



PENGUNAAN WAYANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA KELAS IV DI SD SRONDOL
WETAN 02 DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL
Ajeng Setyani¹, Nadia Rachma Putri², Vrimadieska Ayuanissa Waluyan³

Page | 1

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

asetyani58@gmail.com, nadiarachmaputri@gmail.com, vayuanissa@gmail.com

Abstrak

Dewasa ini generasi milenial mengalami penyusutan ketertarikan dengan kebudayaan Indonesia. Selain itu minat mereka untuk belajar pun menyusut, alhasil hasil prestasi akademik mereka pun mengalami penurunan. Selain karena mereka menghabiskan banyak waktunya untuk bermain gawai, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang kurang inovatif dan bervariasi juga menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah wayang sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV B di SD Spondol Wetan 02 sebanyak 40 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kuantitatif, dengan jenis penelitian Pre-Experiential Design menggunakan desain penelitian One-Shot Case Study. Berdasarkan hasil tabulasi, diketahui bahwa sebanyak 61% siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan 65% siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran ketika menggunakan media wayang. Selain itu sebanyak 71% siswa menunjukkan bahwa mereka lebih mengenal tokoh wayang dan sebanyak 61% siswa tertarik untuk mempelajari wayang serta 67% siswa ingin melestarikan kesenian wayang. Sebanyak 59% siswa mengungkapkan bahwa kesenian wayang tidak kalah menarik daripada bermain gawai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selain dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam



menyimak pelajaran di kelas, penggunaan wayang sebagai media pembelajaran juga dapat menjadi solusi untuk mengenalkan kebudayaan tradisional Indonesia yang mulai terkikis oleh perkembangan zaman.

Kata kunci: Wayang, Antusiasme, Siswa, Belajar, Bimbingan Klasikal

Page | 2

LATAR BELAKANG

Di era industri 4.0 generasi milenial kurang tertarik dengan kebudayaan tradisional Indonesia. Dewasa ini mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gawai sehingga minat mereka untuk melestarikan budayapun semakin menyusut. Selain minat mereka untuk melestarikan budaya berkurang, minat mereka untuk belajarpun ikut menurun. Alhasil, pengetahuan mereka tentang budaya sangat minim dan hasil prestasi akademik merekapun mengalami penurunan. Salah satu penyebab penurunan hasil prestasi akademik tersebut dikarenakan konten yang diakses melalui gawai adalah konten yang kurang bermanfaat, misalnya bermain *game online* dan mengakses media sosial. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi juga kurang inovatif dan bervariasi. Padahal salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan sebagai media perantara terjadinya interaksi antara guru dan siswanya.

Kemudian dalam Standar Kompetensi Kemandirian (SKK) peserta didik pada sekolah dasar disebutkan bahwa anak sekolah dasar memiliki beberapa tugas perkembangan, diantaranya adalah kematangan intelektual. Kematangan intelektual yang dimaksud adalah siswa dapat melibatkan diri dalam berbagai aktifitas perilaku belajar dan menyenangkan berbagai aktifitas perilaku belajar. Dimana siswa aktif dan mampu berpikir kritis dalam menganalisis materi yang diberikan, siswa juga dapat mengikuti pelajaran dengan baik, tenang, fokus dan



tidak melakukan kegiatan lain yang tidak menunjang materi yang diberikan oleh guru.

Peneliti sendiri menemukan suatu fenomena saat peneliti melakukan Praktik Kerja Lapangan di SD Sronдол Wetan 02, dimana siswa kelas IV yang peneliti ampu menunjukkan indikasi kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dengan melakukan aktivitas lain seperti tidur di kelas, membaca komik, mengobrol dengan teman, menggambar di buku dan lain sebagainya. Kemudian pada suatu kesempatan peneliti memberi angket untuk menyerap aspirasi siswa terkait metode pembelajaran yang mereka inginkan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka menginginkan dalam proses kegiatan belajar mengajar guru menggunakan media pendukung seperti video, alat peraga, permainan dan sebagainya agar proses kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Pernyataan disebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan Oktavianti dan Wiyanto (2014) dengan guru kelas IV SD N 01 Tegorejo yaitu Sudjiati S.Pd yang menyatakan bahwa konsentrasi siswa pada pembelajaran hanya terdapat sepuluh hingga lima belas menit pada awal materi pembelajaran. Padahal satu jam pelajaran untuk jenjang sekolah dasar adalah kurang lebih 35 menit, sehingga kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru haruslah menarik dan tidak membosankan agar siswa dapat menyerap pelajaran secara optimal.

Dengan adanya fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait upaya yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif sekaligus menyisipkan nilai-nilai kebudayaan tradisional. Peneliti merasa media yang tepat untuk meningkatkan antusiasme siswa SD Sronдол Wetan 02 adalah wayang. Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional yang memiliki banyak cerita dan nilai moral yang dapat diambil. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, kesenian wayang menjadi kurang dikenal oleh masyarakat serta generasi muda karena adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Menurut Gunarjo (2011)



wayang memiliki bermacam kegunaan diantaranya sebagai media informasi, media pendidikan dan media hiburan. Selain memiliki bermacam kegunaan, wayang sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya menarik perhatian siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan lebih variatif (Danang Septa & Nur Khoiri, 2010). Media wayang yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dimodifikasi alur ceritanya selain untuk menarik perhatian siswa agar merasa senang dalam mengikuti pembelajaran juga untuk menambahkan nilai-nilai karakter yang dapat diteladani oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Spondol Wetan 02, Banyumanik, Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Maret 2019 hingga pertengahan bulan April 2019. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa bentuk yaitu observasi, wawancara dan angket.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:8) metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (antusiasme siswa). *Pre-Experimental Design* memiliki beberapa macam bentuk, yaitu : *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis desain penelitian *One-Shot Case Study* dimana terdapat suatu kelompok yang diberi treatment (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment*



adalah sebagai variabel independen dimana dalam penelitian ini adalah penggunaan wayang sebagai media pembelajaran, dan hasil adalah sebagai variabel dependen yaitu antusiasme siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media wayang sebagai media pembelajarannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil tabulasi instrument yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti layanan sebagai berikut :

Pernyataan	Prosentase
Saya merasa lebih memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media wayang.	61%
Media wayang membuat saya lebih tertarik mengikuti pelajaran.	65%
Media wayang membuat saya semangat mengikuti pelajaran.	59%
Selain lebih memahami materi, saya pun menjadi lebih mengenal tokoh wayang.	71%
Saya menjadi tertarik untuk lebih mempelajari wayang.	61%
Saya ingin melestarikan kesenian wayang.	67%
Menurut saya kesenian wayang tidak kalah menarik daripada bermain gawai.	59%

Berdasarkan hasil tabulasi, diketahui bahwa sebanyak 61% siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan 65% siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran ketika menggunakan media wayang. Selain itu sebanyak 71% siswa menunjukkan bahwa mereka lebih mengenal tokoh wayang dan sebanyak 61% siswa tertarik untuk mempelajari wayang serta 67% siswa ingin melestarikan kesenian wayang. Sebanyak 59% siswa mengungkapkan bahwa kesenian wayang tidak kalah menarik daripada bermain gawai. Selain hasil tabulasi instrument diatas, antusiasme siswa juga dapat diobservasi pada saat kegiatan belajar mengajar



berlangsung seperti memperhatikan dengan baik, tidak membuat gaduh, tenang dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Adanya peningkatan antusiasme siswa tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran, yaitu meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012). Dengan menggunakan media wayang, minat dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selain siswa lebih antusias, penggunaan wayang juga menjadikan siswa lebih mengenal kesenian tradisional yang mulai hilang secara perlahan. Tokoh wayang yang digunakan sebagai media adalah wayang pandhawa dan kurawa. Pada saat guru memberikan pertanyaan nama-nama wayang yang digunakan sebagai media, siswa secara aktif menjawab pertanyaan dari guru dengan benar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil tabulasi diatas dapat dilihat bahwa seluruh item pernyataan menghasilkan skor lebih dari 51% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan wayang cukup efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme siswa kelas IV B di SD Spondol Wetan 02, Banyumanik, Kota Semarang dalam layanan bimbingan klasikal. Melalui penerapan penggunaan wayang sebagai media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan klasikal sehingga materi-materi pelajaran dapat diserap oleh siswa secara optimal dan siswa juga dapat mengenal dan melestarikan kebudayaan tradisional Indonesia khususnya kesenian wayang.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu: 1) Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran, 2) Bagi peneliti



selanjutnya dapat menciptakan media yang lebih kreatif atau memodifikasi kesenian lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Page | 7

- Danang Septa & Nur Khoiri. 2010. Wayang sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasa Getaran dan Gelombang pada Siswa Kelas VIII SMP Purnama 1 Semarang. *Jurnal JP2F* 1(1):1-8.
- Depdiknas.2007.*Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*.Jakarta.
- Gunarjo, Nursodik. 2011. Wayang Sebagai Media Komunikasi Tradisional dalam Diseminasi Informasi. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik.
- Musfiqon, 2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Oktavianti, Rizki & Agus Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar* 1 (1). 65-70.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Rosdakarya.