
PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK WAYANG KREASI DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Endah Wulan Astrini¹, Cicillia Ika Rahayu Nita², Andika Gutama³
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
Email: endahastrini26@gmail.com¹

ABSTRAK

Salah satu pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pembelajaran yang menginternalisasikan nilai-nilai kearifan lokal di dalam pembelajaran. Media wayang kreasi digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa dalam mengenalkan nilai kearifan lokal agar siswa tidak melupakan kebudayaan sendiri. Penggunaan sosial media yang tidak tepat mengakibatkan pudarnya pengetahuan siswa terhadap budayanya sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media wayang kreasi serta hambatan yang dialami oleh siswa pada Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 4 kelas III di sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Responden dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 1 Arjosari. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data penelitian kualitatif Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian media wayang kreasi dapat meningkatkan minat belajar, keterampilan berkomunikasi, kreatifitas, kolaborasi serta mengenalkan nilai kearifan lokal kepada siswa hal ini ditunjukkan dengan antusiasme peserta didik adapun hambatan yang ada dalam penelitian ini ketika pembuatan media wayang kreasi membutuhkan waktu yang cukup lama. Saran peneliti kepada guru yaitu media wayang kreasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam proses mengajar sehingga materi menyayangi tumbuhan dan hewan ini dapat tersampaikan dengan baik dan menarik. Bagi peneliti lain dapat dijadikan referensi untuk membuat media menjadi lebih kreatif.

Kata Kunci: media wayang kreasi, kearifan lokal, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

One type of learning based on local wisdom is learning that internalizes local wisdom values in learning. Creative wayang media is used to present learning material to students in introducing the value of local wisdom. Inappropriate use of social media results in the fading of students' knowledge of their own culture. The aim of this research is to determine the application of creative wayang media and the obstacles experienced by students in Theme 2 Subtheme 4 Learning 4 class III in elementary school. The method used is descriptive qualitative research method. The respondents of this research were teachers and students of class III at SDN 1 Arjosari. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is Miles and Huberman's qualitative research data analysis. Based on research results, creative wayang media can increase interest in learning, communication skills, creativity, collaboration and introduce the value of local wisdom to students. This is shown by the enthusiasm of the students. There are obstacles in this research when making creative wayang media takes quite a long time. The researcher's suggestion to teachers is that this creative wayang media can be used as a learning medium that is used to assist in the teaching process so that the material about loving plants and animals can be conveyed well and interestingly. For other researchers, it can be used as a reference to make media more creative.

Keywords: Puppet media creations, local wisdom, elementary school students.

A. PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 4.0, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan berbagai inovasi yang secara signifikan mengubah cara berpikir serta beraktivitas masyarakat, serta berdampak besar pada kepribadian banyak individu di seluruh dunia. Saat ini Indonesia sedang menghadapi krisis multidimensi, termasuk menurunnya kesadaran akan

nilai-nilai budaya bangsa (Zisser 2004). Untuk menghadapi tantangan global di era 4.0, pendidikan dinilai menjadi solusi utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia. Hal ini tidak hanya mencakup pengetahuan teknologi, tetapi juga memperluas wawasan budaya (Wahyuni 2019) Mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi memang penting, namun yang lebih penting adalah menanamkan nilai-nilai yang membentuk karakter manusia. Dengan begitu, kita bisa memanfaatkan teknologi secara bijak di masa kini dan masa depan, tanpa kehilangan tradisi budaya. Enkulturasasi merupakan bagian dari dinamika budaya, yaitu proses mempelajari budaya sendiri (Suryana 2022)

Enkulturasasi merupakan upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup suatu masyarakat dan kebudayaannya. Dalam bidang sosiologi pendidikan, pendidikan berkaitan dengan proses sosialisasi, sedangkan dalam konteks antropologi, pendidikan berkaitan dengan proses enkulturasasi (Holis 2020). Dalam kehidupan sehari-hari, sosialisasi dan enkulturasasi seringkali tidak dapat dipisahkan. Hal ini terjadi karena pada saat sosialisasi juga terjadi proses enkulturasasi, dan sebaliknya pada saat enkulturasasi juga terjadi proses sosialisasi (Rosita 2021). Mengembangkan kepribadian peserta didik merupakan tanggung jawab utama pendidikan. Hakikat pendidikan adalah mengembangkan kepribadian secara utuh, khususnya dalam membentuk individu yang berkarakter baik. Sifat-sifat baik harus ditanamkan dan dipelihara sejak dini. Proses ini tidak dapat berlangsung secara instan, namun memerlukan waktu yang lama dan perhatian penuh dari para pendidik (Santika 2019).

Pendidikan tingkat dasar (Anisah 2020) Menghindari plagiarisme merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena keberhasilan dalam hal ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar harus dilaksanakan secara maksimal. Pewarisan budaya melalui pembelajaran dapat dicapai melalui sosialisasi dan integrasi budaya pada generasi muda. Pembelajaran budaya dapat dilakukan melalui tiga metode: internalisasi, sosialisasi, dan enkulturasasi (Ginanjari 2020).

Kearifan lokal merupakan cara pandang, pengetahuan dan cara hidup yang diterapkan masyarakat lokal untuk menghadapi berbagai tantangan dalam memenuhi kebutuhannya. Tradisi ini sudah ada di suatu daerah selama bertahun-tahun dan diwariskan secara turun temurun (Margareth 2017). Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan metode pembelajaran yang menerapkan strategi dan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran (Shufa 2018). Pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai lokal yang ada di lingkungan sekitar, sekaligus berusaha menjaga kelestarian kearifan lokal di tengah gempuran globalisasi. Pengenalan budaya sejak dini sangat penting agar generasi muda mengenal dan memahami budayanya sendiri (Abdullah 2020). Menggunakan media wayang kreasi dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak adalah salah satu cara untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada para siswa. Wayang kreasi ini menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik (Darmalaksana 2021). Dengan menggunakan media wayang yang kreatif dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Media ini disebut “kreasi wayang” karena melibatkan penggunaan ciptaan wayang dalam bercerita. Dengan metode ini siswa akan bercerita tentang materi pembelajaran menggunakan tokoh wayang. Tujuan penggunaan wayang kreatif adalah agar siswa dapat mengenal tokoh-tokoh wayang, sehingga dapat dikenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada mereka (Putri 2023). Menurut (Maruti 2021) Media wayang kreasi dapat menghadirkan materi pembelajaran secara konkret kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Keunggulan media wayang kreasi juga ditekankan oleh (Palembang 2023) Media pembelajaran wayang kreatif dapat menjadi alat pembelajaran tematik yang efektif karena bentuknya yang unik dapat menarik perhatian siswa ketika mendengarkan penjelasan guru terhadap materi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putri 2023) dengan judul “Meningkatkan Nasionalisme dengan Media Wayang Kreasi di Kelas 4 Sekolah Dasar” Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran wayang kreatif bertujuan untuk menghasilkan manfaat positif bagi siswa SD, guru dan masyarakat. Media ini menggunakan tokoh kartun pahlawan dan bersifat interaktif, dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, sejarah, dan budaya sesuai konteks masa kini (Kurniawan, Hayati, and Maryanti 2019) Anak usia 7-11 tahun pada tahap praoperasional tertentu memerlukan alat atau bantuan tambahan untuk membantunya memahami materi pembelajaran. Siswa sekolah dasar juga mempunyai ciri khas seperti suka bermain, aktif bergerak, suka bekerja dalam kelompok, serta menyukai ekspresi langsung. Kami menyadari bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media multidimensi dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah. Hal ini juga dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh (Kurniasih 2022) Penggunaan boneka yang terbuat dari bahan alami dapat membantu perkembangan bahasa anak. Dengan kreatif menggunakan boneka dari bahan alam, anak dapat mengekspresikan diri dan mengembangkan imajinasinya dalam bahasanya sendiri. Keterbatasan materi yang diberikan oleh pendidik dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak secara signifikan.

Hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di SDN 1 Arjosari pada tanggal 21 Oktober 2023 menunjukkan bahwa siswa kelas III belum sepenuhnya mengenal beberapa nilai kearifan lokal seperti nilai agama, gotong royong, seni dan sejarah, bersama dengan guru kelas 3 (Margareth 2017). Di bidang pewayangan, anak-anak seringkali kurang memahami tokoh pewayangan karena mayoritas dari mereka lebih tertarik pada gadget yang dilengkapi dengan permainan, TikTok dan YouTube. Penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak tepat dapat mengakibatkan berkurangnya pemahaman terhadap budaya lokal. Siswa SDN 1 Arjosari belum memahami berbagai kearifan lokal dari berbagai daerah di Indonesia seperti wayang, adat istiadat, pakaian adat dan makanan tradisional. Oleh karena itu, diperlukan strategi untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui metode pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar di sekolah, misalnya dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum tematik SD/MI.

Berdasar pada permasalahan tersebut maka peneliti dalam penyusunan artikel menggunakan judul penelitian “Analisis Penerapan Media Wayang Kreasi Pada Materi Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 4 Kelas III di Tingkat Sekolah Dasar” Tujuan dari studi ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media wayang kreasi dalam pembelajaran pada Tema 2 Subtema 4 kelas III di sekolah dasar, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam proses tersebut.

B. METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif, dengan melibatkan guru dan siswa kelas III SDN 1 Arjosari sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data merupakan tahapan krusial dalam penelitian ini. Penerapan teknik pengumpulan data yang tepat sangat penting untuk menjamin keakuratan dan kepercayaan data yang diperoleh, yang merupakan ciri penelitian kualitatif yang baik (Yusuf Sukman 2017).

Untuk mengumpulkan data serta informasi yang valid dalam penelitian ini, dilakukan studi lapangan dengan metode pengumpulan langsung dari objek yang diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan (Tavip 2013). Peneliti akan melaksanakan wawancara terstruktur sebagai bagian dari proses pengumpulan data dalam studi ini, yang mencakup :

a) Observasi

Menurut (Luthfiah 2017) Bisa dibidang observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk secara aktif mengkaji unsur-unsur seperti ruang, lokasi, partisipan, peristiwa, waktu, tujuan dan persepsi secara langsung di lapangan.

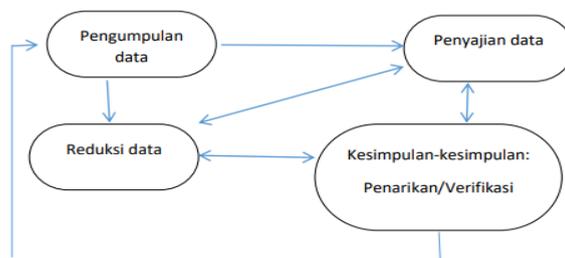
b) Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua individu untuk bertukar informasi dan ide melalui dialog, dengan tujuan menghasilkan pemahaman mendalam terhadap suatu topik (Maurin and Muhamadi 2018). Dalam metode wawancara ini, peneliti melakukan dialog dengan para Guru dan siswa kelas III untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

c) Dokumentasi

(Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri 2019) Dokumentasi adalah segala bentuk pernyataan tertulis yang diciptakan oleh individu atau suatu lembaga untuk meneliti atau mencatat suatu peristiwa. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa teks, gambar, atau karya monumental yang dihasilkan oleh individu.

Menurut Ahmad Rijali (Rijali 2018) Dalam penelitian kualitatif, penting untuk memulai analisis data dari awal setelah data lapangan diperoleh. Data harus segera ditranskripsi dan dianalisis. Oleh karena itu, proses pengumpulan dan analisis data tidak dapat dipisahkan. Kearifan lokal merupakan cara pandang, pengetahuan dan cara hidup yang diterapkan masyarakat lokal untuk menghadapi berbagai tantangan dalam memenuhi kebutuhannya. Tradisi ini sudah ada di suatu daerah selama bertahun-tahun dan diwariskan secara turun temurun:



Gambar 1.2 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif Miles and Huberman (Rijali 2018)

1. Pengumpulan data (*Data Collection*)
2. Reduksi data (*Data Reduction*)
3. Penyajian data (*Data Display*)
4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi. (*Conclusion Drawing Or Verifying*)

Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Penerapan media wayang kreasi	Persiapan	a. Guru menjabarkan langkah-langkah membuat wayang kreasi b. Guru mengkondisikan anak agar terfokus dalam kegiatan pembelajaran
	Pelaksanaan	a. Guru memperkenalkan media wayang kreasi b. Guru memberikan penjelasan tentang cara membuat wayang kreasi c. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan bermain peran mengenai materi menyayani hewan dan tumbuhan dengan wayang kreasi yang telah dibuat d. Guru dapat mengendalikan situasi agar kondusif e. Guru melakukan diskusi atau Tanya jawab bersama dengan anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan

	Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menilai kemampuan anak dalam aspek pembuatan wayang kreasi b. Guru menilai kemampuan anak dalam aspek keterampilan bercerita menggunakan wayang kreasi
--	-----------	---

Dikembangkan dari (Wulandari, Muslihin, and Nur 2020)

Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Untuk Guru dan Siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Penerapan media pembelajaran wayang kreasi	1. Penggunaan media wayang kreasi dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Penggunaan media wayang kreasi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar 1.2. Kesesuaian media wayang kreasi dengan materi tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 1.3. Efektivitas penggunaan media wayang kreasi dengan materi tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 1.4. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media wayang kreasi dalam pembelajaran
	2. Ketercapaian penerapan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Ketercapaian tujuan pembelajaran pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 dengan penggunaan wayang kreasi ini 2.2. Penguasaan kompetensi peserta didik di kelas pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 dengan menggunakan wayang kreasi?
	3. Media wayang kreasi dalam nilai kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Nilai kearifan lokal pada media wayang kreasi dalam aspek religi 3.2. Nilai kearifan lokal pada media wayang kreasi dalam aspek gotong royong 3.3. Nilai kearifan lokal pada media wayang kreasi dalam aspek seni 3.4. Nilai kearifan lokal pada media wayang kreasi dalam aspek sejarah

Dikembangkan dari (Nikmah, Setyawan, and Citrawati 2020)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data penelitian dikumpulkan dengan menerapkan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi kepada guru dan siswa. Penggunaan media wayang kreatif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal, memberikan motivasi dalam proses pembelajaran, dan mengurangi rasa bosan. Sebelumnya semangat belajar siswa rendah sehingga berdampak pada prestasi dan keberhasilan belajarnya (Rachmawati 2007). Menurut (Margareth 2017) Pengenalan kearifan lokal seperti wayang dengan memperhatikan aspek nama, bentuk dan makna yang telah dikenalkan sejak dini, dapat menggugah anak untuk mengenal, memahami dan mengapresiasi warisan budaya tersebut. Dengan mengenalkan anak pada seni wayang maka nilai-nilai kearifan lokal seperti agama, gotong royong, seni dan sejarah dapat dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran melalui wayang kreasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengenalkan nilai-nilai tersebut dan meningkatkan

motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Melalui pengalaman menggunakan wayang kreasi, siswa dapat lebih terhubung dengan nilai-nilai kearifan lokalnya, seperti ketika mereka berperan dalam cerita yang mengajarkan tentang merawat hewan dan tumbuhan. Hal ini dapat meningkatkan rasa bangga dan motivasi belajar mereka melalui aspek keagamaan, gotong royong dan seni. Menurut (Darmalaksana 2021) Bermain peran melibatkan berfokus pada permainan wayang Pandawa Lima, di mana kita mengambil peran sebagai wayang untuk menciptakan pengalaman khayalan atau fantasi yang memperkaya pengalaman siswa sekolah dasar. Selain itu, aktivitas ini juga meningkatkan minat belajar siswa karena keunikan seni wayang kreasi dan kekayaan budayanya yang interaktif dan menghibur. Pertunjukan wayang kreasi tidak hanya memvisualisasikan materi pembelajaran, namun juga memadukan unsur cerita dan interaksi dalam pertunjukannya. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan terlibat, serta meningkatkan motivasinya dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi kepada guru kelas dan siswa di SDN 1 Arjosari Kabupaten Malang. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara sesuai dengan indikator dan subindikator penerapan media wayang kreasi dalam pembelajaran.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas dievaluasi berdasarkan persiapan, pelaksanaan dan penilaian. Pada tahap persiapan, guru memulai pembelajaran dengan menyapa siswa dan melakukan presensi, dilanjutkan dengan memberikan motivasi dan arahan mengenai materi yang akan diajarkan. Pendekatan pembukaan ini telah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga menjamin adanya keterkaitan langsung antara aktivitas guru dengan isi pelajaran yang akan disampaikan. Siswa menunjukkan perhatiannya kepada guru dengan mendengarkan dan memperhatikan pendahuluan yang diberikan. Dalam mempersiapkan kegiatan ini, guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan wayang kreasi dan mengarahkan siswa untuk tetap fokus dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, sebagai persiapan kegiatan, guru memperkenalkan media wayang kreasi kepada siswa, dilanjutkan dengan penjelasan cara membuat wayang kreasi. Selanjutnya siswa diberi kesempatan bermain peran dengan menggunakan kreatifitas wayang kreasi yang telah dibuatnya, khususnya dalam memahami materi tentang hewan dan tumbuhan. Dalam kegiatan ini guru terus menjaga kondusifitas kelas dan mengadakan diskusi atau tanya jawab dengan siswa untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada dalam proses penilaian, guru mengevaluasi kemampuan siswa dalam menciptakan wayang kreatif serta keterampilan bermain peran dengan menggunakan wayang kreatif. Berdasarkan observasi, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas, yaitu guru, siswa, serta kondisi dan situasi kelas. Menurut (Rizky D 2020) Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran mereka menciptakan lingkungan belajar yang santai namun terstruktur, memungkinkan siswa untuk bebas bertanya, berbagi pemikiran, pendapat dan ide. Penggunaan media wayang yang kreatif mendorong minat belajar yang tinggi di kalangan siswa, menunjukkan antusiasme yang besar dalam menggunakan media tersebut, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaannya (Fairuz 2019). Tentu saja ini sangat berdampak pada keberhasilan belajar di kelas. Faktor situasi dan kondisi juga sangat mendukung proses pembelajaran. Ruang belajar yang tersedia sangat nyaman dan terjaga kebersihannya.

Berdasarkan hasil wawancara intensif yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas III mengenai penggunaan media wayang kreasi dalam konteks pembelajaran tema 2 subtema 4, yang membahas kepedulian terhadap tumbuhan dan hewan:

“Penggunaan media wayang kreasi ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa sd misalnya dalam pengembangan kognitif siswa khususnya di Sekolah dasar karena wayang kreasi dapat menjadi media yang menarik untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak-

anak sekolah dasar. Dengan menggabungkan unsur cerita wayang kreasi dapat memicu pemikiran kreatif dan imajinasi siswa selain itu bahan yang digunakan untuk membuat wayang kreasi ini mudah didapat. Media wayang kreasi ini juga sudah sesuai dengan isi dan tujuan pada pembelajaran tema 2 subtema 4 pembelajaran 4. Media wayang kreasi ini efektif untuk digunakan karena dapat menambah wawasan siswa mengenai pewayangan khususnya pandawa 5 pada tema 2 subtema 4 pembelajaran selain itu penggunaan media wayang kreasi dalam pembelajaran dapat didukung oleh beberapa faktor yang dapat meningkatkan efektivitasnya misalnya anak dapat berkreasi dengan membuat wayang dari kardus, meningkatkan bahasa siswa karena siswa terlibat bermain peran dengan menggunakan wayang pandhawa 5 dan juga dapat menjadi sarana dan mengenalkan budaya lokal adapun faktor penghambat penggunaan media yaitu membutuhkan waktu cukup lama dalam pembuatannya. Masalah seperti ini dapat menghambat kelancaran penggunaan media. Dengan menggunakan wayang kreasi sebagai media pembelajaran dalam tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 menyayangi tumbuhan dan tujuan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penguasaan kompetensi siswa sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran di tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 menyayangi tumbuhan dan hewan nilai kerifan lokal juga sudah muncul pada aspek religi, gotong royong, seni dan sejarah”

Dalam melakukan metode dokumentasi, penelitian dilakukan terhadap materi tertulis seperti buku, majalah, dokumen resmi, regulasi, catatan rapat, dan sejenisnya. Penelitian ini bergantung pada sumber tulisan untuk pengumpulan data (Arikunto, 2010:201).

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan media wayang kreasi dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa melalui pertunjukan tersebut, baik dalam hal komunikasi verbal maupun non-verbal. Siswa belajar untuk berbicara di depan umum, mengekspresikan ide-ide mereka, meningkatkan kreatifitas dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dalam proses pembuatan dan pertunjukan. Media wayang kreasi juga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan siswa terlihat antusias ketika pembelajaran menggunakan media wayang kreasi dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional selain itu siswa dapat mengenal nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita menyayangi hewan dan tumbuhan serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media wayang kreasi. Namun hambatan yang ada dalam penelitian ini ketika pembuatan media wayang kreasi membutuhkan waktu yang cukup lama.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media wayang kreatif terbukti menarik dan efektif. Misalnya saja ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan cara bermain peran menggunakan wayang kreasi yang mengadaptasi lakon Pandhawa Lima tentang pentingnya menyayangi hewan dan tumbuhan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Siswa menunjukkan tingkat antusias yang tinggi ketika menggunakan media wayang kreasi dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Proses penerapan media wayang kreatif diawali dengan guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan wayang kreasi, memperkenalkan jenis-jenis media yang digunakan, mengajarkan cara membuat wayang kreasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran menggunakan wayang kreasi terkait materi tentang menyayangi binatang dan tanaman, mengadakan diskusi atau tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan, serta menilai kemampuan siswa dalam membuat dan menggunakan wayang kreatif dalam bercerita. Media ini disebut kreasi wayang karena melibatkan penggunaan kreasi wayang sebagai alat pembelajaran, dimana siswa akan menggunakan tokoh wayang untuk menceritakan materi pembelajaran. Konsep wayang kreasi digunakan untuk mengenalkan tokoh-tokoh wayang kepada siswa, sebagai sarana mengenalkan mereka pada warisan budaya (Putri 2023).

Menurut (Maruti 2021) Wayang kreasi efektif menggambarkan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna sesuai dengan tujuan tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 tentang mencintai tumbuhan dan hewan. Hal ini disebabkan keunikan bentuk kreasi wayang dan lakon pandhawa 5 yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran yang dipandu oleh guru. Menurut (Hasan et al. 2021) Penerapan media wayang kreasi dalam pembelajaran merupakan metode yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan wayang secara kreatif sebagai alat untuk menyampaikan cerita yang sesuai dengan materi pelajaran. Mengajarkan keterampilan bercerita merupakan tantangan bagi guru untuk membantu siswa menguasai keterampilan bercerita dengan cara mendeskripsikan alur, tokoh, serta latar tempat dan waktu. Hal ini akan membantu siswa berkomunikasi secara efektif dalam kegiatan berbicara (Arsyad A 2011). Menurut (Rijali 2018) disamping itu dalam bercerita siswa juga dapat menggunakan dialog dengan wayang berdasar pada tokoh cerita dan isi cerita tersebut. Siswa dapat berperan dalam pementasan wayang kreasi selain itu wayang kreasi dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran tema 2 subtema 4 pembelajaran 4 di mana cerita yang dibawakan oleh wayang kreasi ini mencakup berbagai aspek materi menyayangi tumbuhan dan hewan yang sedang dipelajari. Hal ini membantu siswa untuk melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan topik dalam pembelajaran. (Alfansyur and Mariyani 2020) pendekatan yang kreatif dan berbeda seperti menggunakan wayang kreasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran aktivitas yang menarik dan menyenangkan dapat membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar memperkuat pemahaman konsep cerita. Penggunaan media wayang kreasi ini juga dapat mengenalkan nilai kearifan lokal sehingga siswa tetap mengenal budaya sendiri juga dapat membantu siswa menghargai warisan budaya lokal atau tradisional mereka dapat belajar tentang seni wayang tradisional sambil tetap mengaitkannya dengan pembelajaran kontemporer. Media wayang kreasi mampu meningkatkan keterlibatan sosial dimana kolaborasi dalam membuat dan menyajikan pertunjukan wayang kreasi dapat memperkuat hubungan sosial antara siswa dan guru Media wayang kreasi ini juga mendorong kemampuan berbicara dan berkomunikasi melalui peran-peran dalam pertunjukan wayang kreasi, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan baik. Penggunaan media wayang kreasi dalam pembelajaran bukan hanya tentang penyampaian materi pelajaran, tetapi juga tentang membangun pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna bagi siswa hal ini dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan memicu keinginan siswa untuk terus belajar dan berkembang.

Namun ada beberapa hambatan dalam penggunaan media wayang kreasi ini ketika pembuatan media wayang kreasi membutuhkan waktu yang cukup lama karena ketika proses pembuatan wayang kreasi ada beberapa hal yang harus dilakukanyang memakan waktu lama misalnya dalam pengguntingan, membuat tangan wayang yang memakan waktu cukup lama sehingga ini menjadi sebuah hambatan dalam penggunaan wayang kreasi.

Berdasar penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri 2023) yang berjudul “Meningkatkan Nasionalisme dengan Media Wayang Kreasi di Kelas 4 Sekolah Dasar” Penelitian pemanfaatan wayang kreatif sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan manfaat bagi siswa SD, guru dan masyarakat. Dengan menggunakan media yang mengadaptasi tokoh kartun pahlawan sebagai alat pembelajaran interaktif, dapat digunakan untuk pengajaran bahasa, sejarah, dan budaya dalam konteks modern. Dengan demikian, pemanfaatan media wayang secara kreatif mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kesadaran nasionalis di kalangan pelajar. Meskipun dihadapkan pada beberapa tantangan seperti rendahnya partisipasi siswa dalam menciptakan karya wayang inovatif, kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan, dan kurangnya pengembangan kreativitas di kalangan siswa, namun pendekatan penggunaan media ini akan berbeda dengan

metode yang akan digunakan oleh peneliti. Metode ini melibatkan siswa untuk berkreasi membuat wayang berdasarkan tokoh Pandawa Lima, bukan tokoh kartun, sehingga mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa. Selain itu, peran aktif siswa dalam proses ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, meningkatkan kreativitas, dan memfasilitasi kerjasama antar teman sebaya.

D. KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian sebelumnya didapatkan bahwa penerapan media wayang kreasi dengan menggunakan media wayang kreasi ini dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui pertunjukan wayang kreasi, siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi baik secara verbal maupun non-verbal. Dengan menggunakan media wayang kreasi mampu menjadi alternatif dalam mengenalkan nilai kearifan lokal dan meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, hal tersebut ditunjukkan dari perubahan yang terdapat dalam siswa melalui penggunaan media wayang kreasi ini siswa dapat merasa lebih terhubung dengan nilai kearifan lokal mereka misalnya pada saat siswa bermain peran menggunakan media wayang kreasi materi menyayangi hewan dan tumbuhan disitulah muncul adanya nilai kearifan lokal misalnya dalam aspek keagamaan, gotong royong maupun seni yang bisa meningkatkan rasa kebanggaan dan motivasi belajar. Siswa belajar untuk berbicara di depan umum, mengekspresikan ide-ide mereka, dan meningkatkan kreatifitas dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dalam proses pembuatan dan pertunjukan. Media wayang kreasi juga meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan siswa terlihat antusias ketika pembelajaran menggunakan media wayang kreasi dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional selain itu siswa dapat mengenal nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita menyayangi hewan dan tumbuhan serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media wayang kreasi. Adapun beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam penerapan media wayang kreasi ini yaitu ketika siswa bermain peran yaitu dalam penggunaan media wayang kreasi ini ketika pembuatan media wayang kreasi membutuhkan waktu yang cukup lama karena ketika proses pembuatan wayang kreasi ada beberapa hal yang harus dilakukan yang memakan waktu lama misalnya dalam pengguntingan, membuat tangan wayang yang memakan waktu cukup lama sehingga ini menjadi sebuah hambatan dalam penggunaan wayang kreasi. Saran peneliti kepada guru yaitu media wayang kreasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam proses mengajar sehingga materi menyayangi tumbuhan dan hewan ini dapat tersampaikan dengan baik dan menarik. Bagi peneliti lain dapat dijadikan referensi untuk membuat media menjadi lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mukhammad. 2020. *Manajemen Pendidikan Kontemporer Konstruksi Pendekatan Berbasis Budaya Dan Kearifan Lokal*.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." 23–35.
- Darmalaksana, Wahyudin. 2021.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Vol. 53.
- Fairuz, Tariza. 2019. "Analisis Kesesuaian Materi IPA Dalam Buku Ajar Kelas V SD/MI Dengan Kurikulum 2013." *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar* 02:76–84.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Julniyah, Layinnatu, and Asep Ginanjar. 2020. "Pewarisan Nilai-Nilai Sedekah Bumi Pada Generasi Muda Di Dusun Taban Desa Jenengan Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan." *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 2(2):139–45. doi: 10.15294/sosiolum.v2i2.33215.

- Kurniasih, Eka. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Kreasi Bahan Alam Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 6-7 Tahun SDN 15 Segedong Kabupaten Bengkayang." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2):144–58.
- Kurniawan, Dede Trie, Auliya Aenul Hayati, and Sri Maryanti. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Profesi Untuk Mengenalkan Jenis Pekerjaan Pada Siswa SD." *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 2(2):1–9. doi: 10.15575/al-aulad.v2i2.5208.
- Luthfiah, Muh. Fitrah. 2017. "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus." (November):26.
- Margareth, Helga. 2017.
- Maruti, E. S., and R. U. Y. Opsari. 2021. "Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sd." *Prosiding SENSASEDA* 1:49–54.
- Maurin, Hana, and Sani Insan Muhamadi. 2018. "Metode Ceramah Plus Diskusi Dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa." *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 1(2). doi: 10.15575/al-aulad.v1i2.3526.
- Nikmah, Din Adini Ayun, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. 2020. "Analisis Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2." *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 618–25.
- Palembang, Universitas Pgr. 2023. "3 1,2,3." 09.
- Putri, Sheryl Dwi, Rassyah Raffana Fazirah, Vina Iasha, and Engga Dallion EW. 2023. "Meningkatkan Nasionalisme Dengan Media Wayang Kreasi Di Kelas 4 Sekolah Dasar." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 5(2):95–104. doi: 10.61227/arji.v5i2.102.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11(1):35–40. doi: 10.7454/jki.v11i1.184.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin." 17(33):81–95.
- Rizky D, Ali K. 2020. "Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A." *Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A* 3(5):1–15.
- Rosita, Rosita, Neneng Alawiyah, and Amita Diananda. 2021. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Sentra." *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study* 2(1):1–17. doi: 10.33853/jecies.v2i1.109.
- Santika, I. Gusti Ngurah, I. Made Kartika, and Ni Wayan Rini Wahyuni. 2019. "Pendidikan Karakter: Studi Kasus Peranan Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Anak Ibu Sunah Di Tanjung Benoa." *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Uiversitas Dwijendra* (2085):56–66.
- Shufa, Naela Khusna Faela. 2018. "Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual." *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1(1):48–53. doi: 10.24176/jino.v1i1.2316.
- Siti Anisah, Ani, and Ade Holis. 2020. "Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14(2):318. doi: 10.52434/jp.v14i2.1005.
- Suryana, Cucu, and Tatang Muhtar. 2022. "Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara Di Sekolah Dasar Pada Era Digital." *Jurnal Basicedu* 6(4):6117–31. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3177.
- Tavip, M. 2013. "Wayang Tavip: Membangun Potensi Anak." *ATRAT: Jurnal Seni Rupa* 231–45.
- Wulandari, Fitri, Heri Yusuf Muslihin, and Lutfi Nur. 2020. "Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 15(1):63–72. doi: 10.21009/jiv.1501.7.
- Yusuf Sukman, Jayadi. 2017.
- Zisser, Eyal. 2004. "Bashar Al-Asad and His Regime - Between Continuity and Change." *Orient* 45(2):239–55.