Dengan menggunakan media poyang ini diharapkan peserta didik dapat memahami tokoh wayang serta dapat membedakan tokoh wayang, tidak merasa jenuh, dan lebih semangat untuk belajar terutamanya dalam

belajar Bahasa Jawa wayang. Dari penjabaran tersebut peneliti berencana untuk melaksanakan observasi menggunakan subjek “Pengaruh Media Pembelajaran Poyang Terhadap Kemampuan Memahami Tokoh Wayang Siswa Kelas III SDN 3 Ngasem”.

B. Metode peelitia

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pre-eksperimental dengan menggunakan desain penelitian satu kelompok pretest–posttest. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang berupaya mencari sebab akibat hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dimana variabel independen tersebut sengaja dikendalikan dan dimanipulasi. (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian ini dilakukan pada satu kelas atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok mendapat *pretest*. *Pretest* ini digunakan untuk memahami kemampuan awal peserta didik. Lalu peserta didik diberi perlakuan dengan media poyang, setelah itu diberikan *posttest* untuk membandingkan kondisi peserta didik

sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian hasilnya dijadikan data.

Adapun tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan instrumen dalam observasi. Tes merupakan suatu cara (yang bisa digunakan) atau suatu prosedur (yang harus dilaksanakan) yang berkaitan dengan pengukuran dan evaluasi dalam bidang pendidikan. (Magdalena et al., 2021). Penelitian ini memakai soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal sebagai tes. *Pretest* dan *posttest* ini berupa soal. Sementara teknik analisis data diantaranya yaitu 1). Menggunakan analisis butir soal dengan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran, daya pembeda. 2). Memakai uji prasyarat dengan uji normalitas, uji linieritas, uji homogenitas. Dan 3). Uji hipotesis dengan uji-T. Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi IMB SPSS Statistics versi 25.

C. Hasil peelitia da pembahasa

Tujuan dari penelitian ialah supaya melihat dampak dari media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem. Dalam penelitian ini memakai *pretest posttest* dengan

memakai tes pilihan ganda yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui kemampuan memahami tokoh wayang siswa.

1. Analisis Butir Soal

Tujuan menggunakan analisis butir soal ini supaya mendapati soal layak atau tidak untuk digunakan.

a. uji validitas

Sebelum melakukan penelitian sebelumnya nya dilakukan uji coba terhadap tes instrumen pilihan ganda pada kelas IV. Hasil uji validitas adalah:

Tabel. 1 Data hasil uji validitas

Soal valid	Soal tidak valid
1,3,4,6,7,8,9,11,12,15,16,17,19,20,21,22,24,25,27,29,30	2,5,10,13,14,18,23,26,28

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 9 soal tersebut yang tidak valid tidak dipakai. Maka Yang dipakai hanya 21 soal. Dari 30 soal yang diujikan.

b.Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yang dipakai saat penelitian ini ialah alphacronbach dengan taraf signifikasi r tabel 5% atau $\alpha = 0,05$ mendapati untuk tingkat suatu alat ukur kestabilan. Jika r dihitung $> r$ tabel, kemudia item yang diujikan dapat dikatakan reliable. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel. 2 Uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,846	21

Hasil uji reliabilitas berdasarkan tabel didapati cronbach's alpha 0,846 sehingga r dihitung $> r$ tabel atau $0,846 > 0,05$. Dapat di artikan instrumen soal penelitian reliabel.

c. Taraf Kesukaran Soal

Tabel. 3 Taraf kesukaran soal

Nomor Soal	Mean	Keterangan
Soal No 1	0,67	Sedang
Soal No 3	0,74	Mudah
Soal No 4	0,70	Sedang
Soal No 6	0,78	Mudah
Soal No 7	0,37	Sedang
Soal No 8	0,52	Sedang
Soal No 9	0,78	Mudah
Soal No 11	0,93	Mudah
Soal No 12	0,81	Mudah
Soal No 15	0,26	Sukar
Soal No 16	0,44	Sedang
Soal No 17	0,63	Sedang
Soal No 19	0,78	Mudah
Soal No 20	0,78	Mudah
Soal No 21	0,85	Mudah
Soal No 22	0,78	Mudah
Soal No 24	0,81	Mudah
Soal No 25	0,44	Sedang
Soal No 27	0,63	Sedang
Soal No 29	0,89	Mudah
Soal No 30	0,59	Sedang

Berdasarkan tabel diatas diiperoleh sebanyak 1 soal sukar, yaitu nomor 15, dan 9 soal sedang yaitu nomor 1,4,7,8,16,17,25,27,30 dan 11 soal mudah yaitu nomor 3,6,9,11,12,19,20,21,22,24,29.

d. Daya Pembeda

Tabel. 4 Daya pembeda

Nomor Soal	Std. Deviation	Kriteria
Soal No 1	0,48	Baik
Soal No 3	0,45	Baik
Soal No 4	0,47	Baik
Soal No 6	0,42	Baik
Soal No 7	0,49	Baik
Soal No 8	0,51	Baik
Soal No 9	0,42	Baik
Soal No 11	0,27	Cukup
Soal No 12	0,40	Cukup
Soal No 15	0,45	Baik
Soal No 16	0,51	Baik
Soal No 17	0,49	Baik
Soal No 19	0,42	Baik
Soal No 20	0,42	Baik
Soal No 21	0,36	Cukup
Soal No 22	0,42	Baik
Soal No 24	0,40	Cukup
Soal No 25	0,51	Baik
Soal No 27	0,49	Baik
Soal No 29	0,32	Cukup
Soal No 30	0,50	Baik

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kriteria cukup sebanyak 5 soal dan kriteria baik 16 soal.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui uji normalitas dipakai apakah data hasil belajar siswa bagian normal atau tidak. Pengujian ini memakai uji kolmogrov-smirnov dengan bantuan aplikasi IMB SPSS Statistics versi 25.

Tabel. 5 Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandar dized Residual
N		26
Normal Parameter s ^{a,b}	Mean	0,000000
	Std. Deviation	0
		5,631890
Most Extreme Difference s	Absolute	0,118
	Positive	0,118
	Negative	-0,079
Test Statistic		0,118
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel diatas tersebut diperoleh bahwa nilai sig sebesar 0,200 sedangkan nilai alpha sebesar α 0,05. Adalah nilai sig > α atau $0,200 > 0,05$. Kemudia bisa ditarik kesimpulanya jika data tersebut bagian normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai supaya melihat apakah sempel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Menggunakan pengujian bantuan aplikasi IMB SPSS Statistics versi 25 dengan melihat tabel *test of homogeneity of variances*. Dengan ketentuan jika signifikasi > 0,05 maka bagian data homogen.

Tabel. 6 Uji homogenitas

**Test of Homogeneity of
Variances**

		Leve ne Statis tic	df1	df2	Sig.
Ha sil bljr	Bas ed on Mea n	1,250	5	17	0,33 0
	Bas ed on Med ian	0,624	5	17	0,68 4
	Bas ed on Med ian and with adju sted df	0,624	5	11, 48 3	0,68 5
	Bas ed on trim med mea n	1,215	5	17	0,34 5

Berdasarkan tabel diatas didapat bahwa nilai sig sebesar 0,330, sedagka nilai α sebesar 0,05. Yag artiya nilai sig $> 0,05$ atau $0,231 > 0,05$. Kemudian bisa disimpulkan bahwa data tersebut Homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian adalah uji paired sampel t-test.

Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi IMB SPSS Statistics versi 25. Berdasarkan uji tersebut diperoleh bahwa 0,000 nilai sig (2- tailed) dan sebesar 0,05 nilai α . Memiliki nilai sig $0,000 < 0,05$. Maka diperoleh keputusan yaitu ada pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas iii sdn 3 ngasem. Adapun jika berdasarkan nilai t, yang mana didapati bahwa besar nilai t hitung ialah 17,358 dan besar nilai t tabel adalah 2060. Diperoleh bahwa $17,358 > 2,060$. Kemudian bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran poyang berpengaruh terhadap kemampuan siswa kelas III SDN 3 Ngasem dalam memahami tokoh wayang.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dengan memakai media pembelajaran poyang di kelas III SDN 3 Ngasem. Dalam pelaksanaan penelitian ini diawali dengan memberikan tes diatas kelas III yaitu di kelas IV bertujuan untuk menentukan soal tes valid yang akan digunakan di kelas III. Setelah menentukan soal tes yang valid untuk digunakan di kelas III pertama yaitu memberikan tes soal *pretest* pilihan ganda digunakan untuk melihat awal

kemampuan siswa. selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan media poyang, setelah itu diberikan *posttest* untuk membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian hasilnya dijadikan data.

Data tes dari pilihan ganda peserta didik terlihat adanya perbedaan dari kesimpulan pada *pretest* dan *posttest*. Dari kesimpulan data *pretest* sebelum memulai perlakuan menggunakan media pembelajaran poyang peserta didik mendapatkan nilai rendah dibandingkan nilai *posttest* peserta didik sesudah diberikan perlakuan dengan memakai media pembelajaran poyang.

Pemaparan diatas, media yang digunakan sebagai *treatment* merupakan media pembelajaran poyang ini *powtoon* yang berisikan wayang dimana terdapat animasi yang berbasis online yang dapat menambahkan gambar, musik, transisi, dimana media menjadi menarik peserta didik menjadi penasaran dan menyenangkan dengan media yang di tampilkan. Seperti yang di ungkapkan oleh (Setiyani et al., 2020) bahwa Penentuan media *powtoon* diduga bisa membuat keadaan pembelajaran

yang menarik serta siswa tidak bosan dengan materi yang disajikan, karena media animasi *powtoon* memiliki fitur yang menyenangkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Anggita (2020) berpendapat bahwa keunggulan Media pembelajaran *Powtoon* yaitu banyaknya fitur kartun membuat presentasi atau video pembelajaran yang berbagai macam efek yang terlihat memukau. Dengan menggunakan alat peraga poyang ini peserta didik tidak merasa jenuh dan lebih bersemangat untuk belajar.

Diperkuat dengan pendapat (Kurniawati, et al 2023) mengungkapkan bahwa media *powtoon* mudah dipakai, dan membantu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Dari pemaparan di atas bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* bisa menyenangkan suasana belajar, tidak jenuh, dan menarik sehingga bisa berdampak pada hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dengan hasil terkait pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem dan hasil analisis serta pembahasan yang diperoleh bisa di lihat dengan

hasil *pretest posttest*. Dari data *pretest* kelas III dengan kkm 70 dan jumlah 26 peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa nilai yang diperoleh < 70 yaitu 22 peserta didik, sedangkan nilai yang > 70 yaitu 4 peserta didik dengan memiliki nilai rata-rata 57,5. Dari hasil data *pretest* ini menyatakan bahwa Bahasa Jawa siswa kelas III nilai hasil belajar belum mencapai KKM.

Setelah diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media poyang yaitu *powtoon* yang berisikan wayang ada peningkatan. Maka peningkatan yang dapat dilihat yaitu dengan hasil *posttest* kelas III pada mata pelajaran Bahasa Jawa nilai yang diperoleh < 70 yaitu 3 peserta didik, sedangkan nilai yang > 70 yaitu 23 siswa dengan nilai rata-rata yang dimiliki 78,6. Maka hal ini menyatakan bahwa perbedaan terdapat hasil belajar Bahasa Jawa materi wayang pandhawa sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran poyang. Berdasarkan hasil penelitian bisa menyimpulkan bahwa terjadi pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem.

Penggunaan media poyang yaitu *powtoon* wayang efektif terhadap materi wayang Bahasa Jawa hasil belajar siswa kelas III SD 3 Ngasem. Dapat di lihat dari penelitian ini hasil Uji hipotesis ialah sampel t-test dengan uji paired. Diketahui bahwa sebesar 0,000 nilai sig (2- tailed) dan sebesar 0,05 nilai α . ialah $0,000 < 0,05$

nilai sig. Maka diperoleh keputusan yaitu ada pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem. Adapun jika berdasarkan nilai t, yang mana ditemukan bahwa besar nilai t hitung adalah 17,358 dan besar nilai t tabel yaitu 2060. Diperoleh bahwa $17,358 > 2,060$. Akhirnya bisa menyimpulkan bahwa terjadi pengaruh media pembelajaran poyang terhadap kemampuan memahami tokoh wayang siswa kelas III SDN 3 Ngasem.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Zulfah. 2020. Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Vol. 7(2).
- Chotimah et al., 2019. Analisis penerapan unggah ungguh bahasa jawa dalam nilai sopan santun. *International jurnal of elementary education*, 3(2),hal 204.
- Darman, R, A. 2020. *Belaajar dan Pembelajaran*. Padang: Guepedia.

- Darmawati, dkk. 2023. *Desain Pesan Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Dewi, dkk. 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate storyline 3*. Padang: UNP press.
- Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Hurit, dkk. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia
- Khuluqo, Ihsana El dan Istaryatiningtias. 2022. *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Sulawesi Tenggara: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Kurniawati, Risa Prima & Dia Permatasari Kusuma Dayu. 2023. Pengaruh Media *Powtoon* Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 08 (01).
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 (2), pp. 212-221.
- Nurlaili, dkk. 2016. Pengembangan Multimedia Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 (7). Hal 1427-1431.
- Nurfadillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, Anggota IKAPI.
- Puteri, dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Powtoon* Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal ilmiah pendidikan dasar*. Vol. 08(02).
- Setiyani, dkk. 2020. Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Salah Satu Alternatif Media Dalam Pembelajaran Daring Di SDN II Kedungdawa Cirebon. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol 4(1).
- Sunaryo, A. 2020. *Rupa Wayang*. Surakarta: CV. Kekata Group.
- Tiwow, dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*

- Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Focus ACTion Of Research Mathematic*. Vol. 4 (2).
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ailulia Rizki, A. V. E. P. H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Plotagon Fan Math Terhadap. 2022, November, 53–64.
- Julia, C., Saputra, E. R., Wiranti, D. A., & Kunci, K. (2022). Penggunaan Media Berbasis Ict Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/2940>
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sdn Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149–158. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.9571>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,”* 1, 25–31.
- Puteri, A. N., Patras, Y. E., & Destiana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3405–3416. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10133>
- Qorimah, E. N., & Abduh, M. (2021). Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap

- | | |
|--|---|
| Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 5(4), 2062–2068.
https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1158 | Mengoptimalkan Kecerdasan Linguistik Siswa Sekolah Dasar. <i>Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 10(1), 58–64.
https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3846 |
| Wiranti, D. A., & Sarie, F. N. (2019). Eksperimentasi Pendekatan Ctl Berbantuan Media Ijs Dalam | |