

Pengaruh Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau

Ira Anggini Ningsi*¹, Andri Valen², Yuni Krisnawati³
Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau, Indonesia
Email*: ningsikopli@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi oleh metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Negeri 50 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*), serta desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media wayang kartun dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (PPT/Media gambar yang sering digunakan di SD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82 dengan simpangan baku 6,36, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 74,55 dengan simpangan baku 7,68. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,51 > t_{tabel} = 2,776$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang kartun berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata kunci: media wayang kartun, hasil belajar, Pendidikan pancasila, siswa sekolah dasar.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education, which is still dominated by the lecture method. The aim of this research is to determine the effect of using cartoon puppet media on the Pancasila Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 50 Lubuklinggau. This study employed a quantitative approach using a quasi experimental design, specifically the *Pretest-Posttest Control Group Design*. The sample consisted of two classes: the experimental class, which received instruction using cartoon puppet media, and the control class, which was taught using conventional methods (PPT/images commonly used in elementary schools). The results showed that the average post-test score of the experimental class was 82 with a standard deviation of 6.36, while the control class had an average score of 74.55 with a standard deviation of 7.68. Normality and homogeneity tests indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test result showed that $t_{count} = 3.51 > t_{table} = 2.776$ at a 5% significance level, indicating a significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the use of cartoon puppet media has a significant

effect on improving students' Pancasila Education learning outcomes compared to conventional teaching methods.

Keywords: cartoon puppet media, learning outcomes, Civics Education, elementary Students

Received 11 Agustus 2025 ; Received in revised form 17 Oktober 2025; Accepted 20 November 2025

Kajang: Jurnal Teknopedagogi Nusantara Volume 1 No. 1 (2025)

Available online 30 November 2025

DOI:

©2025 The Author(s). Published by Susilo Academic Press. This is an open-access article under the [Creative Commons Attribution- 4.0 International Public License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC - BY - SA 4.0).

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang baik dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Djamaluddin,dkk, 2019:13). Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas sebagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajhran tersebut harus di perhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan Media metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran PKN.

PKN adalah pendidikan yang mengingatkan kita akab pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu negara agar setiap yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Pendidikan ini sudah diterapkan sejak di usia dini disetiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hinggah pada perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka merupakan bagian dari upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis pada kebutuhan dan potensi peserta didik, serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila bukan hanya dipandang sebagai mata pelajaran terpisah, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pendidikan yang menyeluruh dan terintegrasi dalam berbagai disiplin ilmu.

Dalam banyak kasus, pembelajaran Pancasila dilakukan dengan metode yang monoton, seperti ceramah atau pembacaan materi teks, yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Siswa SD cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, percakapan, permainan, atau pengalaman langsung. Salah satu penyebab utama kurangnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn adalah metode pembelajaran yang monoton, hal ini menjadikan proses belajar dirasa tidak menarik.

Menurut Munadi (2013:7) mengemukakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Sehingga media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Dalam hal ini pendidik harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.

Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sehingga kurang menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran hanya fokus pada teks dan pembelajaran bersifat monoton menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak fokus dan kekurangan media pembelajaran juga menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik minat dan semangat sehingga menggunakan powerpoint membuat siswa merasa bosan. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah, sehingga pembelajaran kurang bervariasi.

Media yang monoton seperti media gambar yang membuat siswa bosan dengan pembelajaran. Hal ini tidak hanya berpengaruh pada proses belajar mengajar, tetapi juga pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dasar untuk memperkenalkan dan memanfaatkan berbagai media pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Januari 2025 di SD Negeri 50 Lubuklinggau dengan wali kelas IV yaitu Ibu Mista Kencana, S. Pd. terdapat 22 siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 8 laki-laki kelas IV B dan terdapat 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 11 laki-laki kelas IV A, jadi ada 42 orang siswa kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2025 di semester ganjil. Hasil pembelajaran IPS di SD Negeri 36 Lubuklinggau menunjukkan bahwa 33 siswa kelas IV atau 78% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, sementara hanya 9 siswa kelas IV atau 22% yang berhasil mencapainya. Nilai harian siswa yang rendah seringkali disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Diketahui bahwa proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Selain itu saat proses pembelajaran kurangnya menggunakan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran sehingga konsepnya masih sangat umum seperti pembelajaran yang kurang menarik, sehingga pada umumnya siswa cenderung malas-malasan dalam belajar dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif dan benar-benar belajar. Siswa lebih banyak diam dan hanya menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru, hal tersebutlah yang menyebabkan timbulnya rasa jenuh pada diri siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Berkenaan dengan permasalahan yang ada di sekolah tersebut, maka diperlukan solusi upaya proses pembelajaran menjadi lebih baik dengan cara menggunakan media pembelajaran efektif. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan media pembelajaran wayang kartun digunakan pembelajaran IPS. Penggunaan media wayang dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki keistimewaan tersendiri, karena wayang bukan hanya sekadar bentuk hiburan, tetapi juga merupakan bagian dari warisan budaya yang kaya dan sarat dengan nilai-nilai pendidikan.

Hernowo (2009:65) mengemukakan bahwa media pembelajaran, seperti wayang kartun, memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens terhadap materi yang disampaikan. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang lebih menarik dan menghibur, sambil tetap menyimpan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Maryola, Lala (2024:102) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran boneka kartun terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN 01 Nambangan Lor. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran boneka kartun terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ Pengaruh Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

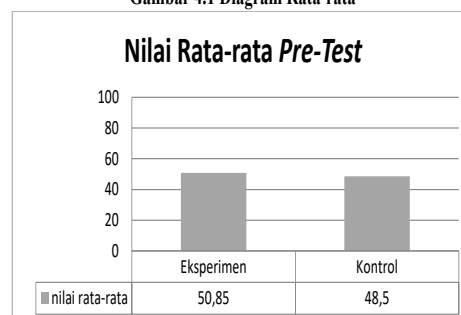
Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media wayang kartun dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 50 Lubuklinggau pada semester genap tahun 2025 dengan populasi seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 42 orang, dan sampel ditentukan melalui simple random sampling sehingga diperoleh 20 siswa pada kelas eksperimen dan 22 siswa pada kelas kontrol. Variabel bebas penelitian ini adalah penggunaan media wayang kartun, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui tes (*pre-test* dan *post-test* berbentuk soal uraian), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan seluruh butir soal dinyatakan valid; reliabilitas diuji dengan rumus KR-20

menghasilkan koefisien 0,87 (kategori tinggi); daya pembeda dihitung dan sebagian besar berada pada kategori baik; sedangkan tingkat kesukaran menunjukkan sebagian besar soal mudah. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau.

HASIL

Hasil penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan media wayang dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, serta wawancara. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 50,85 dan kelas kontrol 48,50, yang mengindikasikan kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Setelah perlakuan, hasil post-test kelas eksperimen mencapai rata-rata 82 dengan simpangan baku 6,36, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 74,55 dengan simpangan baku 7,68. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas membuktikan varians kedua kelompok homogen. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 3,51 > t_{tabel} = 2,776$ pada taraf signifikansi 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan media wayang berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran konvensional, terutama dalam materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

Gambar 4.1 Diagram Rata-rata



PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 7 Mei sampai 7 Juni 2025 di SD Negeri 50 Lubuklinggau, penggunaan media wayang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan, karena dengan menggunakan media wayang akan tercipta kondisi belajar mengajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Berhasil atau tidaknya peserta didik atau pendidik dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil tes akhir (*Post-Test*) yang dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Namun hasil belajar yang dicapai peserta didik terkadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peserta didik itu sendiri maupun pendidik yang mendidiknya, hal ini disebabkan ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Menurut Jamal, F. (2024:20) sebagai berikut kesulitan belajar yang dialami peserta didik dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya bakat, minat, kesehatan, dll. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik misalnya dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Sebelum pelaksanaan penelitian ini dimulai, penulis terlebih dahulu melakukan uji instrument tes yang berguna untuk mengetahui kualitas soal yang akan digunakan. Uji coba instrument dilaksanakan di kelas V SD Negeri 50 Lubuklinggau dengan jumlah peserta didik yaitu 27 orang. Soal yang digunakan untuk uji instrument berbentuk esai, sebanyak 10 soal. Setelah melakukan perhitungan dan analisis butir soal, soal yang layak dipakai untuk pre-test dan post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 10 soal.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau, yakni sebanyak 2 kelas kemudian dari kedua kelas tersebut, dipilih kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan cara Random Sampling. Sehingga didapatkan kelas yang dipilih menjadi kelas kontrol yaitu kelas IV.B sebagai kelas kontrol yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional dan kelas IV.A sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media wayang.

Analisis data post-test terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini disebabkan karena perlakuan pembelajaran yang diberikan berbeda. Pada kelas kontrol menggunakan model konvensional diperoleh nilai rata-rata 74,55 dan standar deviasi 7,68 sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media wayang dan diperoleh nilai rata-rata 82 dan standar deviasi 6,36. Dengan demikian daripada itu nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Dengan menggunakan uji-t, dapat diperoleh $t(\text{hitung}) = 3,51$. Derajat kebebasan $dk = n_1 - n_2 - 2 = 20 - 22 - 2 = 4$ dan $\alpha = 0,05$. Nilai t_{tabel} dengan $dk = 4$. Jadi, nilai $t_{\text{tabel}} = t((1-\alpha)) = t((0,95)) = 2,776$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{\text{hitung}} = 3,51 > t_{\text{tabel}} = 2,776$, karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan media wayang terhadap hasil belajar PKN di SD Negeri 50 Lubuklinggau. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata tes akhir kelas kontrol dengan model konvensional sebesar 74,55 dengan standar nilai KKTP 70 dan yang berhasil mencapai KKTP hanya 15 peserta didik dari 22 peserta didik. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen dengan menggunakan media wayang sebesar 82 dengan Nilai Standar KKTP 70 serta yang berhasil mencapai KKTP ialah 19 peserta didik dari 20 peserta didik.

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan Moh. Adim mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon pada tahun 2020 yang melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh media ayang Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA IV SD Negeri Karanganom II". Dimana dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan media kartu pada materi bahasan bagian-bagian tumbuhan terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Karanganom II Kecamatan Lemahwungkuk. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran CTL menggunakan kartu terhadap minat belajar IPA. Hal ini terlihat dari hasil uji T dimana $t_{\text{hitung}} 5,152 \geq t_{\text{tabel}} 2,042$ sehingga H_1 diterima. Adapun besarnya pengaruh model pembelajaran CTL ditunjukkan oleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 57,3 yang berarti pengaruhnya masuk kategori kuat.

Keberagaman nilai hasil belajar peserta didik atau perbedaan nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari standar deviasi, untuk standar deviasi serta varians pada kelas IV. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki nilai atau kemampuan peserta didik yang beragam atau berbeda. Dari hasil tes hasil belajar yang diberikan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas IV yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran media wayang lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik pada kelas IV yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis maupun yang dilakukan peneliti terdahulu juga menunjukkan bahwa dengan media wayang lebih baik dan lebih efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena media wayang cenderung lebih menarik perhatian peserta didik karena media wayang karena banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan pendidik hanya sebagai fasilitator.

Pembelajaran media wayang dimulai dengan pendidik memberikan materi secara singkat, setelah itu guru memberikan permasalahan kepada siswa, siswa bekerja menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan, siswa menpresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru, dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas masalah cara penyelesaian masalah yang tepat, guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran. Jadi melalui media wayang ini penguasaan isi akademis peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran ini berpusat pada peserta didik hanya saja tidak seluruh informasi materi didapat oleh peserta didik SD terutama peserta didik kelas rendah, peserta didik tetap terlihat aktif namun tidak terlalu mendapatkan informasi tentang materi tersebut dalam pembelajaran ini, sehingga tetap pendidiklah yang lebih dominan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran ini. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.

Penelitian ini dengan berdasarkan perhitungan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media wayang Terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2024/2025. Penulis dapat mengemukakan hasil perhitungan berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian yang telah di sajikan pada skripsi ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media wayang terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2024/2025, dimana nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan media wayang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan media wayang juga memberikan perubahan positif pada tingkah laku belajar siswa. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, dan aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Mereka menunjukkan sikap saling menghargai saat berdiskusi, mampu bekerja sama dengan teman kelompok, serta memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Perubahan ini mencerminkan bahwa media wayang tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga membantu membentuk karakter belajar yang positif pada siswa.

SIMPULAN

Penulis dapat mengemukakan hasil perhitungan berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian yang telah di sajikan pada skripsi ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media wayang terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 50 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2024/2025, dimana nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan media wayang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan media wayang juga memberikan perubahan positif pada tingkah laku belajar siswa. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, dan aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan. Mereka menunjukkan sikap saling menghargai saat berdiskusi, mampu bekerja sama dengan teman kelompok, serta memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Perubahan ini mencerminkan bahwa media wayang tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga membantu membentuk karakter belajar yang positif pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, M. (2020). *Pengaruh media wayang menggunakan media kartu terhadap minat belajar IPA IV SD Negeri Karanganom II* [Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon].
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Hernowo, H. (2009). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamal, F. (2024). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik dalam pembelajaran*. Jakarta: Mitra Eduka Press.
- Maryola, L. (2024). *Pengaruh media pembelajaran wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor* [Skripsi, Universitas PGRI Madiun].
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.