

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh
District, Majalengka Regency, West Java

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023

 DOI :

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



95 – 104

Meningkatkan Nasionalisme dengan Media Wayang Kreasi di Kelas 4 Sekolah Dasar

Increasing Nasionalism with Creation Wayang Media in Grade 4 Elementary School

Artikel dikirim :

16– 06 – 2023

Artikel diterima :

24– 07 – 2023

Artikel diterbitkan :

26– 07 – 2023

 Sheryl Dwi Putri^{1*}, Rassyah Raffana Fazirah², Vina Iasha³.
Engga Dallion⁴

 ¹²³Universitas Negeri Jakarta , ⁴Universitas Negeri Padang

 Email : sheryldwiputri@gmail.com*

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Wayang Kreasi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang kreatif di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk validitas dan respon siswa. Responden penelitian ini adalah 10 siswa kelas 4 SDN Pondok Bambu 02 Kecamatan Duren Sawit tahun pelajaran 2022-2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran wayang kreasi dinyatakan "Valid" berdasarkan rata-rata penilaian ahli media sebesar 80,95, rata-rata penilaian ahli materi sebesar 78,3, dan rata-rata penilaian ahli bahasa sebesar 84, (2) Hasil pengembangan menunjukkan bahwa respon anak terhadap media pembelajaran wayang kreasi sangat positif dengan rata-rata angket respon sebesar 87,4, (3) Media pembelajaran wayang kreasi dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan nasionalisme.

Keywords:

Learning Media, Creation
Wayang

Abstract: The study was intended to develop a school of creative puppet learning media. The study USES research and development methodologies (r&d) using addie development models. The model of development consists of five phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data gathering technique used is the angket for the validity and response of students. The survey's 10 4th graders met with 2 class 4 bamboo hut 2 class 2 class 2 class 2. Research shows that: (1) the marionette learning media has been declared "valid" according to the 80,95 average, 78.3 material expert assessment of 78.3, and an 11-to-1 linguist assessment of 84, (2) the development indicates that children's response to the marionette study media is highly positive with an 87.4 response rate, (3) marionette learning media being declared worthy of use in particularly enhancing nationalism.

Copyright © 2023 author

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat terpenting dalam chitupas seseorang, yang artinya pada setiap orang memiliki hak dalam menerimanya dan berkembang di dalamnya. Pendidikan tidak pernah ada habisnya. Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses kehidupan dimana seorang ini dapat bertumbuh berkembang dalm menjalani kehidupannya. (Reichenbach et al., 2019). Pendidikan ini akan menjadi suatu hal sangat penting bagi setiap orang dalam menjalnkan kehidupannya yang bermasyarakat dan berbudaya.

Indonesia ialah negara dengan keanekaragaman budaya yang sangat kaya, salah satunya ini adalah suatu seni budaya wayang. Wayang ini merupakan suatu seni pertunjukan tradisional sudah berusia ratusan tahun di Indonesia. Selain sebagai hiburan, wayang juga memiliki nilai-nilai kehidupan yang penting untuk dipelajari oleh generasi muda. Dengan adanya pertunjukan wayang manusia ini banyak sekali pelajaran hidup yang dapat kita ambil, dikarenakan seni pertunjukan wayang ini memiliki suatu cerminan pendidikan yang memang sangat dibutuhkan oleh kehidupan manusia. Saat melakukan pendidikan seni dan lingkungan ini, bukan berarti memaksa orang untuk memahami bentuk seni atau sekolah seni. Namun yang lebih penting, nilai seni adalah dapat menginspirasi orang untuk memobilisasi kekuatan rasional dan emosional mereka untuk mencapai kecerdasan tingkat lanjut. (Suyanto, 2013).

Idealnya, dunia wayang ini tidak perlu dipentaskan di panggung besar. Pertunjukan wayang terkadang menampilkan pertunjukan kecil di depan penonton siswa sekolah dasar. Wayang dengan demikian menjadi lebih dekat dengan masyarakat. Belajar wayang tidaklah sulit asalkan jiwa anak membangkitkan minat. Pendidikan tentang wayang diperlukan sejak dini karena minat ini perlu dipupuk. Dengan diadakannya edukasi mengenai wayang sejak dini, yang nantinya akan melahirkan generasi yang lebih mencintai wayang. Ia optimis, dan anak-anak modern atau anak-anak generasi sekarang akan menyukai wayang yang nantinya memiliki suatu metode dalam bermain. (Santi, 2020).

Maka dari itu, diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan penggunaan wayang di kalangan siswa, khususnya siswa yang duduk di bangku sekolah dasar. Salah satu cara untuk mengatasi penurunan penggunaan wayang adalah melalui media kreasi wayang. Media kreasi wayang merupakan wayang yang dibuat melalui bahan-bahan daur ulang serta bahan yang mudah didapat sehingga memudahkan siswa untuk membuatnya.

Terdapat penelitian terdahulu yang dapat di nilai relevan pada pengembangan ini peneliti melakukan adanya sebuah penelitian oleh (Kurniasih, 2022) dalam melakukan pengembangan media wayang kreasi denganberbagai macam bahan alam untuk perkembangan bahas anak usia 6-7 tahun SDN 15 Segedong Kabupaten Bengkayang. Dari penelitian tersebut, peneliti mengungkapkan hasil penelitiannya bahwadDampak penciptaan bahan alam dengan Media Wayang terhadap perkembangan bahasa anak usia 6-7 tahun ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam menanggapi kata-kata baru yang didengarnya, menyajikan kosa kata baru, dan mengajukan pertanyaan gaya bicara atau bahasa baru.

Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran wayang kreasi. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media saja, peneliti tidak melakukan uji efektivitas penggunaan pada siswa karena adanya keterbatasan waktu penelitian. Produk yang dikembangkan nantinya diharapkan layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa SD mengenai nasionalisme dan dapat menjadi salah satu sumber bagi penelitian lain.

METODE

Kajian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model pengembangan yang peneliti gunakan sebagai acuan adalah model Borg & Gall dan model ADDIE. Model R&D ini digabungkan agar sesuai dengan langkah-langkah proses R&D seorang peneliti. Penelitian

dilakukan pada Selasa, 16 Mei 2023 dengan subjek siswa kelas 4 SD yang terdiri atas 10 orang anak di SDN Pondok Bambu 02, Kecamatan Duren Sawit. Siswa duduk melingkari media yang akan digunakan kemudian mendapat penjelasan singkat tentang media yang akan di uji coba ini dan peneliti menggunakan media lalu dikaitkan dengan materi nasionalisme. Para siswa kemudian diberikan diundang untuk mencoba menggunakan media wayang kreasi

Teknik dan instrument pada penelitian ini digunakan berupa penyebaran kuesioner atau angket dengan skala likert. Skala likert yang digunakan, berupa: (1) Sangat Tidak Baik, (2) Kurang Baik, (3) Baik, (4) Cukup Baik, (5) Sangat Baik. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berupakan data kuantitatif dari skor angket yang telah dibagikan, serta data kualitatif dari masukan, kritik, dan saran responden dan validator. Analisis validitas dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif dari kuesioner, validator media, materi, dan bahasa responden. Data angket kuantitatif yang telah diperoleh dianalisis dengan rumus hitungan:

$$\text{Mean (me)} = (\sum x / N) \times 100$$

Keterangan:

Mean (me) : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat.

N : Jumlah skor maksimal keseluruhan.

Selanjutnya, skor rata-rata hasil analisis yang diperoleh akan dilihat kelayakannya berdasarkan kriteria penilaian:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria Penilaian
81 – 100	Sangat Baik Sekali
61 – 80	Sangat Baik
41 – 60	Baik
21 – 40	Cukup
0 – 20	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur Pengembangan Media

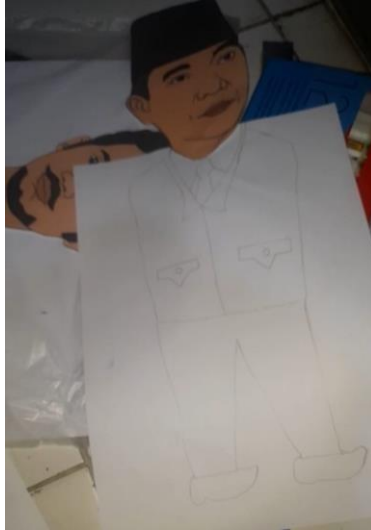
Media wayang kreasi dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari tahap Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (penilaian) yang dilakukan secara berkelanjutan (Yudi Hari Rayanto, 2020).

Tahap Analisis.

Pengembangan media wayang kreatif diawali dengan tahap analisis yang dilakukan melalui analisis kurikulum dan studi literatur. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui jenis kompetensi yang dibutuhkan siswa, sementara analisis studi literatur dilakukan melalui penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil analisis ditemukan bahwa pada kegiatan belajar siswa, khususnya materi PPKn tentang nasionalisme, kurang tepat jika dilakukan secara deskriptif dan dibutuhkan penggambaran secara jelas.

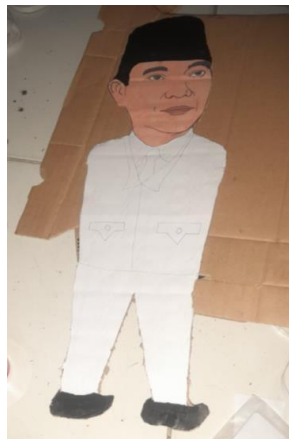
Tahap Desain.

Tahap desain ini diawali dengan penyusunan rancangan produk. Pada tahap ini dimulai dengan merinci serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, berupa: Kardus, gambar wajah pahlawan, cat poster, spidol, gunting, cutter, pensil, lem kertas, tusuk lidi, benang jahit, dan jarum jahit. Alat dan bahan ini akan digunakan dalam membentuk komponen penyusun media yang terdiri atas:



Gambar 1. Desain Badan Pahlawan

Desain badan pahlawan ini di desain di kertas hvs putih menggunakan pensil dengan seragam menyesuaikan pahlawan yang akan digambar. Kemudian kertas hasil gambaran desain badan pahlawan akan di tempelkan bersama dengan bagian kepala/wajah pahlawan yang sudah diprint terlebih dahulu. Sehingga untuk bagian kepala tidak digambar atau di desain sendiri, melainkan dari kertas yang sudah diprint.



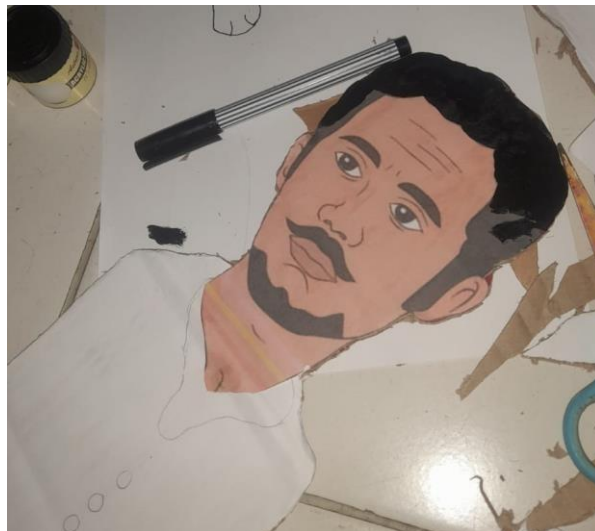
Gambar 2. Membentuk Wayang Di Kardus

Wayang kreasi yang sudah didesain di kertas, selanjutnya akan ditempelkan di kardus tebal sebagai pengkokoh badan wayang. Setelah seluruh kertas yang sudah didesain menempel pada kardus, maka langkah berikutnya adalah memotong kardus menyesuaikan dengan desain tokoh pahlawan yang sudah di gambar. Mengikuti semua bagian-bagiannya hingga menjadi satu keutuhan badan wayang tokoh pahlawan.



Gambar 3. Bagian-Bagian Tangan Wayang

Setelah bagian tubuh wayang sudah jadi, langkah berikutnya adalah membuat potongan bagian-bagian tangan wayang. Disini saya membuat masing-masing pahlawan 2 pasang bagian tangan, yaitu bagian lengan dan bagian bawah lengan. Karena disini saya membuat 3 buah wayang dengan 3 tokoh pahlawan berbeda, maka akan ada 6 pasang bagian tangan.



Gambar 4. Pengecatan Wayang

Dalam tahap pengecatan wayang dilakukan guna untuk mempertajam warna pada wayang. Sehingga ini bisa menjadi nilai tarik bagi peserta didik ketika media wayang kreasi ini digunakan dengan warna yang lebih tajam dan jelas.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini ahli melakukan uji validasi untuk mengetahui kesesuaian produk untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran. Media ini diverifikasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Penilaian Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, skor total untuk tiga dimensi utama adalah 97, dengan rata-rata 96,53. Hasil evaluasi ahli media ditunjukkan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Nilai	Rerata	Kriteria
Teknologi	20	80	Sangat Baik
Mekanisme	12	80	Sangat Baik
Tampilan	29	82.85	Sangat Baik Sekali
Jumlah	61	242.85	Sangat Baik
Rerata Keseluruhan		80.95	

Penilaian terhadap aspek teknologi diperoleh rerata sebesar 80 yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”, pada aspek mekanisme diperoleh rerata sebesar 80 yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”, pada aspek tampilan diperoleh rerata sebesar 82.85 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik Sekali”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan dianggap layak untuk digunakan.

Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, dari tiga aspek utama, diperoleh total skor 42 dengan rerata sebesar 85. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat melalui Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Nilai	Rerata	Kriteria
Tujuan Pembelajaran	16	80	Sangat Baik
Materi Pembelajaran	15	75	Sangat Baik
Manfaat	8	80	Sangat Baik
Jumlah	39	235	Sangat Baik
Rerata Keseluruhan		78.3	

Penilaian terhadap aspek tujuan pembelajaran diperoleh rerata sebesar 80 yang termasuk kedalam kriteria “Sangat baik”, pada aspek materi pembelajaran diperoleh rerata sebesar 75 yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”, pada aspek manfaat diperoleh rerata sebesar 80 yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang diperoleh

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

DOI :
P-ISSN : 2774-9290
E-ISSN : 2775-0787



dari penilaian instrumen, skor terendah ada pada materi pembelajaran, yaitu tentang pembelajaran berpikir kritis siswa melalui metrik. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran kemungkinan besar belum cukup mengajarkan berpikir kritis siswa. Sehingga media dapat digunakan, tetapi dengan perbaikan.

Penilaian Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, diperoleh total skor 21 dengan rerata sebesar 84. Hasil penilaian oleh ahli bahasa dapat dilihat melalui Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Nilai	Rerata	Kriteria
Penggunaan Bahasa	21	84	Sangat Baik Sekali

Penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa diperoleh rerata sebesar 84 yang termasuk kedalam kriteria "Sangat Baik Sekali".

Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan implementasi dengan sepuluh siswa kelas IV sebagai responden. Sebelum percobaan, siswa duduk melingkari media yang akan digunakan kemudian mendapat penjelasan singkat tentang media yang akan di uji coba ini dan peneliti menggunakan media lalu dikaitkan dengan materi nasionalisme. Para siswa kemudian diberikan diundang untuk mencoba menggunakan media wayang kreasi. Setelah selesai semua rangkaian uji coba media wayang kreasi, siswa diminta untuk mengisi evaluasi penilaian berupa angket respon.

Respon Siswa terhadap Media

Respon siswa kelompok kecil terhadap media diperoleh melalui angket respon. Hasil angket respon untuk siswa dapat dilihat melalui Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Angket Respon Siswa

Responden	Nilai	Rerata	Kriteria
Siswa 1	43	86	Sangat Baik Sekali
Siswa 2	46	92	Sangat Baik Sekali
Siswa 3	45	90	Sangat Baik Sekali
Siswa 4	45	90	Sangat Baik Sekali
Siswa 5	39	78	Sangat Baik
Siswa 6	47	94	Sangat Baik Sekali
Siswa 7	42	84	Sangat Baik Sekali
Siswa 8	39	78	Sangat Baik
Siswa 9	45	90	Sangat Baik Sekali
Siswa 10	46	92	Sangat Baik Sekali
Jumlah	437	874	Sangat Baik Sekali

Rerata Keseluruhan	87,4
--------------------	------

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa rerata yang diperoleh dari sepuluh responden sebesar 87,4 termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik Sekali”.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi media yang dikembangkan berdasarkan hasil uji validasi ahli dan respon siswa. Hasil rerata yang didapat dari validasi ahli media sebesar 80,95 dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi dari ahli materi sebesar 78,3 dengan kriteria “Sangat Baik”, validasi ahli bahasa sebesar 84 dengan kriteria “Sangat Baik Sekali”, dan rerata hasil respon siswa sebesar 87,4 dengan kriteria “Sangat Baik Sekali”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, maka dibuatlah media pembelajaran pembuatan wayang kreasi untuk membantu memperkuat rasa nasionalisme siswa. Produk ini telah menjalani uji tuntas 3 ahli dan pengujian produksi kecil. Berikut adalah produk akhir dari Media Pembelajaran Wayang Kreasi.



Gambar 4. Hasil Media Wayang Kreasi Tokoh Pahlawan

Berdasarkan hasil penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, diperoleh sebuah produk berupa media wayang kreasi dan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. Pengembangan media wayang kreasi ini dilakukan untuk menjawab permasalahan kurangnya inovasi dalam pembelajaran PPKn, terutama dalam hal meningkatkan nasionalisme siswa. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Eka Kurniasih, 2022) yang mengembangkan media wayang kreasi dengan bahan alam untuk perkembangan bahas anak mengungkapkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan setelah menggunakan media. Sehingga juga diharapkan dengan adanya media wayang kreasi ini dapat memberikan motivasi dan

menarik minat siswa dalam mempelajari pembelajaran terutama dalam meningkatkan nasionalisme siswa.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran wayang kreasi dilakukan dengan tujuan agar hasil yang didapat dapat memberikan manfaat baik untuk peserta didik sekolah dasar, guru, dan masyarakat. Dengan adanya media wayang kreasi ini sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa, sejarah, dan budaya dalam konteks kekinian. Maka dari itu dengan adanya media wayang kreasi ini banyak sekali memiliki potensi untuk membentuk identitas nasionalisme siswa. Dengan beberapa masalahnya yaitu kurangnya pemahaman tentang nilai nasionalisme, kurangnya keterlibatan siswa dalam menghasilkan karya wayang kreasi, kurangnya pengembangan kreativitas pada siswa.

Maka dari itu diperlukan pendekatan yang tepat dalam penggunaan media wayang kreasi ini sebagai media pembelajaran nasionalisme. Guru perlu memahami konsep nasionalisme dengan baik, agar dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan stimulus atau tantangan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya wayang kreasi ini.

Dengan menggunakan media wayang kreasi ini siswa dapat memahami dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, nasionalisme dipandang sebagai kata ajaib yang menciptakan kekuatan dalam melawan penindasan kolonialis selama berabad-abad. Nasionalisme ini bersifat timbal balik, dan keterikatan pada bangsa, bangsa, tanah air tumbuh dan berkembang. Sebagai warga negara yang lahir di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia sudah seharusnya mencintai negaranya sendiri bukan mengagumi negara lain. Kecintaan terhadap bangsa Indonesia akan memotivasi generasi muda untuk bertindak dan bertindak melindungi ibu pertiwi dan ibu pertiwi dari pengaruh buruk bangsa lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthur, J. (2016). Convergence on policy goals: Character education in East Asia and England. *Journal of International and Comparative Education (JICE)*, 59–71.
- Kurniasih, E. (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), 144–158.
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Santi, K. (2020). Pemikiran Ayah Edy Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Berlandas Pemetaan Potensi Unggul Anak. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/7868>
- Suyanto. (2013). Pertunjukan Wayang sebagai Salah Satu Bentuk Ruang Mediasi Pendidikan Budi Pekerti. *Panggung*, 23(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v23i1.90>
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2. *Lembaga Academic & Research Institute*.