



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK SISWA KELAS III MI SALAFIYAH  
KOTA CIREBON**

**Aniq Komara<sup>1</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: [aniqkomara8@gmail.com](mailto:aniqkomara8@gmail.com)

**Idah Faridah Laily<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: [idahfaridahlaily@gmail.com](mailto:idahfaridahlaily@gmail.com)

**Heru Mudiyanto<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon,

Email: [herumudiyantosnj@gmail.com](mailto:herumudiyantosnj@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa MI Salafiyah Kota Cirebon. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian ini yaitu *one grup pretest posttest*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, tes lisan dan angket. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh karena mengambil seluruh siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon yang berjumlah 33 siswa. Data di analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain, uji regresi dan uji determinasi. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan media wayang kartun dengan menggunakan observasi, guru telah melaksanakan 20 komponen memperoleh skor 100% dan termasuk kedalam kategori baik sekali. Keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III B setelah menggunakan media wayang dari hasil *pretest* nilai rata-rata 50,09 (kurang) menjadi 64,23 (cukup) pada hasil *posttest*. Sedangkan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* diperoleh nilai sig *pretest* sebesar  $0,150 > 0,05$  dan *posttest* sebesar  $0,80 > 0,05$  disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas diperoleh nilai sig sebesar  $0,34 > 0,05$  disimpulkan bahwa data bersifat homogeny. Sedangkan uji N-gain diperoleh nilai tertinggi 0,44 dan terendah 0,10 dengan rata-rata 0,2769 dan termasuk kategori rendah. Berdasarkan uji t diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka diartikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini sama dengan hasil uji regresi dimana nilai sig  $0,00 < 0,05$  atau  $t_{hitung}$  sebesar  $9,543 > t_{tabel}$  sebesar 0,344 dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak, kemudian melalui uji determinasi media wayang kartun berpengaruh sebesar 74,6% terhadap keterampilan menyimak cerita anak.

**Kata kunci : Media wayang kartun, keterampilan menyimak.**

## Abstract

*This study aims to determine the effect of using wayang cartoon media on the skills of listening to stories of students at MI Salafiyah Cirebon City. This type of research is a quantitative research with a research design that is one pretest posttest group. Data collection techniques using observation, oral tests and questionnaires. The sample used is a saturated sample because it takes all students of class III B at MI Salafiyah Cirebon City, totaling 33 students. Data were analyzed using the normality test, homogeneity test, N-gain test, regression test and determination test. From the results of this study it can be seen that the application of wayang cartoon media using observation, the teacher has carried out 20 components obtaining a score of 100% and is included in the very good category. The skills of listening to stories of students in class III B after using wayang media from the pretest results averaged 50.09 (less) to 64.23 (enough) on the posttest results. While the normality test using the Kolmogorov Smirnov test obtained a sig pretest value of  $0.150 > 0.05$  and a posttest of  $0.80 > 0.05$ , it was concluded that the data was normally distributed. The homogeneity test obtained a sig value of  $0.34 > 0.05$  concluded that the data is homogeneous. While the N-gain test obtained the highest value of 0.44 and the lowest 0.10 with an average of 0.2769 and is included in the low category. Based on the t test, it is known that the sig (2-tailed) value is  $0.00 < 0.05$ , it means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, this is the same as the results of the regression test where the sig value is  $0.00 < 0.05$  or tcount is  $9.543 > t_{table}$  is 0.344 it is said that there is an effect of using wayang cartoon media on children's story listening skills, then through a determination test the wayang cartoon media has an effect of 74.6% on children's story listening skills.*

## PENDAHULUAN

Bahasa disebut sebagai alat komunikasi seseorang untuk berinteraksi sosial terhadap orang lain. Bahasa juga memiliki peran penting dalam pendidikan, secara khusus fungsi bahasa Indonesia adalah komunikasi. Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari agar dapat berkomunikasi secara efektif yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Magdalena et al., 2021) keterampilan tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Selama proses pembelajaran, sebagian besar waktu yang tersedia digunakan Siswa untuk menyimak pembelajaran. Namun, dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah keterampilan bahasa ini kurang mendapat perhatian (Tarigan, 2008).

Keterampilan menyimak adalah keterampilan penting yang mempengaruhi perkembangan keterampilan berbicara, menulis dan membaca. Menyimak adalah kegiatan yang paling sering dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tertulis, dan pemahaman terhadap apa yang disimak.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang memegang peranan sangat penting. Menurut Haryadi dan Zamzani menyatakan, bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa dalam (Puspayanti et al., 2012). Diantara keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis memiliki hubungan dalam jalinan keterampilan berbahasa.

Seseorang dapat berbicara, membaca, dan menulis dengan baik jika memiliki keterampilan yang baik pula.

Mengingat peran keterampilan menyimak sangat besar dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan pelajaran yang lainnya, Guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan memudahkan siswa menangkap materi pelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita yaitu menggunakan media pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam keterampilan menyimak cerita, maka perhatian siswa dalam proses pembelajaran bisa lebih besar dan pemahaman siswa akan lebih baik. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

*Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan PLP di kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon. Menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak cerita masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu dengan nilai 60, berbeda dengan hasil yang harus di capai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah yaitu 70. Hal ini dikarenakan rendahnya pemahaman siswa terhadap keterampilan menyimak cerita, kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran menyimak seperti siswa sibuk sendiri dengan teman nya yang mengakibatkan siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan guru hanya menggunakan buku cerita dan buku paket pada saat pembelajaran sehingga siswa mudah merasa bosan dan jenuh dalam menyimak cerita.

Pembelajaran menyimak yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya menyimak sebuah cerita ada banyak macam cerita, yaitu cerita rakyat, dongeng dan lain-lain. Pada saat pembelajaran menyimak cerita diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah guru penyampaian pesan (materi) dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, memberikan pengalaman kepada peserta didik berhubungan dengan peristiwa yang ada disekitar lingkungan (Ariyanto et al., 2018).

Dalam jurnal internasional yang ditulis Ayesha Ashfaq (2009) menjelaskan bahwa wayang kartun sebagai media mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi suatu cerita atau materi yang mengandung makna. Wayang kartun memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pikiran-pikiran siswa yang terletak pada perhatian yang sungguh-sungguh dapat dibangkitkan melalui gambar-gambar tokoh cerita yang ditunjukkan seperti wayang (Ashfaq, 2009).

Sudjana dan Rivai (2013) dalam (Khomsatun & Hasanah, 2019) mengatakan bahwa media wayang dibuat untuk dijadikan alat peraga, agar dapat menyampaikan suatu pesan melalui dongeng maka siswa lebih mudah memahami cerita yang disampaikan oleh guru, dan mudah tertarik. Untuk pembuatan wayang kartun terdiri dari bahan potongan karton yang di bentuk atau digambar dan diikatkan di sebuah batang atau tongkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Siswa Kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon”

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *one grup pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B, adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi kelas III B sebanyak 33 siswa menggunakan teknik sampel jenuh. Peneliti menggunakan instrumen berupa observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk melihat cara guru menerapkan media wayang kartun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Data Angket digunakan untuk memperoleh respon siswa terhadap media wayang kartun. Tes digunakan untuk memperoleh hasil keterampilan menyimak cerita anak sebelum dan sesudah diterapkannya media wayang kartun. Dimana dari data tersebut dapat dilihat penggunaan media wayang kartun apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap keterampilan menyimak cerita anak setelah diterapkannya media wayang kartun di kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan uji statistik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, uji regresi sederhana dan uji koefisien determinasi. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

$H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon

$H_a$  = Ada pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Penerapan Media Wayang Kartun di Kelas III MI Salafiah Kota Cirebon

Berdasarkan hasil observasi penerapan media wayang kartun memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Lembar Observasi Guru

ASPEK PENGAMATAN	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI		Ket
		Ya	Tidak	
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pelajaran	✓		
	2. Guru memeriksa kesiapan siswa untuk siap belajar	✓		
	3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan berdoa	✓		
	4. Guru melakukan apersepsi	✓		
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
Kegiatan Inti	6. Guru memancing anak dengan bercakap-cakap	✓		
	7. Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan	✓		
	8. Guru menjelaskan unsur-unsur cerita	✓		
	9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang belum dipahami	✓		
	10. Guru mengenalkan media wayang kartun dan mengenalkan tokoh-tokoh wayang kartun	✓		
	11. Guru membacakan cerita dengan menggunakan media wayang	✓		
	12. Guru membagi menjadi beberapa kelompok	✓		
	13. Guru membagikan cerita dan memberikan media wayang kepada setiap	✓		

	kelompok			
	14. Guru memerintahkan kepada kelompok untuk menceritakan cerita yang sesuai didapatkan	✓		
	15. Guru memberikan pertanyaan interaktif	✓		
	16. Guru memerintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan	✓		
	17. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi tanggapan atas penampilan kelompok lain	✓		
	18. Guru mengevaluasi jawaban siswa dan memberikan penguatan	✓		
Kegiatan Penutup	19. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan	✓		
	20. Guru menutup pelajaran	✓		

$P = \text{Jumlah skor pencapaian per indikator}$

$$\frac{\text{Jumlah skor pencapaian per indikator}}{\text{Jumlah skor maksimal per indikator}} \times 100 \%$$

$$P = 20$$

$$\frac{20}{20} \times 100 \%$$

$$20$$

$$P = 100 \%$$

Dari hasil data observasi guru dalam menerapkan media wayang kartun diperoleh skor 100% termasuk kedalam kategori baik sekali. Hal ini terjadi karena proses belajar mengajar sangat menyenangkan dan aktif sehingga adanya interaksi antara siswa dengan guru ditambah lagi dengan menggunakan media wayang kartun yang membuat siswa tertarik untuk mempelajari pelajaran yang berlangsung. Melalui media wayang kartun guru dapat mengajarkan berbagai keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru ketika pembelajaran berlangsung. Keterampilan menyimak dan menulis dapat dilihat ketika guru bercerita dengan menggunakan media wayang kartun dan memberikan pertanyaan interaktif kepada siswa dan siswa bisa menjawab pertanyaan tersebut kemudian menuliskan jawaban dipapan tulis, keterampilan berbicara dapat dilihat ketika guru memerintahkan siswa untuk menceritakan kembali cerita dengan menggunakan media wayang kartun, keterampilan membaca

dapat dilihat dari ketika guru memerintahkan siswa untuk membaca jawaban pertanyaan yang ada di papan tulis, hal ini sesuai teori yang dikatakan oleh Lilis dalam (Lilis, 2016) bahwa kelebihan media wayang adalah tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya.

Penggunaan media wayang kartun disambut baik oleh para peserta didik ketika pembelajaran berlangsung dimana mereka terlihat antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Meskipun penggunaannya sangat sederhana dan singkat namun mampu menambah semangat mereka ketika menyimak pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya angket yang telah disebarakan kepada peserta didik untuk menilai media wayang kartun tersebut, berikut merupakan hasil rekapitulasi responden terkait media wayang kartun.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Angket**

Nomor Item Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1. Saya mudah menemukan bahan-bahan pembuatan media wayang kartun	14	14	1	2	2
2. Saya merasa pengeluaran biaya pembuatan media wayang kartun sangat cukup terjangkau	15	13	2	2	1
3. Saya dan teman saya dapat membuat media waayang kartun	17	10	4	1	1
4. saya dan teman saya bisa berinteraksi menggunakan media wayang kartun	14	14	1	2	2
5. wali kelas mendukung penggunaan media wayang kartun	18	11	3	1	0
6. saya baru menggunakan media wayang kartun	17	10	4	1	1
7. saya tidak bisa menggunakan media wayang kartun di kelas	1	0	1	18	13
8. saya sulit merawat media wayang kartun	1	1	0	18	13
9. Media wayang kartun tidak bisa digunakan oleh semua orang	1	1	7	12	12
10. saya dan teman saya kesulitan ketika menggunakan media wayang kartun	1	0	1	18	13
11. Sekolah kurang mendukung penggunaan media wayang kartun	1	1	7	12	12
12. saya terbiasa menggunakan media wayang kartun	1	0	1	18	13
<b>Total Siswa</b>	<b>101</b>	<b>75</b>	<b>32</b>	<b>105</b>	<b>83</b>
<b>Total Nilai Angket</b>	<b>505 : 1980</b>	<b>300 : 1584</b>	<b>96 : 1188</b>	<b>210 : 792</b>	<b>83 : 396</b>
<b>Presentase</b>	<b>25,5%</b>	<b>18,9%</b>	<b>8,08%</b>	<b>26,5%</b>	<b>21,1%</b>

Berdasarkan tabel 2 diatas sebanyak 25,5% siswa menjawab sangat setuju terhadap penggunaan media wayang kartun, 18,9% siswa menjawab setuju terhadap penggunaan media wayang kartun, 8,08% siswa menjawab ragu-ragu terhadap penggunaan media wayang kartun, 26,5% siswa menjawab tidak setuju terhadap penggunaan media wayang kartun, 21,1% siswa menjawab sangat tidak setuju terhadap penggunaan media wayang kartun.

Penggunaan media wayang kartun pada pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan angket penilaian media wayang kartun yang telah disebarkan kepada siswa media wayang kartun biaya pembuatannya murah serta mudah didapatkan hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Agustina dalam (Agustina, 2017) bahwa wayang kartun adalah media yang mudah dan murah dengan alat dan bahannya banyak tersedia di toko alat tulis.

Kemudian media wayang kartun dapat dibuat oleh siapapun karena mudah murah dan praktis hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh sumaryanti tentang kelebihan media wayang kartun dalam (Sumaryanti et al., 2018) Bahwa media wayang kartun merupakan media yang mudah dibuat murah dan praktis. Media wayang kartun dapat dilakukan dimana saja, kapan saja hal ini sesuai dengan kelebihan media wayang dalam (Sumaryanti et al., 2018) bahwa media wayang efisien terhdap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.

### Hasil Analisis Keterampilan Menyimak Cerita Anak Kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon

*Pretest* merupakan penilaian awal yang dilakukan selama satu hari sebelum pemberian *treatment* yang dilaksanakan di kelas III B. *Pretest* yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon. Kegiatan *pretest* dilakukan dengan bercerita tanpa menggunakan media wayang kartun. Setelah menceritakan cerita guru bertanya kepada anak seputar cerita dan meminta anak untuk menceritakan kembali.

*Posttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh *treatment* yang sudah dilakukan dengan menggunakan media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon. Pada tahap ini guru melakukan penilaian untuk pengukuran terhadap keterampilan menyimak siswa, yakni dapat dilihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali. Berikut hasil rekap data nilai *pretest*, *posttes* dan N-gain :

**Tabel 3 Nilai *pretest*, *posttes*, N-gain**  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Niai_pretes	33	33,33	73,33	50,0976	11,07004
Valid N (listwise)	33				
Nilai_Posttes	33	40,00	80,00	64,2394	9,69210
Valid N (listwise)	33				

Keterampilan menyimak cerita anak MI Salafiyah Kota Cirebon dapat dilihat dari *pretest* dan *posttes*. Pada hasil *pretest* memiliki nilai minimum 33,33 nilai maximum 73,33 dan rata-rata 50,09 termasuk ke dalam kategori kurang. Hasil *posttes* nilai minimum 40,00 nilai maximum 80,00 dan nilai rata-rata 64,23 termasuk ke dalam kategori cukup.

Dengan adanya nilai *pretest* dan *posttest* kita bisa lihat N-Gain tertinggi 0,44 dan terendah adalah 0,10 dengan rata-rata 0,2769 dan ini termasuk kategori rendah, dengan dibuktikan perhitungan menggunakan SPSS versi 25 *for windows* dan dilihat dari table interpretasi indeks Gain sebagai berikut:

**Tabel 4 Uji N-gain  
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	,10	,44	.2769	,09680
Valid N (listwise)	33				

**Tabel 5 Interpretasi indeks Gain**

NO	Indeks Gain	Interpretasi
1.	$g > 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
3.	$g \leq 0,30$	Rendah

Keterampilan menyimak yang pada mulanya dibawah rata-rata, hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pada saat proses menyimak berlangsung sehingga pembelajaran kurang menyenangkan, tidak menarik, kurang interaktif dan tidak efisien hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Prasetyo, 2020) Penting nya penggunaan media pada saat pembelajaran agar menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

Ketika proses menyimak menggunakan media wayang kartun berlangsung dapat dilihat secara langsung bahwa siswa mengalami peningkatan karena adanya penggunaan media wayang kartun sesuai dengan konsepnya yang mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh (Sumaryati et al., 2018) yang menyatakan bahwa keunggulan penggunaan media wayang kartun salah satunya adalah mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Hal ini sesuai juga dengan teori yang dikemukakan oleh (Sanaky, 2009) yang menyatakan bahwa keunggulan Penggunaan media wayang kartun mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita dan Peserta didik menjadi lebih terhibur ketika pembelajaran menyimak cerita menggunakan media wayang.

**Analisis Pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siwa kelas III MI Salafiyah Kota Ciebon**

**Tabel 6 Uji Normalitas**  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretes_Keterampilan_Menyimak	,133	33	.150	,949	33	,128
Postes_Keterampilan_Menyimak	,144	33	.080	,947	33	,110

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov diketahui bahwa nilai Sig. Pretest 0,150 dan posttest 0,80 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

**Tabel 7 Uji Homogenitas**  
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,390	1	64	.534
	Based on Median	,410	1	64	,524
	Based on Median and with adjusted df	,410	1	63,865	,524
	Based on trimmed mean	,418	1	64	,520

Berdasarkan tabel di atas hasil uji homogenitas diketahui nilai Sig. 0,534 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen.

**Tabel 8 Uji Hipotesis**  
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_Pretes - Nilai_Posttes	-13,53576	5,39542	,93922	-15,44889	-11,62263	-14,412	32	.000

Berdasarkan table hasil uji t *paired sample test* di atas diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai (Sig.) sebagai berikut .

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

Uji t paired sample t test yang telah dilakukan dengan berdasarkan pedoman pengambilan keputusan maka dapat diartikan Ho ditolak dan Ha diterima kerana nilai sig 2 tailed 0,000 < 0,05.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

**Tabel 9 Uji Regresi sederhana**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-10,342	6,467		-1,599	,120
	Media_Wayang	,950	,100	,864	9,543	,000

a. Dependent Variable: Posttes

Berdasarkan table diatas hasil uji reresi sederhana persamaan regresinya adalah  $Y = -10,342 + 0,950 X$ . Diketahui nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $9,543 > t_{tabel}$  sebesar  $0,344$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti “ada pengaruh penggunaan media wayang kartun (X) terhadap keterampilan menyimak cerita anak (Y)”.

**Tabel 10 Uji Determinasi**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,864 <sup>a</sup>	,746	,738	5,45985

a. Predictors: (Constant), Media\_Wayang

Berdasarkan table output SPSS “Model Summary” di atas, diketahui nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar  $0,746$ . Nilai r square ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau R. berikut penjelasannya :

$$\begin{aligned} \text{KD} &: r^2 \times 100 \% \\ &: 0,746 \times 100\% \\ &: 74,6 \% \end{aligned}$$

Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) adalah  $0,746$  atau sama dengan  $74,6\%$ . Angka tersebut mengandung arti bahwa media wayang kartun (X) berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak (Y) sebesar  $74,6\%$ . Sedangkan sisanya  $25,4\%$  ( $100\% - 74,6\% = 25,4\%$ ) dipengaruhi oleh variable lain diluar persamaan regresi ini atau variable lain yang tidak diteliti.

Penggunaan media wayang kartun dalam keterampilan menyimak cerita anak memberikan pengaruh signifikan terutama pada tingkat antusiasme, serta memberikan pemahaman yang lebih mudah dipahami oleh siswa karena menghadirkan media konkrit dalam bercerita. Dimana media ini dikatakan cukup efektif membantu guru dalam membawakan cerita sehingga siswa tidak merasa bosan, jenuh, tidak asik sendiri, serta lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru, hal ini sesuai yang disampaikan oleh (Sumaryanti et al., 2018) bahwa media wayang mampu menumbuhkan aktivitas dan imajinasi siswa dalam lingkungan yang menyenangkan.

Media wayang ini terbilang sederhana dan murah namun mampu menarik perhatian siswa secara menyeluruh dan apa yang ingin disampaikan tersampaikan secara menyeluruh hal ini sesuai dengan manfaat penggunaan media wayang yang dikemukakan oleh (Agustina, 2017) dan oleh (Sumaryanti

et al., 2018) Bahwa media wayang kartun mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita, efisiensi terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, kemampuan menumbuhkan aktivitas dan imajinasi siswa dalam lingkungan yang menyenangkan, penggunaan wayang yang tepat sasaran secara langsung, dan kemampuan untuk mengembangkan sebuah ide.

## SIMPULAN

Penerapan media wayang kartun pada siswa kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon berdasarkan hasil dan pembahasan terdapat pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon, dimana awalnya rata-rata siswa mendapat nilai dibawah KKM akan tetapi setelah diterapkannya penggunaan media wayang kartun mengalami peningkatan sebesar 74,6%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2017). *Biblioterapi untuk pengasuhan*. Jakarta: Noura Books
- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Ayesha, A. (2009). *a Study of International Issues Through Cartoon Communication : the Cases of Pakistan and Norwegian Newspapers From September 2008 To February 2009 Kajian Mengenai Isu Antarabangsa Melalui Komunikasi Kartun : Kajian Kes Ke Atas Akhbar Di Pakistan Dan Norw.* 28(1), 55–76.
- Khomsatun, O., & Hasanah, A. (2019). Penggunaan Media Wayang Kartun Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(April), 175–183.
- Lilis M, (2016) *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana, hlm. 179.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prasetyo, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web*. Semarang: Yogi Agung Prasetyo.
- Puspayanti, dkk. 2012. “Pengaruh Pendekatan SAVI Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Gugus Letkol Wisnu Kecamatan Denpasar Utara”. *Jurnal MIMBAR PGSD* Volume 1 Nomor 1. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sumaryanti, E., Sabri, T. (2018)., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tanjungpura, U. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA WAYANG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*. 1–9.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa