

Impresioner Media Wayang dalam Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Imroatul Khusni'ah⁽¹⁾, Saptono Hadi*⁽²⁾, Lailiyatus Sa'diyah⁽³⁾, Agus Hermawan⁽⁴⁾,
Alfina Damayanti⁽⁵⁾, Zanis Nur Mufa'idah⁽⁶⁾,

¹²³⁴⁵⁶ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar 123456, Indonesia

Email: ¹imroatulkhusniyah3@gmail.com, ²saptono656@gmail.com,
³sadiyahlailiya@gmail.com, ⁴agushermawan8992@gmail.com,
⁵alfina250604@gmail.com, ⁶nurmufaidahzanis@gmail.com

Abstrak: Multi-bahasa media dikatakan sebagai bentuk-bentuk multi-media interaksi antar-manusia sebagai penyampai pesa/amanat. Multi-media manusia ini merupakan prasarana multi-komunikasi yang menunjukkan banyak ciri khas masyarakat penggunaanya, begitu juga bangsa Indonesia. Pendekatan yang akan digunakan dalam menganalisis artikel review adalah pendekatan analitis dan didaktis. Riset berbasis kepustakaan bermakna tindakan riset terfokus pada kajian-kajian formula teks-teks lampau atau terbaharukan. Objek riset terfokus 10 artikel terakreditasi terpilih sesuai topik kajian yakni multi-fungsi media wayang. Hasil riset menunjukkan peran media wayang dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa-siswa SD berlaku efektif, kreatif, inovatif, dan penggunaan media wayang dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar menyenangkan.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01-04-2024

Disetujui pada : 20-04-2024

Dipublikasikan pada : 30-04-2024

Kata kunci: Impresioner, Media Wayang, Keterampilan, Menyimak

DOI:

<https://doi.org/10.28926/jprp.v4i2.1573>

PENDAHULUAN

Pengajaran dikatakan sebagai upaya terstruktur mempersiapkan siswa-siswa terdidik melalui KBM dengan menginternalisasikan pengetahuan dan keterampilan. Maknanya bahwa pengajaran yang diterapkan merujuk pada fungsi/tujuan Diknas yang termaktib pada perundang-undangan/No.20/2003, BII/P3, yakni terkembangkannya kemmapuan-lemampuan, serta terbentuknya watak-watak disertai peradaban-peradaban negara Indonesia yang multi-martabat sebagai upaya pencerdasan perikehidupan berbangsa dengan tujuan tumbuh-kembangnya potensi-potensi anak-anak didik menuju manusia-manusia Indonesia dalam iman-taqwa Tuhan YME, etika akhlak berbudi pekerti, memiliki keilmuan, kecakapan, kekreatifan, kemandirian, sudah tentu berakar menjadi masyarakat Indonesia penuh tanggung jawab dan dinamis-demokratis (Jannah, M., & Darwis, U, 2021).

Fungsi bahasa merujuk pada multi-pengantar di masyarakat pengguna, maka ketrampilan berbahasa ini menjadi factor fundamental yang wajib dikuasai oleh siapapun, terkhusus siswa-siswi sekolah, mulai sejak dini. Maka Bahasa Indonesia, sebagai Bahasa bangsa, berujung menuju internasionalisasi, menjadi urgen untuk dimaksimalkan, dipelajari dengan baik berpedoman etika berbahasa yang benar dan tepat. Keempat fundamental yakni keterampilan simak/mendengar (*listening skills*), berbisara/wicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis/*writing skills*, merupakan keterampilan berbahasa yang selayaknya menjadi acuan-acuan mendasar pembelajaran. Menyimak, dikatakan salah satu keterampilan awal bagi siswa didik sejak dalam kandungan yang menjadi keterampilan dasar yang terkuasai. Keterampilan dasar yang terpelajari anak sejak dini. Maknanya bahwa keterampilan ini dikatakan sebagai keterampilan yang telah dipelajari sadar atau tidak sadar oleh manusia, sehingga keterampilan ini sangat dipahami dipergunakan manusia untuk multi-memahami, mengerti makna-makna yang diinginkan/dimaksudkan, sehingga mengetahui/mengerti apa yang diajari (Pane, A, 2020). Berdasarkan esensial makna

tersebut jelas bahwa keempat indikator/aspek berbahasa tersebut tersinkroni aktif di setiap kegiatan di ekosistem lingkungan tempat anak berada dan belajar. Sebagai media/alat berinteraksi, berkomunikasi, bercengkerama, berbahasa, menyampaikan ide/gagasan/maksud/pesan dan amanat keempat aspek wajib dipelajari di sekolah. Dengan menguasai aspek mendasar yakni keterampilan menyimak, anak akan lebih mudah menguasai ketiga aspek selanjutnya (Sayekti, R., Handayani, S., & Restuningsih, A., 2023).

Meninjau bahwa tujuan bidang studi pembelajaran Bina (Bahasa Indonesia) berupaya mencetak siswa didik mampu (1) menerapkan strategi komunikasi efektif-efisien berkesantunan baik lisan/tulisan, (2) menjunjung dan menghargai serta berbangga hati mempergunakannya di semua aspek kehidupan, (4) mempergunakan sebagai upaya peningkatan kompetensi multi-intelektual, memperdalam kematangan-kematangan psikologis dan interaksi social-budaya, dan (5) dipergunakan sebagai sarana/media perluasan wawasan-wawasan bersastra, penghalusan multi-pekerja, peningkatan keterampilan-keterampilan berbahasa. Maka, sikap tindakan berbangga berbahasa Indonesia menjadi fundamental wajib dikuasai dipelajari berkelanjutan (*sustaiables*) sumber daya manusia sejak usia dini. Berdasarkan esensial tersebut, lembaga Sekolah Dasar berupaya memperjuangkan tersebut melalui berbagai media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan di sekolah (Jannah, M., & Darwis, U, 2021).

Wahana/media pengajaran jelas menunjuk makna urgensi di dalam pelaksanaan KBM di kelas. Diperlukan tindakan khusus teruntuk pendidik untuk melakukan tatakelola/manajemen pengajaran yang tepat guna, kreatif, efektif, inovatif untuk tercapainya tujuan-tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Komponen-komponen yang terlibat dalam proses-proses pengajaran diperlukan kajian serius sebagai upaya evaluasi, penilaian, pengujian taktis. Fitria menyebutkan rencana, proses pelaksanaannya, serta taktis pengenaluasian menjadi standart pemerhatian pendidik yang merujuk Kurikulum (Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O., 2023).

Salah satu media yang disukai sebagai upaya pengajaran keterampilan mendengar/menyimak adalah wahana/media wayang. Media ini berfungsi media transfer, upaya mendeskripsikan pesan-pesan atau amanat pembelajaran. Sebagai media pengajaran di kelas yang sudah dikenal anak didik, menarik sesuai fase pertumbuhan dan perkembangannya, filosofik media ini mampu menginternalisasikan nilai-nilai multi-karakter sebagai pencerminan etika, adab, budaya bangsa Indonesia. Penanaman nilai akhlakul karimah sejak kecil/dini akan terbit perilaku budaya-budaya sehat bernilai kemoralan sekaligus keagamaan (Prasetyo, N. A., Nurhidayat, S. I., & Ramdani, C., 2023).

Wahana wayang sebagai salah satu media pembelajara keterampilan mendengar/menyimak memiliki kelebihan-kelebihan dalam strategi pembelajaran di kelas. Kelebihan tersebut adalah kemampuan media ini sebagai alat penghibur sekaligus penghilang kejenuhan; terdesain sederhana sesuai dunia anak, kartun *up to date*, warna menarik, kreatif, inovatif sesuai keterpahaman anak dalam kesederhanaannya; bahan awet, murah, dapat dipergunakan berulang; dapat dimainkan/dipergunakan oleh individu atau berkelompok siswa sesuai topik yang dimaui anak; model dan bentuk yang beragam dapat dimainkan dengan berbagai topik sehingga mampu mendorong anak terampil wicara (menunjang kreatifitas wicara). Bentuk kelebihan lain adalah model sudah familier/dikenal; membawa daya tarik tinggi; dan upaya desain cerminan/konkritisasi objek (Nuryadi, I. P., Saputra, H. J., & Azizah, M., 2023).

Media wayang mendorong anak didik pro-aktif bernalar, kreatif, inovatif sesuai kesederhanaan berbahasa mereka, disertai topik-topik sesuai standart pemikiran mereka. Akan tetapi, keberadaan ini mampu terdorong lebih baik, ketika pendidik memberikan arahan cerita yang akan dideskripsikannya. Ketika anak bercerita, keterampilan wicaranya diterapkan, maka anak lain menyimak keterampilan pewartanya mendongengkan wayangnya. Proses-proses lambang bunyi yang terdengar tersampaikan diperhatikan berupaya dipahami anak. Penyimak berupaya

menterjemahkan apa yang disampaikan pewicara, untuk selanjutnya bergantian/bergilir menyampaikan kembali isi cerita yang diceritakan tadi. Maknanya bahwa keterampilan menyimak menjadi factor terpenting sebagai upaya memperoleh bahasa-bahasa yang didengar (Pane, A, 2020). Dalam kegiatan menyimak, pragmatis berlaku tidak hanya harus mendengarkan seorang pembicara, melainkan menyimak harus mengerti dan memahami maksud dari sesuatu yang dibicarakan atau pembicara (Hadi, S., & Utami, S., 2019).

Kebenaran bahwa media wayang yang terdesain menarik, kesederhanaannya mampu menambah minat anak untuk memainkannya. Tema-tema yang terdesain sederhana, namun tetap berdiri di sisi dunia anak, pemikiran anak, terbimbing orang dewasa/pendidik, pengarahannya berbahasa yang tepat, dengan topik menarik sesuai fase perkembangannya, disertai bimbingan karakter-karakter yang harus disertakan dalam ceritanya, maka nilai-nilai ini secara mendasar akan terdesain di setiap pemikiran anak didik. Bentuk lain, perilaku anak dalam psikologis pendiam pun, terdorong untuk ingin mencoba memerankan, memainkan sesuai keinginannya. Secara konkrit, model media ini mampu mendorong anak bernalar kritis, berinovatif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Hal lain, terdorong individu anak bekerja sama dalam kelompok kecil untuk memainkan wayang dengan peran yang mereka inginkan (Jumyati, J., & Jamaludin, U, 2022).

Menyimak menjadi indikator mendasar, terpenting, fundamental dalam proses kegiatan belajar, akan tetapi pada pratisnya tindakan menyimak ini masih kurang mendapat perhatian di lingkungan sekolah, selain pendidik sendiri tidak mampu mengendalikan serta memberikan pemahaman pentingnya menyimak bagi siswa (Hadi, S., 2017). Hal tersebut peneliti temukan dalam kegiatan observasi yang dilakukan di sekolah-sekolah dasar. Untuk itu, diperlukan cara sebagai langkah peningkatan menyimak, yakni melalui desain wayang (kertas, digital, kartun, dll), penekanan anak didik terkait pentingnya menyimak.

Kekuatan mendasar riset, beberapa kajian terdahulu dari Ermawati, E., (2019), penerapan wayang kartunya, subjek K/IV/SDN-18/Muaratelang, menunjukkan terjadinya peningkatan-peningkatan signifikan dalam sikap anak-anak menyimak pembelajaran di kelas. Hasil sikap yang membaik ini menumbuhkan kiat minat belajar siswa, sehingga terjadi meningkatnya hasil rerata nilai-nilai yang didapatkan. Berikutnya riset Nurizzah, M. (2023), mengembangkan desain wayang kertasnya, subjek/KIV/SD menemukan nilai akhir media ini terindikator baik sebagai pendorong peningkatan keterampilan wicara sekaligus menyimak siswa. Pembelajaran menerapkan media dinyatakan valid atau memiliki pengaruh dalam keterampilan menyimak. Selanjutnya riset Hasanah, K. A. (2019), dalam risetnya menerapkan peraga wayang kartoon, subjek KIV/SDN-Kotagedhe3, menyatakan bahwa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dalam keterampilan menyimak. Substansial keberbedaan ini terkait keberbedaan kajian terhadap substansial kajian penulis lain sebagai keberbedaan yang mendasar yang menjadi tinjauan progres penelitian peneliti pada tahap berikutnya.

Realitas bahwa pendidik terbatas dalam penerapan media-media dalam pembelajarannya di kelas, kesibukan tugas tambahan, menyebabkan salah satu alasan pendidik hanya menggunakan LKS terpilih sebagai media pengajaran di kelas. Kemudian, realitas pendidik kurang menekankan betapa pentingnya menyimak bagi siswa. Bentuk lain, keberadaan siswa dengan berbagai karakteristiknya, kebiasaan-kebiasaannya menjadi beberapa indikator betapa kompleksnya esensial suksesnya pengajaran di kelas. Perhatian siswa dalam pengajaran! Mudah-mudahan siswa terbelokkan perhatiannya! Menjadi factor cukup sulit pengajaran bisa berjalan kreatif inovatif dalam upaya pemerolehan pengajaran. Media pengajaran yang unik sederhana murah jelasnya, terjangkau ayeu dapat dipergunakan dalam waktu yang lama, serta dapat dipergunakan secara individu atau berkelompok diperlukan kreatifitas pendidik untuk mengupayakannya dalam KBM-nya. Keterampilan menyimak sebagai factor mendasar bagi keterampilan-keterampilan yang lain, seklaigus Bahasa sebagai penyokong fundamental untuk mempelajari multi-bidang, multi-pengetahuan dan multi-keterampilan

membawa peran penting di dalamnya. Diperlukan pendidik profesional, penuh keiklasan menjalankan KBM menuju kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan uraian dan contoh penelitian di atas riset berbasis literature review yang merujuk penerapan media wayang sebagai taktis peningkatan keterampilan menyimak yang dinilai cocok untuk siswa sekplah dasar ditetapkan. Harapan menggunakan media wayang siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan guru atau pembicara, menggunakan media wayang siswa atau peserta didik juga lebih dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

METODE

Penelitian SLR (*literature review*) ini yang menerapkan 2 tipe kajian yakni R-lapangan (meneliti teks), R-kepustakaan. R-kepustakaan termaknai sebagai riset terfokus kajian-kajian pada teks-teks berkonten lama dan atau baru. Desain pendekatan menganalisis artikel review menerapkan pendekatan analitis dan didaktis (Hadi, S., & Chairyadi, E., 2022). Pendekatan analitis menurut Shalahudin Ismail (2020) dikatakan konsep-konsep, kaidah kajian yang berupaya menelaah gagasan-gagasan yang terdeskripsikan, sikap-sikap yang terbit baik intrinsik-eksterinsik yang terkait di setiap elemen-elemen hasil-hasil riset. Selanjutnya, telaah ini menetapkan tindakan melakukan telaah detail keterbangunan, keselarasan-keselarasan yang terbagun dari totalitas-totalitas keseluruhan hasil riset yang terkaji. Multi-data riset ini diambil dari data alamiah, yaitu minimal 10^{artikel} dengan topik sesuai rumusan-tujuan riset yang ditentukan (media wayang, SD). Tujuan riset terfokus pengaruh-pengaruh media terfokus jenis-wayang pendorong peningkatan keterampilan berbahasa pada menyimak. Dalam penelitian ini periset berdiri instrumen kunci/utama, dan komplementernya yakni pencatatan lapangan (teks dan konteks artikel) dengan pedoman observasinya. Pedoman-pedoman tersusun sebagai pembatas indikator-indikator tujuan yang ingin dicapai pada teks artikel terkaji. Tabulasi terfokus mendeteksi kebutuhan riset berupa teks-konteks dengan konten temuan menyertai. Hasil pendataan, teramati, diobservasi, dipilah-pilah, persamaan-perbedaan, analisis contents, selanjutnya terdokumentasikan berdasarkan indikator penetapan. Riset kualitative terdesain konsep-konsep Moelongs ditetapkan dilaksanakan bertahap untuk menghasilkan kajian-kajian valid dan menunjukkan simpulan tujuan riset.

HASIL dan PEMBAHASAN

Realitas Pengaruh Media Wayang Dalam Keterampilan Menyimak

Ermawati, et. Al. (2023) dalam riset pengaruh-pengaruh peraga Wyang Kartun upaya peningkatan siswa-siswa K-IV/SD-Muaratelang mendeskripsikan bahwa pada dasarnya media ini berperan aktif mendorong siswa kreatif wicara, anak semangat menyimak lebih intens. Peran media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif kreatif, keberanian anak menyimak ide-ide sederhana yang terlontarkan teman sejawatnya mampu mengajak anak yang lain mendengarkan, menyimak dengan baik. Mereka menyimak, selanjutnya kembali menceritakan isi ide cerita teman sejawat dengan baik. Nilai rerata hasil simakan sekaligus hasil kajian menunjukkan peningkatan. Nilai setelah penerapan media ini dalam risetnya merujuk pada nilai 88,94, dengan nilai terkontrol 68,11.

Nurizzah, M. (2023) riset lebih merujuk jenis wyang terdesain dari kertas. Desain penetapan diperuntukkan peningkatan anak didik dalam kebiasaan menyimak/mendengar pada mapel Bahasa Indonesia (Bina). Riset pengembangan media pembelajarannya menunjukkan hasil yang signifikan meningkat, menunjukkan hasil yang baik, efektifitas penerapan media juga menunjukkan kriteria sangat baik. Dari sisi responsive para pendidik yang terlibat menunjukkan desain hasil baik, begitu juga penilaian dari anak didik pelaku penerapan media tersebut, menunjukkan kreatifitas tinggi, mendorong anak aktif dalam penyikapan, termotivasi bernalar kritis, siswa didik berani menentukan beberapa karakter terhadap penokohan yang menjadi

pilihan. Maka, prosentase-prosentase yang didapatkan dari hasil riset pengembangan ini menunjuk responsive guru-siswa pada tingkatan 78%, kepraktisan 94%, dan nilai keefektifan pada tingkatan 91%. Kelayakan media ini diterapkan di sekolah pada strata sekolah dasar sederajat.

Riset kajian lanjut pada artikel Hasanah (2019), tinjauan di tahun tersebut, empat tahun yang lalu, riset memiliki persamaan dengan Ermawati, media wayang kartun, subjek sama, K-IV/SD, lokasi di Kotagede. Persamaan lain, tetap pada topik-topik bertipe bercerita, taktis berupaya mendorong bagaimana meningkatkan kemampuan berbahasa anak terkhusus kemampuan simak-menyimak anak didik. Hasil riset penerapan media ini, terjadi peningkatan signifikan pada motivasi menyimak anak-anak di kelas terhadap materi yang terinternalisasikan melalui materi pengajaran. Berikutnya, karakter-karakter yang teraplikasi juga membentuk kepribadian anak didik menjadi lebih baik. Penerapan melalui beberapa tahapan siklus tersebut, agenda topik lebih merujuk pada cerita-cerita non-fiksi mampu membawa anak berani menyampaikan ide-idenya, keberanian wicara juga meningkat seiring pemerolehan Bahasa yang didapatkannya melalui menyimak.

Selanjutnya dengan model dan media yang sama, media wayang tipe kartun, Winarni, R. (2014), riset 9 tahun yang lalu, diterapkan pada subjek K-III/SDN, upaya yang sama, peningkatan pada sisi kemampuan-kemampuan simak-menyimak teruntuk anak SD, menunjukkan bahwa media wayang tipe kartun ini, sejak 9 tahun yang lalu, sampai di tahun 2023 ini, memberikan hasil yang maksimal signifikan dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan kemampuan anak menyimak dikarenakan mereka senang dengan penerapan media sesuai dunianya, sederhana, dan menarik. Hasil lain, ketima mereka mampu menyimak dengan baik, keterampilan tersebut membawa pada pemerolehan pengetahuan, kosa kata-kosa kata baru, sehingga pemerolehan tersebut mendorong kemampuan menyampaikan kembali desain cerita yang tersampaikan oleh teman sejawat/guru pendidik. Hasil menunjukkan media Wayang Kartun layak, praktis, dan efektif diterapkan dalam pengajaran di kelas, hal lain tindak pembelajaran di kelas, media ini dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan simak-menyimak anak didik. Dari hasil post-test diperoleh kenaikan nilai rata-rata sebesar 90,2 dengan presentase ketuntasan sebesar 100% kategori "Sangat Efektif".

Riset Jumyati (2022) lebih merujuk tipe mode wayang jenis profesi, taktis sama, upaya peningkatan anak didik dalam strategi pembelajarannya. Pada praktisnya, riset ini tetap tidak jauh berbeda berdimensi bagaimana menyimak yang dilakukan anak didik intens, terjaga, terkondisikan, sehingga budaya ini menjadi kebiasaan-kebiasaan anak didik menjadi lebih baik, terkonsentrasi sebagai budaya simak kreatif. Desain wayang riset Jumyati lebih disesuaikan pada tipe bercerita topeik pendek, dari hasilnya ditemukan bahwa media ini membawa dampak signifikan terutama media ini meningkatkan motivasi-motivasi belajar-pembelajaran siswa.

Apriani, D. (2022), riset terfokus pada keberadaan media wayang pendorong kesuksesan penagajaran tematik. Riset subjek mengadaptasi artikel-prosiding/jurnal terkhusus setingkat SD, bertujuan analisis multi-pengembangan peraga wayang inovatif berkarakter meningkatkan pengajaran tematik untuk mencapai kesuksesan strategi multi-belajar anak. Hasil riset Apriani menunjukkan elaborasi media wayang berkarakter berdasarkan validator pakar (baik), bernilai 78,8% didapatkan dari program p-test yang maknanya keefektifan telah terukur di atas standart yakni 75%. Apriani mnejelaskan media wayang mendorong siswa didik pro-aktif, berinisiatif, mendorong bernalar dan dapat dikamuflekan dengan berbagai materi dan topik yang diinginkan.

Maruti (2021) dalam risetnya menerapkan *Role-Playing* wayang kreasi, materi ajar Bina-SD menunjukkan hasil peningkatan keefektifan media dipergunakan. Penerapan mampu mendesain siswa didik, lebih terampil, kreatif, pemerolehan Bahasa meningkat, kemampuan wicara berkembang, sehingga spesifik intensitas anak menyimak dapat mendorong keaktifan KBM di kelas, terutama mendorong keterampilan bertanya siswa. Selanjutnya Nurasiah (2019), di mana penelitian sejenis diterapkan lima tahun sebelumnya. Data temuan riset, ternyata penerapan media

wyng ini selalin meningkatkan indeks multi-literasi siswa, hal lain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai-nilai anak pengguna media lebih bagus daripada yang tidak menerapkan pembelajaran dengan multi-media. Riset pendukung lain yakni Mila (2021) mendeskripsikan peristiwa yang sama. Maksudnya bahwa media wyng mampu memberikan pengaruh-pengaruh yang signifikan terhadap sikap-sikap yang terbit khususnya sikap menyimak anak. Kemenarikan, desain sederhana akan tetapi sesuai fase pertumbuhan anak memberikan dasar motivasi siswa untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan menceritakan kembali isi cerita dengan Bahasa anak. Bahkan riset Mila ini mampu membedakan media wyng berbasis boneka-tangan (tiga dimensi) dan wyng dua dimensi.

Selanjutnya review artikel Juliana (2021), mendeskripsikan riset berbasis PTK, tindakan kelas, subjek K-V/SDI, penerapan dua tahapan tipe Kemmis. Hasil riset penerapan telah memenuhi indicator-indikator capaian pengajaran (70%), HB pra-siklus (43,47%), S-1 (47,82%), S-2 (82,60%), maknanya ketercapaian penerapan media wyng sebagai langkah peningkatan keterampilan simak siswa dikatakan berhasil/sukses. Tingkat-tingkat menuju kesuksesan penerapan berpredikat baik/bagus. Review artikel Sayekti (2023) yang menerapkan wyng fabelitas (hewan) berdasarkan uji-hipotesis mendeskripsikan terdapatnya keberbedaan rerata siswa setelah dan sebelum diterapkan pengajaran mempergunakan media. Setelah diterapkan pengajaran (KBM) berbasis WF, siswa semakin tertarik, bahkan mencoba sendiri untuk mencoba menerapkan dengan topik yang tersukanya. Hasil kajian, keseriusan, modal motivasi yang mendorong siswa mampu mempraktikkan tersebut mendorong siswa serius menyimak, untuk kembali menjadi dalang, dan bercerita sesuai topik. Maknanya, dengan meningkatnya menyimak, serta terdapatnya peningkatan pemerolehan kosakatanya, semakin banyak hal yang bisa dibicarakan siswa didik dalam upaya mengembangkan keterampilannya. Hasil menunjuk 63,6% (pra-t), dan 87,1 (pasca-t).

Berdasarkan data dan hasil capai di atas penggunaan media wayang dalam pembelajaran sangat berpengaruh dan mampu mendorong anak dalam dunia keseriusan simakan yang selanjutnya sikap ini mendorong peningkatan strategi menyimak anak didik. Jelas bahwa keterampilan berbahasa terkhusus simak/menyimak menjadi standart utama anak didik dalam mendesain keberhasilan keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya. Cerita-cerita, dengan multi-model cerita, dongeng, jika sesuai dengan dunia anak, menarik, mudah dicerna, mudah terpahami akan mendorong anak pada motivasi belajar. Dorongan-dorongan sebagai motivasi belajar, melalui menyimak, maka siswa akan mendengarkan sungguh-sungguh, sehingga impliksinya anak terbelajarkan dengan baik. Keterpahaman tersebut mendorong keberhasilan hasil belajar yang menjadi capaian yang tertuang dalam kurikulum pengajaran. Namun, secara garis besar, pelaksanaannya tetap dalam pengawasan pendidik, sebagai langkah memberikan pemahaman-pemahaman yang bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa didik.

Media pembelajaran, apapun itu bentuk dan desainnya, jika disesuaikan dengan dunia anak, sesuai materi yang diajarkan, topik up to date, sesuai perkembangan kejiwaan anak didik akan menjadi pendorong percepatan tujuan pembelajaran. Maknanya bahwa keavriatifan mengembangkan media pengajaran sangat diperlukan bagi siswa dalam upaya menterjemahkan keabstrakan pemahaman yang belum terjawab. Media wyng sebagai salah satu alterantif, setidaknya mendorong anak didik lebih kreatif, inovatif, aktif, dan mampu mengembangkan penalaran menjadi lebih baik. Anak akan aktif bertanya, menanyakan sesuatu yang belum terpahaman, anak akan mencoba menerapkan, memainkan sesuai topik yang diinginkan dan tau topik yang diarahkan pendidik. Hal terpenting, media ini dapat mendeskripsikan sesuatu yang abstrak menjadi sebuah kenyataan faktualisasi. Pembelajaran yang sangat efektif dan praktis untuk siswa yang masih berada di sekolah dasar karena siswa pada umur sekian masih dalam fase yang penasaran, dan ingin mengetahui banyak hal yang baru.

Implikasi Dan Rencana Tindak Lanjut Terhadap Hasil Temuan

Pembelajaran yang menggunakan media wayang dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak, dikatakan berhasil karena siswa mengalami peningkatan sebelum dan sesudah penerapan. Guru atau pendidik tidak sekedar mengembangkan contoh pembelajaran menggunakan model wayang ini sebagai upaya peningkatan daya simak siswa, akan tetapi lebih dari sekedar itu yakni meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran, agar pembelajaran tidak terlalu monoton yang hanya dengan ceramah. Mengembangkan, pengembangan, model sejenis akan tetapi beragam, sesuai dunia anak, menyediakan anak untuk belajar, yang memberikan daya dorak motivasi dan seterusnya menjadi ancangan berfikir pendidik, yang tidak hanya bergerak pada sisi peningkatan keterampilan berbahasanya, akan tetapi lebih kompleks ke bidang pengembangan pengetahuan lain.

Implikasi lain terbitnya wayang sebagai alternatif pembelajaran, pengajaran, dan taktis mendorong anak didik kreatif, bernalar luas, tidak hanya pada aspek kognitif akan tetapi juga di level psikomotorik dan afektifnya. Penerapan media berbasis wayang dengan multi-model ini membuat anak didik berani menyampaikan ide, antusiasme meningkat, perhatian terfokus pembelajaran meningkat dan keberadaan pendidik menjadi lebih pro-aktif untuk menerbitkan model-model terbaru merambah pada desain berbasis digital. Inovasi-inovasi baru yang dikembangkan sesuai perkembangan dan pertumbuhan berbahasa anak didik, sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menyimak anak didik, sebagai fundamental pertama dikuasai anak.

Sepaham dengan Hadi, S., (2020) bahwa penerapan multi-media sesuai tingkat kemampuan dan tumbuh-kembang anak akan mampu meningkatkan kualitas-kualitas yang dapat mendorong untuk terbit, sehingga media mampu meningkatkan motivasi anak dalam pengajaran di kelas. Bentuk yang berbeda bahwa penerapan fungsi media ajar bagi pembelajaran di kelas adalah sebagai upaya menterjemahkan sesuatu yang abstrak menjadi relitas atas pesan-pesan yang disampaikan. Berdasarkan material tersebut ditentukan fungsi-fungsi media (1) membuat semakin menarik kegiatan pembelajaran, (2) menciptakan interaksi antar-siswa semakin kuat, (3) membuat nilai bermuka abstrak menjadi lebih nyata/realistik, (4) membuka percepatan pemahaman anak didik mempelajari sesuatu yang semu ke indikator pengajaran nyata, (5) terdorongnya kemandirian siswa didik dalam mempelajari topik, dan (6) desain pengembangan di aspek materi lebih inovatis.

Aplikasi media pengajaran di setiap pembelajaran di kelas berdampak cukup luas di segala aspek pengajaran. Pada titik desain ini, media membawa dunia anak terargumentasi ketika anak didik menyimak material tersampaikan. Keaktifan sebagai akibat menyimak mendorong siswa didik lebih mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran berdasarkan informasi yang diterima selama pembelajaran di kelas. Keberadaan media, penerapan bercerita, keterampilan menyimak terfokus, mendorong lebih aktif melakukan telaah multi-kosakata yang diterima. Efektifitas penterjemahan kosakata sebagai pemerolehan berbahasa tersebut mampu menumbuhkembangkan kemampuan berargumentasi, bernalar lebih, untuk berupaya meningkatkakan hasil-hasil pembelajaran.

Rasa bosan selama KBM dalam naungan taktis ceramah, terhindarkan karena media wayang ini pada dasarnya memberikan ruang seluas-luasnya kepada anak didik untuk meningkatkan keterampilan berbahasanya. Interaksi antar-siswa sebagai upaya mengeksplor kemampuan berfikirnya berkembang berdasarkan pemerolehan-pemerolehan berbahasa. Desain yang menarik, mudah dipahami, Bahasa sesuai tingkat kemampuan anak, mendorong anak lebih berani menyampaikan ide-ide, gagasan-gagasan yang terbenam dalam pemikiran. Jelas bahwa keberadaan multi-media sebagai pendorong tercapainya tujuan pembelajaran menjadi hal terpenting yang harus diperhatikan oleh guru sebagai pendidik. Keberanian mengembangkan ke dalam bentuk model dan desain yang berbeda menjadi titik terpenting pendidik membuat konten-konten kreatif yang bermanfaat dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian bahwa menggunakan media-media wayang dengan berbagai tipe dan topik mendorong peningkatan sikap simak siswa sesaat kegiatan belajar-mengajar, maknanya siswa sekolah dasar dapat berjalan lebih efektif. Hal ini dibuktikan ketika siswa sedang melakukan pembelajaran dengan media wayang, siswa terlihat sangat antusias dan sangat tertarik dengan media wayang tersebut. Siswa juga menjadi lebih menyimak secara terampil atau seksama ketika pembelajaran dimulai. Siswa juga menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran, misalnya bertanya tentang karakter atau tokoh pada saat pembelajaran dalam media wayang yang sedang menceritakan tentang cerita rakyat. Beberapa hal yang diperlukan/diperhatikan sebagai kriteria-kriteria kualitas pembelajaran anak didik adalah disesuaikan dengan tujuan-tujuan pengajaran, mendorong esensial materi ajar, multi-praktis sederhana sesuai fase tumbuhkembang anak, murah tahan lama, siapa saja bisa menggunakan, tepat sasaran, mudah diterapkan. Mengapa dalam pembelajaran penting sekali seorang guru menggunakan media? Dapat dikatakan hasil riset menunjukkan progress interaktif di kelas semakin meningkat. Akan tetapi, fakta di lapangan tidaklah semua atau setiap guru mau atau mampu membuat atau mau menerapkan multi-media yang tersedia atau akan diadakan dana atau mengadakan menurut desain tujuan pengajaran. Ketidakmampuan pendidik ini menyebabkan penurunan-penurunan kualitas anak didik. Pada prinsipnya, realitas memberikan data bahwa banyak pendidik dalam pengajarannya tidaklah mempergunakan media-media pengajaran di setiap materi ajarnya. Apapun bentuknya, penerapan multi-media wayang di setiap pengajaran wajib disesuaikan pada tujuan-tujuan, indikator-indikator dalam strategi-strategi pengajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Afian, B. H. N. (2023). *Penguasaan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Pasca Pembelajaran Daring*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 442-453
- Akhyar, F. (2019, April). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*. In Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung (Vol. 1, No. 1, pp. 77-90).
- Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Darihastining, S., Mardiana, W., Misnawati, M., Sulistyowati, H., Rahmawati, Y., & Sujinah, S. (2023). *Penerapan Berbagai Hipotesis Pemerolehan Bahasa Kedua Terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 685-698.
- Ermawati, E., Wardiah, D., & Pratama, A. (2023). *Pengaruh Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Muara Telang*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 283-292.
- Ermayanti, D. (2019, September). *Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Wayang Kartun Pada Sekolah Dasar*. In Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan (Vol. 1, No. 1).
- Farhurohman, O. (2017). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9(1), 23-34.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Edu Publisher.
- Hadi, S. (2017). *Story-telling: Upaya meningkatkan daya simak dalam keterampilan menyimak interaktif berbahasa*. Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 2(2), 163-177.
- Hadi, S., & Chairyadi, E. (2022). *Bimbingan Teknis Kepenulisan Karya Ilmiah Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Proposal Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari, 1(2), 77-86.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2020). *Hidden Card untuk Meningkatkan Kompetensi Pragmatik Anak Prasekolah dalam Pembelajaran Kosakata Penguatan*

- Pendidikan Karakter Bangsa*. Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 5(2), 326-340.
- Hadi, S., & Kusumaningrum, S. R. (2023). *Studi Literatur Kebijakan Implementasi Profil Pelajar Pancasila*. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(4), 792-803.
- Hadi, S., & Utami, S. (2019). *Akulturası pemerolehan kompetensi pragmatik anak usia dini pada lingkungan keluarga etnik Jawa di era revolusi digital*. Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 4(1), 35-45.
- Hasanah, K. A. (2019, April). *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3*. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (Vol. 1).
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 1(1), 01-16.
- Jumiati, J., & Patilima, H. (2023). *Pengaruh Parenting dalam Perkembangan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita di TK DW Bungi Kelompok B*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(12), 10392-10400.
- Jumyati, J., & Jamaludin, U. (2022). *Pengaruh Media Wayang Profesi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek*. Journal on Education, 5(1), 511-519.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). *Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2*. EDISI, 3(2), 243-252.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia*. Kampret Journal, 1(2), 1-10.
- Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. (2021). *Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD*. In Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA) (Vol. 1, pp. 49-54).
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Mila, M., & Anafiah, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Di SD 1 Petir Piyungan Bantul*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Nurasiah, I., Lyesmaya, D., & Sumiarsa, D. (2019). *Pengaruh wayang sukuraga terhadap literasi siswa kelas tinggi sd kota sukabumi*. Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD, 3(2), 105-110.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurizzah, M., & Sahari, S. (2023, August). *Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 1478-1483).
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Pane, A. (2020). *Menyimak Sebagai Keterampilan Berkomunikasi*. Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan & Bahasa Arab, 6(2), 89-102.
- Pane, S. S. S., Harahap, F., & Nasution, F. (2023). *Pengaruh Intelegensi terhadap Perkembangan Pendidikan Anak*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 3703-3709.
- Sayekti, R., Handayani, S., & Restuningsih, A. (2023). *Pengaruh Media Wayang Fabel terhadap Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(2), 16877-16882.

Winarni, R. (2014). *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita*. Didaktika Dwija Indria, 3(1).