

Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Alisa Aulia Nurhuda¹, Afridha Laily Alindra², Anita Rahmawati³, Dinda Nurainun Fazrin⁴, Hanny Rahmawati⁵, Khairun Nabilah⁶, Abdillah Faqih⁷

1,2,3,4,5,6,7Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: alisaaulian@upi.edu¹, afrihalaily@upi.edu², anitarahmawati@upi.edu³, dinanurainun07@upi.edu⁴, hannyrahma526@upi.edu⁵, khairunnabilah@upi.edu⁶, abdillahfaqih70@upi.edu⁷

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan suasana kelas yang mendukung peserta didik untuk mampu memahami materi pembahasan yang akan dipelajari. Untuk mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, maka diperlukan suasana kelas yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Untuk membuat suasana kelas yang menarik, menyenangkan dan interaktif diperlukan pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik belajar peserta didik. Proses pembelajaran harus diiringi dengan stimulus yang tepat dari guru kepada peserta didik. Stimulus yang dimaksud merupakan stimulus yang berkaitan dengan pembelajaran sebagai upaya dalam rangka memantik tanggapan atau respon sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Implementasi visual dapat dikembangkan dalam berbagai macam media seperti salah satunya adalah media wayang kartun. Dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, inovasi pembelajaran menggunakan media wayang kartun ini dapat menjadi alternatif solutif. Guru dapat menggunakan Model Pembelajaran Roleplay dengan Berbantuan Media Wayang Kartun. Model pembelajaran roleplay dengan berbantuan media wayang kartun ini dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, namun tim penyusun memutuskan untuk memilih mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tema 4 mengenai Kewajiban dan Hakku kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, Model Pembelajaran Roleplay, dan Media Pembelajaran Wayang Kartun.

Abstract

In carrying out learning, a classroom atmosphere is needed that supports students to be able to understand the discussion material that will be studied. To encourage students' understanding of the learning material being taught, an interesting, fun and interactive classroom atmosphere is needed. To create an interesting, fun and interactive classroom atmosphere, it is necessary to select appropriate learning methods and models that suit students' learning characteristics. The learning process must be accompanied by the right stimulus from the teacher to the students. The stimulus in question is a stimulus related to learning as an effort to trigger a response or responses in accordance with the learning objectives to be achieved. Visual implementation can be developed in various media, one of which is cartoon puppet media. In an effort to improve students' listening skills, learning innovation using cartoon puppet media can be an alternative solution. Teachers can use the Roleplay Learning Model with the Assistance of Cartoon Puppet Media. This roleplay learning model assisted by cartoon puppet media can be applied to various subjects, but the drafting

team decided to choose the Citizenship Education subject Theme 4 about My Obligations and Rights for grade 3 elementary school.

Keywords: *Listening Skills, Roleplay Learning Model, and Cartoon Puppet Learning Media.*

PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam pendidikan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran maka akan menghasilkan yang baik pula. Peningkatan kualitas pembelajaran dimulai dari hal kecil, mulai dari memperbaiki pembelajaran di kelas. Dengan memperbaiki kualitas pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi optimal dan menghasilkan peserta didik yang mampu berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi di kehidupannya.

Inovasi dalam media pembelajaran mencakup pengembangan dan penerapan teknologi serta metode baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini bisa melibatkan penggunaan platform daring, aplikasi mobile, game edukatif, dan alat-alat interaktif lainnya. Dilihat dari perkembangan zaman yang semakin maju banyak masalah yang dihadapi peserta didik, seperti kehilangan motivasi belajar karena tidak menyukai mata pelajaran tertentu. Masih banyak peserta didik yang rendah berpartisipasi di kelas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dipengaruhi rasa malas belajar.

Media pembelajaran inovatif dapat memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, berpartisipasi, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. Terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kurang diminati oleh peserta didik Sekolah Dasar terkhususnya kelas III, karena materi yang banyak menimbulkan rasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya peserta didik kelas III lebih menyukai bermain dari pada belajar. Tantangan pendidikan saat ini yaitu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, lebih menekankan pada ceramah dan hafalan. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran, hal tersebut menimbulkan pembelajaran yang monoton dan peserta didik cenderung cepat bosan. Persoalan-persoalan yang terjadi di kelas menjadi fokus utama yang harus diselesaikan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang inovatif adalah model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *role playing* dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam model *role playing* peserta didik diminta untuk bermain suatu drama yang dilakukan secara spontan untuk memerankan tokoh dalam berinteraksi. Drama yang dilakukan berhubungan dengan masalah pada kehidupan sehari-hari.

Penerapan model pembelajaran *role playing* memberi pengalaman yang baru dan menarik bagi peserta didik. Sebagai alternatif untuk merangsang peserta didik aktif dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* yang dapat dikombinasikan dengan media wayang kartun. Media wayang merupakan media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi, karena dapat dilihat dan dipegang (Mukodas, 2020:43). Media wayang kartun dapat membantu menjelaskan materi dengan memeragakan suatu cerita. Kelebihan media wayang kartun ini membantu memperjelas jalan dan informasi yang mudah diterima oleh peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media wayang kartun dapat membuat peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar. Media wayang kartun juga dapat merangsang imajinasi peserta didik dan daya tarik untuk memotivasi terhadap materi yang sedang dipelajari. Menggunakan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya inovasi media wayang kartun telah mengubah wayang tradisional untuk membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

Membuat media wayang kartun merupakan solusi permasalahan, karena biaya produksi yang murah dan pembuatannya yang mudah, sehingga dapat mempermudah guru untuk menggunakannya. Media wayang kartun terbuat dengan bahan-bahan yang mudah untuk ditemukan. Media wayang kartun terbuat dari print gambar kartun dari tokoh cerita dongeng yang dibutuhkan, kemudia di tempel pada styrofoam, dan diberi penggang terbuat dari kayu.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dari penelitian ini bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media wayang kartun pada materi Pendidikan Kewarganegaraan di kelas 3 Sekolah Dasar, Tema 4 Kewajiban dan Hakku, Sub Tema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, Pembelajaran 1 di SDN 2 Sindangkasih Kecamatan Purwakarta.

METODE

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti yang dimana permasalahan tersebut relevan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam berbagai macam bidang salah satunya pendidikan. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan observasi. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi faktual dan bersifat penemuan. Penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini mengacu pada hasil observasi yang dideskripsikan sesuai fakta yang ditemui di lapangan. Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang atau masyarakat dalam lingkungan hidupnya yang berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fokus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan.(Iskandar, Metodologi Penelitian Kualitatif (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1 h. 11). Sehingga tim penyusun menggunakan kaidah penelitian jenis kualitatif yang dipaparkan secara deskriptif. Untuk metode pengumpulan data, tim peneliti melakukannya dengan cara melakukan observasi pada salah satu kelas di SD Negeri 2 Sindangkasih, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Media ini dapat berupa benda nyata, visual, audio, atau multimedia yang dirancang untuk memfasilitasi transfer informasi, pengetahuan, atau keterampilan dari pengajar ke siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan retensi informasi. Jenis media pembelajaran melibatkan berbagai format, seperti buku teks, audio, video, gambar, perangkat lunak pembelajaran, dan interaktif multimedia.

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman, retensi, dan penerapan pengetahuan melalui berbagai metode penyampaian. Media pembelajaran dapat melibatkan teknologi modern seperti komputer, proyektor, atau perangkat lunak pembelajaran, serta alat konvensional seperti buku, papan tulis, atau model fisik.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memotivasi pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif. Sehingga keunggulan media

pembelajaran melibatkan variasi dalam penyampaian informasi, memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu memahami cara mengintegrasikan media pembelajaran dengan baik dalam proses pengajaran guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Menurut Suparman (2014) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mempengaruhi pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merancang dan menyampaikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Penting dicatat bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada teknologi modern, tetapi juga mencakup berbagai jenis alat, bahan, dan sumber daya yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah metode pendidikan di mana peserta didik mengambil peran dan berpartisipasi dalam simulasi situasi kehidupan nyata. Dalam konteks ini, siswa menggambarkan karakter atau peran tertentu dan berinteraksi dengan sesama peserta didik yang juga mengambil peran. Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah untuk memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan sosial. Prosesnya melibatkan penyajian skenario atau kasus, di mana setiap peserta didik memainkan peran yang telah ditetapkan. Mereka harus berpikir kritis, mengambil keputusan, dan berkomunikasi sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat membantu meningkatkan keterampilan interpersonal, resolusi konflik, pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir kreatif.

Secara umum, model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memungkinkan mereka menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang situasi tertentu. Selain itu, *role playing* juga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang berbeda. Menurut Syaiful Sagala, *role playing* adalah suatu bentuk simulasi di mana peserta didik memainkan peran atau karakter tertentu untuk mensimulasikan situasi kehidupan nyata. David W. Johnson dan Roger T. Johnson, misalnya, mengemukakan bahwa *role playing* membantu meningkatkan kerjasama, pemahaman sosial, dan keterampilan interpersonal melalui interaksi aktif.

Sementara itu, Lev Vygotsky, seorang ahli psikologi perkembangan, menyoroti pentingnya *role playing* dalam pengembangan kemampuan kognitif dan sosial anak. Baginya, bermain peran memungkinkan anak untuk menginternalisasi norma sosial dan memperluas zona perkembangannya. Dengan kata lain, para ahli sepakat bahwa model pembelajaran *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan interpersonal melalui pengalaman langsung dalam berbagai peran yang mereka mainkan.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *role playing* dapat melibatkan beberapa langkah, antara lain:

1. **Penetapan Peran**
Peserta didik diberikan peran atau karakter yang harus mereka perankan. Hal ini dapat melibatkan pemberian skrip atau petunjuk tentang latar belakang karakter, tujuan, dan konflik yang mungkin timbul.
2. **Simulasi Situasi**
Skenario atau situasi yang relevan dengan pembelajaran diajukan, dan peserta didik diminta untuk berinteraksi sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Ini menciptakan pengalaman langsung yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang konten atau konsep tertentu.
3. **Diskusi dan Refleksi**
Setelah *role playing* selesai, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka, apa yang mereka pelajari, dan tantangan yang mereka hadapi. Diskusi ini memungkinkan refleksi mendalam dan pertukaran ide antara peserta didik.
4. **Evaluasi dan Feedback**

Guru atau fasilitator dapat memberikan umpan balik konstruktif terkait kinerja peserta didik dalam peran masing-masing. Ini membantu peserta didik memahami kekuatan dan area pengembangan mereka.

5. Penerapan Pembelajaran

Konsep atau keterampilan yang dipelajari selama *role playing* kemudian dapat diintegrasikan ke dalam situasi nyata atau konteks pembelajaran lainnya. Ini bertujuan untuk memastikan transfer pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran *role playing* efektif karena melibatkan aspek pengalaman langsung yang dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan interpersonal peser.

Pengertian Media Wayang Kertas Kartun

Wayang kertas menurut (Qurrotaini, 2017: 105) merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Menurut (Kresna, 2012: 21), wayang diartikan sebagai benda buatan yang berbentuk manusia, benda hidup, dan benda lain yang terbuat dari ukiran kulit binatang, kayu, kertas, dan rumput. Mewakili karakter dari produksi teater. Hal ini secara tradisional dilakukan oleh dalang. Selain (Muthoharoh, 2014: 3) fungsi media wayang adalah boneka kertas digunakan dalam kegiatan menyimak cerita karena dapat mengajarkan konsep abstrak seperti pemahaman cerita kepada siswa. Boneka kertas memberikan siswa pengalaman langsung dan dapat merangsang indra mereka dengan kegiatan bercerita. Dengan menggunakan panca indera, siswa menjadi lebih peka dan pembelajaran tetap melekat dalam pikirannya.

Wayang kertas adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang berbentuk tokoh-tokoh yang akan dimainkan. Wayang kertas dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan meningkatkan kemampuan sosia emosional anak. Wayang kertas dikembangkan sebagai media kegiatan pembelajaran bercerita yang dilakukan dengan cara pendekatan bermain. Tokoh wayang kartun disesuaikan dengan cerita yang dibuat berdasarkan tema pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan disesuaikan dengan SK, KD dan tujuan pembelajaran. Karena wayang kartun adalah media yang dibuat secara digital, Anda dapat membuat jenis karakter yang berbeda, baik bentuk, warna, maupun polanya. Membuat digital juga memungkinkan Anda menduplikasi media dengan mudah. Karena wayang tersebut dicetak di atas kertas, maka wayang tersebut ringan, aman, dan mudah dimainkan. Karena dibuat menggunakan perangkat lunak komputer, mereka menarik karena mudah disesuaikan dan disesuaikan dengan keinginan Anda, apapun warna atau polanya. Biaya produksi wayang yang dibutuhkan tentu lebih murah. Dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa wayang kertas merupakan suatu hiburan yang yang menggunakan wayang yang terbuat dari kertas untuk menyampaikan pesan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur pendidikan secara cepat dan ringkas. Selain itu wayang kertas merupakan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menyimak cerita karena sebagai sarana hiburan, pendidikan dan komunikasi yang sangat akrab dengan peserta didik dan pertunjukan wayang kertas ini bersifat bebas maksudnya dapat mengangkat berbagai macam tema.

Alasan Memilih Media Wayang Kartun

Dalam memahami pembelajaran yang disampaikan, guru diharapkan menerapkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan memicu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman peserta didik, mulai dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran digital hingga media pembelajaran yang menggunakan barang-barang sederhana namun tidak menghilangkan esensinya untuk mendukung pemahaman peserta didik. Pemilihan media pembelajaran dianalisis berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dan keterampilan yang hendak dikuasai oleh peserta didik seperti misalnya keterampilan membaca, keterampilan menulis,

keterampilan menyimak, hingga keterampilan berhitung. Dan tim peneliti memilih untuk melakukan penelitian di SDN 2 Sindangkasih dalam rangka mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik dengan cara menggunakan media wayang kartun.



Gambar 1 Media Wayang Kertas Kartun

Tim peneliti memilih media wayang kartun ini karena barang-barang yang digunakan untuk membuat media wayang kartun ini sangat sederhana seperti misalnya sterofoam yang dapat ditemui di toko alat tulis kantor atau koperasi sekolah, kemudian gambar dan kartun karakter atau tokoh yang berkaitan dengan pembelajaran dapat dicetak dengan warna yang menarik sehingga peserta didik dapat membayangkan secara konkret mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari. Peserta didik dapat diajak untuk membuat media wayang kartun, hal ini selain meringankan pekerjaan guru namun juga dapat memantik beberapa Profil Pelajar Pancasila seperti misalnya memupuk rasa tanggung jawab dan saling bekerja sama. Melibatkan siswa dalam pembuatan media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pembuatan media pembelajaran dan proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman di kalangan peserta didik. Selain itu dengan membuat media pembelajaran bersama siswa anda dapat membangkitkan gambaran pada diri siswa anda untuk berkreasi dalam mendekorasi media pembelajaran boneka kartun tersebut. Media pembelajaran wayang ini tidak hanya dapat diterapkan oleh siswa saja, namun mereka juga dapat memainkan boneka kartun tersebut. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika tampil di depan kelas. Selain itu, ketika peserta didik memainkan media boneka kartun secara langsung, mereka terlebih dahulu mendengarkan penampilan guru sebelum memainkannya secara tidak langsung, sehingga membantu mereka lebih memahami apa yang dipelajari. wayang kartun kemudian diimplementasikan pada saat siswa memainkan media wayang kartun tersebut di depan kelas.

Kelebihan Dan Kekurangan Wayang Kartun

Penggunaan wayang kertas sebagai media pembelajaran menurut (Sanaky, 2009: 86) memiliki beberapa kelebihan antara lain:

1. Penggunaan media wayang dapat meningkatkan kemampuan mendengar/menyimak peserta didik.
2. Pembelajaran menggunakan media wayang dapat menghibur siswa dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Untuk menjadikan suasana kelas yang nyaman dan tidak membosankan, media wayang ini dapat dibuat sekreatif dan semenarik mungkin.
4. Kegiatan pembelajaran menggunakan media wayang kertas ini dapat meningkatkan imajinasi dan aktivitas peserta didik.
5. Media pembelajaran wayang ini dapat dilestarikan juga karena bagian dari kebudayaan indonesia.
6. Media pembelajaran ini praktis, murah dan mudah dibuat.

7. Dengan media pembelajaran ini peserta didik harus lebih berpartisipasi aktif mengeksperikan idenya dengan pernyataan lisan yang di perankan oleh masing-masing peserta didiknya.
 8. Media ini dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri peserta didik.
 9. Peserta didik dapat berlatih untuk berbicara didepan umum tanpa rasa malu.
- Sedangkan kekurangan penggunaan media wayang kertas yaitu:
1. Jika tidak dimanfaatkan dengan baik maka siswa akan tertarik dengan gambar tokoh wayang dan tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan guru.
 2. Jika guru tidak menerapkan teknik pembelajaran dengan baik menggunakan media wayang kertas, maka siswa dapat cepat bosan belajar.
 3. Jika guru membuat media wayang menjadi kurang menarik, misalnya dengan menggunakan gambar yang tidak menarik atau warna yang kurang memunculkan warna maka peserta didik akan kehilangan minat terhadap media tersebut.

Hasil Penerapan di SDN 2 Sindangkasih

Penerapan media wayang di kelas 3 SD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan visual dan kreatif. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih menarik dan interaktif, membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media wayang juga dapat merangsang imajinasi siswa, memperbaiki retensi informasi, dan meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran. Meskipun hasilnya bisa bervariasi, penggunaan media wayang cenderung memberikan dampak positif pada pembelajaran peserta didik.

Penelitian tentang hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media wayang di SD kelas 3 mungkin melibatkan beberapa faktor evaluasi. Beberapa aspek yang dapat dievaluasi meliputi peningkatan pemahaman materi pelajaran, keterampilan berpikir kritis, dan minat belajar siswa. Penggunaan media wayang di kelas dapat memperkaya pengalaman belajar dengan cara visual dan interaktif, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman konsep. Dalam penelitian tersebut, mungkin dilakukan pengukuran hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media wayang, serta analisis data untuk menilai efektivitasnya.

Hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media wayang di SD kelas 3 dapat dijelaskan secara lengkap melalui berbagai dimensi. Pertama-tama, dari segi pemahaman konsep, media wayang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui visualisasi dan narasi yang menarik. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karakter dalam pertunjukan wayang dapat digunakan untuk mengilustrasikan kaidah tata bahasa atau penggunaan kosakata secara kontekstual. Selain itu, aspek keterampilan sosial juga menjadi faktor penting. Kolaborasi dalam membuat dan menyajikan pertunjukan wayang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan problem-solving. Ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam konteks pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional siswa secara keseluruhan.

Pengukuran hasil belajar juga perlu mempertimbangkan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media wayang. Apakah mereka lebih termotivasi, antusias, atau lebih terlibat dalam proses pembelajaran? Pengukuran ini dapat mencakup survei, observasi, dan evaluasi formatif. Namun, penting untuk diingat bahwa kesuksesan penerapan media wayang tidak hanya tergantung pada jenis media itu sendiri, tetapi juga pada keterlibatan guru, ketersediaan sumber daya, dan dukungan dari pihak sekolah dan orang tua. Oleh karena itu, penilaian holistik yang melibatkan berbagai stakeholder perlu dilakukan untuk mendapatkan gambaran lengkap mengenai dampak penggunaan media wayang dalam proses pembelajaran di kelas 3 SD.

Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media wayang di SD kelas 3 dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, wayang merupakan bentuk media yang menarik dan atraktif bagi anak-anak, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Kedua, penggunaan media wayang dapat memvisualisasikan konsep-konsep pelajaran secara konkret, membantu pemahaman peserta didik terhadap materi

pelajaran. Ini dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk lebih mudah menyerap informasi. Selain itu, pementasan wayang sering kali melibatkan unsur cerita dan tokoh-tokoh yang dapat menjadi kiasan untuk menggambarkan situasi atau konsep tertentu. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih nyata dan relevan.

Penggunaan media wayang juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat secara aktif terlibat dalam pementasan atau diskusi terkait. Interaksi langsung dengan media dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Namun, efektivitas penggunaan media wayang juga bergantung pada bagaimana pengajar mengintegrasikan media tersebut ke dalam kurikulum dan menyusun strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur dampak sebenarnya dari penggunaan media wayang terhadap hasil belajar peserta didik.

Studi mendalam dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media wayang dalam pembelajaran di kelas 3 SD. Selama implementasi, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan pemahaman materi, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Observasi kelas mencatat interaksi positif antara siswa dan media wayang, meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep sulit. Selain itu, evaluasi formatif dan sumatif menunjukkan peningkatan nilai akademis secara signifikan. Peserta didik menunjukkan perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Respons positif terhadap pembelajaran dengan media wayang menciptakan lingkungan kelas yang mendukung pembelajaran holistik. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media wayang secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD melalui pengembangan berbagai aspek kognitif dan sosio-emosional.



Gambar 1 Tim peneliti bersama Peserta didik kelas 3 SDN 2 Sindangkasih



Gambar 2 Peserta didik memainkan Media Wayang Kartun

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wayang di kelas 3 SD dapat signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media wayang tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam konteks ini, visualisasi karakter wayang dapat membantu memahami konsep-konsep pelajaran secara kreatif. Selain itu, pertunjukan wayang dapat diintegrasikan dengan kurikulum untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik, merangsang pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan ini mempromosikan pembelajaran aktif dan kolaboratif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademis di kelas 3 SD.

Bukti efektivitas penerapan media wayang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 3 SD dapat didukung oleh hasil penelitian empiris. Penelitian ini mungkin mencakup metode observasi kelas, tes hasil belajar sebelum dan setelah penerapan media wayang, serta analisis partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, pengumpulan data kualitatif melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku dan motivasi belajar, dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang dampak positif penerapan media wayang. Laporan evaluasi pembelajaran dan tanggapan siswa juga dapat menjadi bukti tambahan mengenai efektivitasnya. Perlu diingat bahwa bukti ini dapat bervariasi tergantung pada konteks, metode penelitian, dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, melakukan penelitian yang cermat dan menyeluruh menjadi kunci untuk mendukung klaim bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah diterapkannya media wayang di kelas 3 SD.

Secara keseluruhan, penerapan media wayang di kelas 3 SD dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dukungan untuk kesimpulan ini dapat ditemukan melalui penelitian empiris yang melibatkan metode observasi, tes hasil belajar, dan analisis partisipasi siswa. Karakter wayang yang menarik dan imajinatif merangsang minat peserta didik, sementara pendekatan multisensori dalam pembelajaran memperkuat pemahaman konsep-konsep pelajaran. Pentingnya pengumpulan data kualitatif, seperti wawancara dengan guru dan siswa, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan perilaku dan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wayang tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan kreatif tetapi juga membantu mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan di tingkat kelas 3 SD.

SIMPULAN

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam pendidikan. Dengan memperbaiki kualitas pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi optimal dan menghasilkan peserta didik yang mampu berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi di kehidupannya. Masih banyak peserta didik yang rendah berpartisipasi di kelas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dipengaruhi rasa malas belajar. Media pembelajaran inovatif dapat memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, berpartisipasi, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang inovatif adalah model pembelajaran role playing atau bermain peran. Dalam model role playing peserta didik diminta untuk bermain suatu drama yang dilakukan secara spontan untuk memerankan tokoh dalam berinteraksi. Penggunaan model pembelajaran role playing dengan berbantuan media wayang kartun dapat membuat peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar. Pada penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan media wayang di kelas 3 SD dapat signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, pertunjukan wayang dapat diintegrasikan dengan kurikulum untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik, merangsang pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Bukti efektivitas penerapan media wayang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 3 SD dapat didukung oleh hasil penelitian empiris. Secara keseluruhan, penerapan media wayang di kelas 3 SD dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

A.H Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- Ardian Kresna, *Mengenal Wayang* (Jogjakarta: Laksana,2012)
- Ashoumi, H., Chotimah, C., Zulfah, M. A., & Rahmawati, R. (2020). Pelatihan Metode Pembelajaran Mind Mapping Bagi Guru Mata Pelajaran di MI Darul Ma'arif. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160-176.
- Haningray, H. (2017, July). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA WAYANG KULIT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA PADA SISWA SDN KEDUNGMUNDU SEMARANG. In *SEMINAR NASIONAL FIP 2016*.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gaung Persada (GP Press)
- 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)
- Nurhaliza, A., & Fauziah, S. (2021). Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembuatan dan Pementasan Wayang Kertas. *Educivilia*, 2(2), 183-192.
- Rahmah, S. Y. N., Pratiwi, C. P., & Hastuti, D. N. A. E. (2023, July). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DENGAN BANTUAN MEDIA WAYANG KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SD. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 435-450).