

## **Kearifan Lokal “Wayang Golek” Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad-21**

**Zulfah<sup>1</sup>, Sonia<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman, Kepulauan Riau, Indonesia  
Email: [zulfah@stainkepri.ac.id](mailto:zulfah@stainkepri.ac.id)

*Received: February 14, 2022 | Accepted: May 26, 2022*

### **Abstract**

Media is one component that is the key to success in the teaching and learning process to achieve learning objectives. In the 21st century, it is often identified with the development of industry 4.0, where technological sophistication is advancing so that it can become a threat to the disappearance of local culture. The purpose of this study was to describe the implementation of wayang golek learning media in its role for learning achievement and active learning of students in the exemplary material of the Prophet Ibrahim a.s and Prophet Ismail a.s in the subject of Islamic Religious Education. The type of research used is research and development (R&D) using the Four-D (4D) model. The study population was students of SD at Bintan with the selected sample being class III SDN 001 Teluk Bintan. Collecting data through observation sheets, media and instrument validation, learning achievement questions and learning activity observation sheets. The results of the media trial, the value of learning achievement is seen from its completeness through the KKM and the value of student activity through observation during learning. Based on the trial, it was found that 75% of the students were complete in learning with scores above the KKM and the students seemed to be very active in participating in learning with the wayang golek media.

### **Abstrak**

Media merupakan salah satu komponen yang menjadi kunci sukses pada proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada abad 21 ini seringkali diidentikkan dengan perkembangan industri 4.0, dimana kecanggihan teknologi berkembang maju sehingga dapat menjadi ancaman luntarnya budaya lokal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran wayang golek dalam perannya untuk prestasi belajar dan keaktifan belajar peserta didik materi keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model *Four-D* (4D). Populasi penelitian adalah peserta didik kelas III SD Bintang dengan sampel yang dipilih kelas III SDN 001 Teluk Bintang. Pengambilan data melalui lembar observasi, validasi media dan instrumen, soal prestasi belajar dan lembar pengamatan keaktifan belajar. Hasil uji coba media, untuk nilai prestasi belajar dilihat dari ketuntasannya melewati KKM dan nilai keaktifan peserta didik melalui pengamatan saat pembelajaran. Berdasarkan uji coba didapat 75% peserta didik tuntas dalam belajar dengan nilai di atas KKM dan peserta didik terlihat begitu aktif mengikuti pembelajaran dengan media wayang golek.

**Keywords:** Learning media, wayang golek, local wisdom

## **PENDAHULUAN**

Sekolah adalah tempat untuk dilaksanakannya proses kegiatan belajar mengajar, serta wadah bagi peserta didik untuk menimba ilmu. Sekolah juga merupakan suatu organisasi, yang mana organisasi tersebut memiliki unsur-unsur organisasi untuk mengelola fungsinya sebagai suatu lembaga pendidikan. (Fitranti et al, 2019). Dalam proses belajar dan mengajar sering kali ketika berada dalam kelas terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, disini seorang pendidik memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan minat belajar sehingga aktif dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Menurut (Suarni, 2017) makna keaktifan belajar adalah cara agar peserta didik menjadi aktif melalui aktivitas-aktivitas yang dapat membuat para peserta didik berpikir tentang materi yang diajarkan guru.

Dalam suatu kegiatan pembelajaran, seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran saja, akan tetapi guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif (Qorimah, 2021). Seorang pendidik harus mencari alternatif yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga dalam proses belajar dan mengajar akan terasa lebih nyaman dan mudah bagi peserta didik untuk memperoleh ilmu terhadap apa yang ingin disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar bagi peserta didik adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang ingin diajarkan.

Secara harfiah media berarti, tengah, perantara, atau pengantar (Yuniastuti, S. et al., 2021). Media adalah alat atau saluran komunikasi yang dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima yang dapat menumbuhkan minat, perasaan, dan pikiran para peserta didik, hal tersebut yang mengakibatkan pembentukan sistem pembelajaran (Mustika et al, 2022). Media merupakan salah satu dari komponen pembelajaran dan juga menjadi salah satu kunci sukses ketika melaksanakan kegiatan proses pembelajaran. Disatu sisi, kegiatan pembelajaran tanpa memanfaatkan media maka tujuan pembelajaran yang ingin diraih tidak bisa dicapai secara maksimal, media pembelajaran juga mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan prestasi belajar terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian pesan atau data dalam proses suatu pendidikan sehingga dapat menjiwai pertimbangan dan minat peserta didik untuk belajar, dan dengan adanya media, menghadirkan kemudahan bagi guru dalam kegiatan proses belajar dan mengajar (Mustika et al. 2022). Dengan adanya sebuah media pembelajaran pada setiap proses kegiatan pendidikan mempermudah guru ataupun pendidik dalam menyampaikan materi yang ingin diajarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas III, SDN 001 Teluk Bintan, ditemukan beberapa hal terkait kondisi di mana pasca dilanda pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai dampak khususnya pada peserta didik. Pasca pandemi sekolah membuat kebijakan proses pembelajaran dilaksanakan secara bergilir (*shift*) peserta didik masuk sekolah dan mengurangi waktu belajar. Sebagai peserta didik dalam satu kelas terdapat 30 anak, maka hanya 15 anak yang masuk sekolah sedangkan 15 lainnya belajar di rumah dan waktu pembelajaran masuk di sekolah semula adalah 90 menit lalu dikurangi menjadi 60 menit. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan menimbulkan berbagai macam dampak khususnya pada peserta didik berupa proses pembelajaran yang kurang efektif. Selain itu melalui pengamatan bahwa di sekolah dasar tersebut memiliki keterbatasan media pembelajaran, media yang ada sangat monoton seperti papan tulis dan buku cetak. Sebagaimana ungkapan Saiputri, belajar harus menyenangkan dan bukan monoton, karena itu guru harus menjadikan mengajarnya berarti (Saiputri, 2017).

Prestasi belajar peserta didik menjadi perhatian yang berkelanjutan dimana prestasi belajar merupakan kompetensi pengetahuan yang penting dihasilkannya mutu lulusan. Menurut Wahid (2018) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar merupakan suatu aksi dari proses belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk nilai (Ratnasari, 2017). Sementara Thaib (2013) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut rapot.

Pembelajaran yang berhasil membuat peserta didik mampu ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak terlepas dari peran seorang guru mengajar secara optimal dalam setiap proses pembelajaran (Rahayu and Dahlan, 2021). Mengatasi permasalahan yang ada, maka hal yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, dengan inovasi (pembaharuan) pembelajaran yang menggunakan media yang berbeda. Menurut Nurdyansyah (2019) memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. Untuk meningkatkan keaktifan belajar bagi peserta didik maka membutuhkan media pembelajaran yang berbeda dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Setiyanigrum, 2020). Pemilihan media pembelajaran harus tepat dan disesuaikan, sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Maka salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada abad ke 21 ini yaitu media wayang golek. Wayang golek merupakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan.

Wayang merupakan salah satu seni tradisional Indonesia yang telah lama ada sejak abad ke-15 sebelum masehi. Wayang merupakan salah satu kesenian yang ada di Indonesia yang harus dikembangkan (Saiputri, 2017). Masyarakat Indonesia awal mulanya mengenal wayang ini merupakan budaya lokal yang berasal dari Jawa, namun seiring perkembangannya zaman sedikit sekali masyarakat Indonesia mengenal budaya lokal yaitu wayang. Seringkali kita lihat bahwa wayang dianggap masyarakat sebagai sesuatu yang arkais, yang sudah ketinggalan zaman. Bahkan saat ini sulit kita temui pertunjukan-pertunjukan wayang baik itu didaerah setempat ataupun di kota-kota besar.

Abad 21 ini diidentikkan dengan perkembangan industri 4.0. yang mana perkembangan teknologi yang semakin berkembang

maju, menghadirkan segala kemudahan termasuk pada dunia pendidikan (Shoffa et al., 2021), dalam hal ini dapat mengeradikasi nilai-nilai budaya lokal. Pada abad-21 sekarang ini berbagai macam efek yang diakibatkan dari perkembangannya zaman sehingga generasi muda lebih menyukai hal-hal yang modern dibandingkan dengan hal yang berbasis budaya-budaya lokal (Saraswati et al. 2019). Sangat penting bagi tunas bangsa Indonesia untuk mengetahui apa itu seni pertunjukan wayang karena jika warisan-warisan budaya lokal tidak dikenalkan kepada generasi muda maka akan hilang dimakan kemajuan zaman. Kearifan lokal tidak lepas dari kehidupan manusia karena sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat setempat yang sudah diwariskan turun temurun dari generasi kegenerasi (Tinja, 2017). Oleh karena itu, langkah awal bisa dimulai dengan menggunakan kearifan lokal yaitu seni wayang sebagai media pembelajaran pada dunia pendidikan.

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai warisan budaya tradisional suku-suku bangsa, dalam arti luas kearifan ini tidak hanya menyangkut nilai-nilai atau norma budaya, tetapi kearifan juga mencangkup segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi penanganan kesehatan, dan estetika (Amri et al. 2021). Strategi pendidikan berbasis budaya hakikatnya merupakan segala bentuk upaya untuk menggali kembali nilai-nilai warisan budaya setempat serta mengaitkannya dalam kegiatan pembelajaran (Saidah and Damariswara, 2019). Dengan menggunakan kearifan lokal seperti wayang, yang dijadikan sebagai media pembelajaran maka akan menambah wawasan generasi muda terhadap warisan budaya-budaya lokal. Model pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat menjadi contoh pembelajaran bisa menerapkan eskalasi keterampilan potensi lokal pada setiap masing-masing daerah (Setiawan and Mulyati, 2020).

Wayang yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah wayang golek. Wayang Golek merupakan kesenian tradisional yang berasal dari wilayah Provinsi Jawa Barat, karya seni adiluhung yang merupakan perpaduan berbagai macam karya seni, ada seni ukir, seni tutur, seni peran, dan seni pertunjukan secara keseluruhan. Kelahiran wayang golek berasal dari ide Dalem Bupati Bandung (Karang Anyar) yang menugaskan Ki Darman, juru wayang kulit asal Tegal yang tinggal di Cibiru, untuk membuat bentuk golek purwa. Awalnya wayang kayu ini masih dipengaruhi bentuk wayang kulit, yaitu gepeng atau dwimatra (Sadono et al. 2018). Dengan menggunakan wayang golek lebih mempermudah untuk guru memainkan peran atau lakon dari wayang golek tersebut, karena wayang golek tidak perlu menggunakan sebuah layar (kelir).

Penelitian yang dilakukan Priyambodo and Wulaningrum (2017) bahwa meningkatkan spesifikasi pembelajaran sangat diperlukan dengan adanya sebuah alat peraga yang relevan sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sangatlah penting, karena rancangan belajar memainkan peran penting dalam perilaku belajar peserta didik.

Sebagaimana yang telah ungkapkan Chetty et al., (2019), bahwa kemampuan seorang pendidik dalam hal belajar mengajar sangat diperlukan dalam dunia akademik ini. Beragam macam gaya mengajar seorang guru dalam kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya respon para peserta didik dengan gaya mengajar seorang guru. Hal ini yang menjadikan proses kegiatan pembelajaran berjalan sesuai harapan jika para peserta didik senang dengan gaya mengajar seorang guru. Profesionalisme guru melalui inovasi pembelajaran sangat penting untuk dihadirkan dalam dunia pendidikan saat ini (Kristiawan and Rahmat, 2018), sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Wolomasi et al., (2019), mengungkapkan bahwa Para kinerja guru diharapkan bisa membantu generasi muda untuk menemukan tempat dalam masyarakat kontemporer dimana mereka bisa menempatkan diri mereka dengan sebaik mungkin, karena abad 21 ini lebih cenderung kepada teknologi.

Pemilihan media wayang golek sebagai media pembelajaran untuk memadukan media tersebut dengan materi yang menceritakan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, sehingga peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terkait materi pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar. Kemudian, media wayang golek ini juga bertujuan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, media wayang golek adalah media yang belum pernah digunakan pada pembelajaran sebelumnya. Keaktifan sendiri menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran karena kurikulum tahun 2013 ini menuntut peserta didik mampu berperan aktif selama pembelajaran berlangsung (Mustika et al. 2022). Selain itu juga dengan adanya metode permainan atau simulasi dapat meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan diperlukannya kearifan lokal kesenian wayang untuk diperkenalkan kepada generasi muda Indonesia saat ini, maka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga memerlukan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, penelitian ini ingin menjadikan wayang golek sebagai media. Melalui perantara media wayang golek sebagai media pembelajaran

Pendidikan agama islam, guru sekaligus dapat megajarkan kebudayaan tradisional Indonesia disamping nilai-nilai religiusitas. Berdasarkan latar belakang yang telah diperoleh oleh peneliti, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan media wayang golek sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam materi keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dan Nabi Ismail a.s dalam meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

## **METODE**

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model Four-D (4D) yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate*. Pada bagian *define* penelitian ini mendefinisikan permasalahan yang ada di sekolah dasar, mengemukakan bahwa di sekolah tersebut kurang memadainya sebuah media pembelajaran. Secara khusus di sekolah tersebut belum ada media pembelajaran yang mengadopsi warisan budaya bangsa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 001 Teluk Bintang selama dua bulan dengan populasi penelitian peserta didik kelas III Sekolah Dasar di kabupaten Bintang. Pengambilan data berupa data pengamatan (*Define*) yaitu lembar observasi untuk mengidentifikasi masalah sehingga dapat menawarkan media wayang golek bagi masalah yang didapati dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam sekolah, data validasi berupa instrumen validasi yang berisi angket dan lembar saran yang diisi oleh validator, serta data uji coba berupa soal prestasi belajar dan lembar pengamatan keaktifan belajar.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **a. *Define* (Pendefinisian)**

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap SDN 001 Teluk Bintang, mengemukakan bahwa di sekolah tersebut belum ada media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Menurut wakil kepala sekolah di SDN 001 Teluk Bintang, dalam melaksanakan proses pembelajaran lebih sering menggunakan media buku cetak, papan tulis, media berbasis teknologi seperti proyektor hanya saja jarang digunakan pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah yang seringkali menjadikan pembelajaran monoton dan kurang memacu keaktifan

peserta didik (Sonia, personal communication, Mei 27 2022). Dalam hal ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, penelitian ini melakukan uji coba sebuah media pembelajaran dengan membuat produk wayang golek sebagai media pembelajaran yang berbasis kearifan local.

Media pembelajaran wayang memiliki keunikan dibandingkan dengan media pembelajaran lain (Mukholifah et al. 2020). Sebagaimana yang telah dilakukan oleh Sunan Kalijaga sebagai salah satu tokoh Walisongo yang memegang peranan sangat besar dalam proses akulturasi dakwah Islam di Jawa dengan menggunakan media wayang (Alif et al., 2020) beliau menjadikan wayang sebagai media dakwahnya. Wayang golek juga bisa dijadikan sebagai media di dunia pendidikan, karena seni dari wayang ini memiliki daya tarik yang bisa membuat masyarakat menyukainya, oleh karenanya dalam penelitian ini digunakan wayang golek sebagai media pembelajaran. Selain itu secara tidak langsung kami memperkenalkan kepada peserta didik bahwa wayang golek ini merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional asli Indonesia yang berasal dari Jawa Barat, dan media wayang golek ini digunakan untuk menolak lupa bahwa wayang golek inilah salah satu boneka seni tradisional asli Indonesia. Melalui pemanfaatan wayang dalam dunia pendidikan, peserta didik juga dapat lebih mengenal kebudayaan warisan para leluhur yang mana sudah semakin tenggelam ditelan oleh zaman (Munawwarah and Rustan, 2022)

b. *Design* (Rancangan Media)

Pada bagian *design*, dilakukan perancangan media pembelajaran berupa wayang golek. Sketsa wayang golek dibuat untuk memudahkan perancangan. Proses ini sembari diikuti oleh pengumpulan alat-alat dan bahan dalam mengembangkan media pembelajaran wayang golek. Alat dan bahan yang dibutuhkan diantaranya barang-barang bekas seperti botol-botol bekas, kain perca (batik), kayu, stik es krim, kain flanel, sarung Apel, jarum, benang, kertas, gunting, lilin, dan *cuter*. Barang bekas tidak hanya sekedar sampah akan tetapi juga banyak manfaatnya untuk dilakukan daur ulang lagi, salah satunya untuk membuat media pembelajaran boneka Wayang Golek. Media pembelajaran juga

dilengkapi naskah percakapan wayang, sehingga rancangan transkrip percakapan juga perlu disiapkan.

c. *Develop* (Pengembangan Media)

Pada bagian ketiga *develop*, dilakukan pengembangan media wayang golek sebagai media pembelajaran berdasarkan desain serta alat bahan yang telah disiapkan. Dalam proses pembuatan media wayang golek ini, langkah pertama yaitu merancang pada bagian badan wayang, dengan prosedur pembuatan: memotong setengah botol air mineral (330 ml), lalu potong botol bekas “Soya” dibagian atas saja, kemudian masukkan botol air mineral yang telah dipotong ke dalam botol bekas “Soya”. Setelah itu, bakar besi untuk menusuk bawah botol air kaleng, lalu masukkan kayu di bawah botol bekas “Soya” yang telah diberikan lubang pada botol tersebut dan bakarkan besi lalu tusukkan ke samping botol bekas “Soya”.

Langkah kedua, merancang bagian tangan dan pakaian yang dikenakan pada wayang, dengan prosedur pembuatan sebagai berikut: potong stik es krim menjadi 7 bagian, lalu di lem menggunakan lem G. Berikan lubang diujung stik es krim, jika sudah diberikan lubang pada ujung-ujung stik tersebut, berikan kain flanel yang dipotong berbentuk segi tiga, kemudian potong kain flanel menjadi blazer dan sarung Apel digunting seperti uang koin ditusukkan jarum dan benang bersamaan stik es krim yang sudah dibuat bentuk tangan, dimasukkan ke dalam bagian samping botol tersebut.

Langkah ketiga, merancang bagian tubuh atas wayang yaitu pada bagian kepala, wajah, dengan prosedur pembuatan: gambarkan wajah wayang pada kertas, lalu masukan kertas tersebut dalam botol yang telah dibentuk menyerupai kepala, dan kemudian letakkan Blangkon diatas kepala wayang tersebut.

Langkah keempat, merancang tata busana wayang. Tata busana dalam pertunjukan wayang juga dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi tertentu tentang tokoh yang diperankan (Yanuartuti, 2018). Prosedur pembuatan meliputi: kain hitam dijahit membentuk sarung, dan kain batik dibentuk seperti kain songket pada umumnya. Kemudian pasang kain hitam yang telah dijahit pada botol tersebut, lalu pasang kain batik, pasang kain flanel berwarna merah yang dipotong persegi panjang dibagian samping, setelah itu pasang kain flanel berwarna kuning dibagian atasnya dan langkah yang terakhir letakkan hiasan di kain flanel berwarna kuning tersebut. Setelah produk media wayang golek dibuat, terdapat validasi oleh

*peer reviewer* (teman-teman dalam studi pendidikan agama islam) dan guru PAI terhadap media wayang golek yang dibuat sekaligus perangkat pebelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dilengkapi soal dan lembar observasi keaktifan belajar.

Validasi kepada *peer reviewer* meliputi beberapa aspek penilaian terhadap media pembelajaran wayang golek sekaligus memberi saran untuk perbaikan media wayang golek yang lebih baik. Validasi dilanjutkan kepada guru PAI di SDN Teluk Bintan terhadap media pembelajaran wayang golek, naskah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, rencana pelaksanaan pembelajaran dilengkapi dengan soal tes pengetahuan (prestasi belajar) dan lembar observasi keaktifan belajar.

Hasil validasi terhadap media pembelajaran wayang golek yang digunakan pada proses pembelajaran yang terdiri dari 15 kriteria mendapatkan hasil 100%. Media yang digunakan belum pernah digunakan pada proses pembelajaran sebelumnya khususnya di Sekolah Dasar Negeri III Teluk Bintan. Saran dan masukan baik dari *peer reviewer* maupun guru pendidikan agama islam menjadi bahan perbaikan yang konstruktif dalam hadirnya media wayang golek ini.

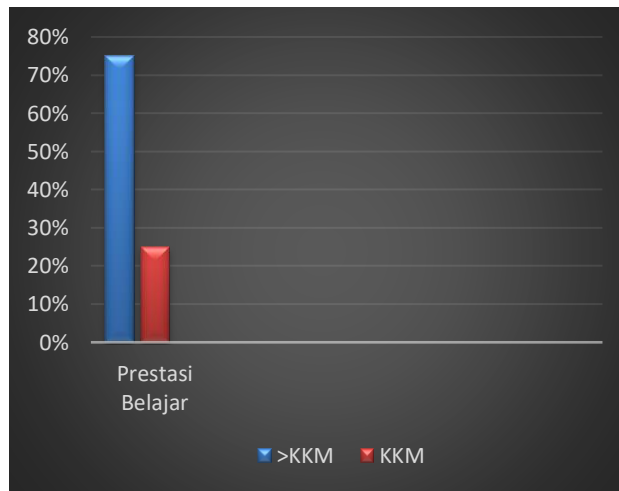
d. *Disseminate* (Uji Coba)

Pada tahap uji coba proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Peserta didik dikelompokkan dengan jumlah empat sampai lima anak per kelompok. Masing-masing memilih ketua kelompok. Guru memainkan wayang dan mengkisahkan peran wayang meliputi ayah dan putranya yang menceritakan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s. Peserta didik yang telah dibentuk per kelompok melihat, mendengarkan dan menyimak pertunjukan wayang tersebut. Usai pertunjukan, peserta didik yang dibentuk berkelompok diajak bermain sambil belajar, di dalam bermain mereka diberikan pertanyaan seputar materi kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s yang kemudian dijawab peserta didik. Kelompok yang dapat menjawab banyak pertanyaan mendapatkan *reward*. Peserta didik dibantu guru melakukan refleksi, menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan serta dilanjutkan dengan menjawab soal untuk melihat prestasi belajar pasca pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang golek.

Media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu wayang golek. Di samping sebagai sarana hiburan ataupun seni pertunjukan tradisional yang sehat, wayang golek bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran wayang golek adalah alat peraga menyerupai boneka yang senantiasa dipentaskan oleh dalang

dengan dialog percakapan antara wayang. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mempertahankan salah satu kekayaan bangsa kita dalam bentuk kesenian sekaligus hiburan yang bersifat tradisional. Selain itu, media pembelajaran wayang golek mempermudah dalam memahami materi dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Media yang digunakan sesuai dengan materi yaitu menceritakan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s. Materi yang diajarkan kepada peserta didik dicantumkan dalam transkrip percakapan wayang-wayang tersebut. Peserta didik menonton dan menyimak cerita pendek yang diperankan, dengan demikian maka mempermudah peserta didik untuk mengingat jalan cerita yang diperankan dan secara tidak langsung mereka juga memahami materi terkait kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s. Penilaian prestasi belajar dilihat dari jawaban peserta didik. Sedangkan penilaian keaktifan dinilai dari keaktifan peserta didik pada saat kegiatan sesi belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran. Berikut hasil uji coba media pembelajaran wayang golek terhadap prestasi belajar peserta didik SDN 001 Teluk Bintang kelas III:



Gambar 1. Capaian prestasi belajar

Berdasarkan diagram pada gambar 1 di atas menunjukkan hasil penilaian prestasi belajar 75% peserta didik kelas III SDN 001 Teluk Bintang melewati batas Kriteria ketuntasan minimum (KKM). Angka tersebut juga bermakna bahwa lebih dari setengah jumlah peserta didik memperoleh nilai di atas KKM. Sebuah pencapaian yang diharapkan pada setiap tujuan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukholifah et al yang berjudul “Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik” hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Wayang Karakter telah diuji efektifitasnya melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil. Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh hasil 78,57%, media pembelajaran efektif digunakan untuk pembelajaran tematik pada kelas IV sekolah dasar karena lebih dari 75% peserta didik tuntas dalam belajar (Mukholifah et al., 2020). Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Munawwarah and Rustan (2022) bahwa hasil kelayakan media wayang yang dikembangkan oleh ahli pengembangan dikategorikan sangat layak. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa aspek khususnya kemampuan visual gambar yang memberikan efek bermakna bagi peserta didik

Berdasarkan data pengamatan hasil kegiatan pembelajaran terlihat peserta didik sangat tertarik, terkesima dan bergembira dengan adanya media pembelajaran wayang golek, sehingga pada saat peran wayang dimainkan mereka menonton dan sangat menikmati pertunjukan serta menyimak dengan penuh percakapan wayang tersebut. Media wayang golek dapat dijadikan media pembelajaran selain digunakan sebagai seni pertunjukan tradisional disisi lain juga bermanfaat untuk kegiatan pendidikan. Wayang golek adalah alat peraga menyerupai boneka yang unik dan tradisional khas Indonesia, senantiasa dipentaskan oleh dalang dengan dialog percakapan antara wayang. Dengan menerapkan wayang golek sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Wayang golek sebagai media pembelajaran tradisional berbasis kearifan lokal sangat berperan dan bermanfaat bagi peserta didik di era abad 21 ini. Kecanggihan teknologi semakin berkembang dan maju, budaya-budaya lokal semakin menghilang ditelan kemajuan zaman. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang berbeda, berbasis kearifan lokal dapat merubah suasana pembelajaran di dalam kelas lebih hidup. Penggunaan media pembelajaran wayang golek memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, hal ini telah terbukti dari nilai prestasi belajar 75% peserta didik telah mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Lebih lanjut, bermain dengan

dukungan wayang golek juga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alif, N., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Mafthukhatul, L., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Ahmala, M., Tinggi, S., Islam, A., Surabaya, T., Jawa, B., & Islam, B. (2020). *Akulturasi Budaya Jawa Dan Islam*. 23(2), 143–162.
- Fitranti, A., Izzati, U.A., & Setyowati, S. (2019). Gambaran Komitmen Organisasi pada Guru di Lembaga Pendidikan Pesantren. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Amri, U., Ganefri, G., & Hadiyanto, H. (2021). Perencana Pengembang Dan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2025–2031.
- Mustika, B., Uswatun, D.A., Khaleda, I., Hendrik, A., & Nurnaningsih. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3729–3735.
- Chetty, N. D. S., Handayani, L., Sahabudin, N. A., Ali, Z., Hamzah, N., Rahman, N. S. A., & Kasim, S. (2019). Learning styles and teaching styles determine students' academic performances. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(4), 610–615. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i3.20345>
- Kristiawan, M & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3459>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Munawwarah, S., Rustan, Edhy, & Hisbullah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan*. 9(1), 79–92.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *UMSIDA*

*PRESS* (Issue Agustus).

- Priyambodo, E., & Wulaningrum, S. (2017). Using Chemistry Teaching Aids Based Local Wisdom as an Alternative Media for Chemistry Teaching and Learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 6(4), 295. <https://doi.org/10.11591/ijere.v6i4.10772>
- Qorimah, E. N. (2021). Komparasi Penggunaan Media Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Rahayu, R. F., & Dahlan R, M. (2021). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 18–35. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6648](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6648)
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Sadono, S., Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2018). Pewarisan Seni Wayang Golek Di Jawa Barat. *Jurnal Rupa*, 03, 150–163.
- Saidah, K & Damariswara, R. (2019). Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD Karimatus. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9 (1)(Juni), 73–81.
- Saiputri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2. 01(06)*, 1–10.
- Saraswati, D. L., Dendi, P., & Delia, A. P. (2019). Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 5(80), 411–416.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana*

2020, 2016, 217–219.

- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Gia, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Issue February).
- Sonia. (2022). "Media Pembelajaran di SDN 001 Teluk Bintan". *Hasil Wawancara Tim Peneliti: 27 Mei 2022, SDN 001 Teluk Bintan*.
- Suarni. (2017). Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor. *Journal of Physics and Science Learning*, 01(2), 129–140.
- Thaib, E. N. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 384–399. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Tinja, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Nilai Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1257–1261.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wolomasi, A. K., Asaloei, S. I., & Werang, B. R. (2019). Job satisfaction and performance of elementary school teachers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(4), 575–580. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20264>
- Yanuartuti, S. (2018). *Wayang Topeng Jatiduwur Jombang*. Unesa University Press.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In *SCOPINDO*.