

The Use Of "Keramas" Puppet Media To Improve Learning Outcomes In Class 5 Science Learning At SDN 1 Suruh

Ninik Rudiyanti

SDN 1 Suruh
ninikrudiyanti21@gmail.com

Article History

accepted 01/08/2021

approved 17/08/2021

published 01/09/2021

Abstract

Science learning in Elementary Schools (SD) currently tends to be less interesting and less motivating for students to learn, even though learning must be done in the right way so that it becomes more meaningful. Often students do not understand the material presented, but students are silent and do not have the courage to ask questions. Students become less active and less curious. The chosen wayang media helps to develop creativity in thinking and increases motivation and a sense of interest in learning with storylines using that media. Learning media in the form of wayang "KERAMAS" can be adapted to the cognitive development of students at the elementary school level who are still at the concrete operational stage marked by real things. Puppet "KERAMAS" as a learning medium can be a means of learning Natural Sciences for grade 5 students at SDN 1 Suruh. This research was conducted with 20 grade 5 students into two stages. In Phase I, a science learning trial was carried out without using media, an average value of 69.5 was carried out or still less than the KKM score. Stage II was carried out using wayang media with a significant increase in value, so that an average value of 78.5 was obtained.

Keywords: *Media, wayang, Project Based Learning*

Abstrak

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) saat ini cenderung kurang menarik dan kurang membangkitkan semangat siswa dalam belajar, padahal pembelajaran harusnya dilakukan dengan cara yang tepat sehingga menjadi lebih bermakna. Seringkali siswa kurang memahami materi yang disampaikan, namun siswa hanya diam dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Media wayang dipilih membantu untuk mengembangkan kreativitas dalam berpikir serta meningkatkan motivasi dan rasa ketertarikan untuk belajar dengan suatu alur cerita dengan media tersebut. Media pembelajaran berupa wayang "KERAMAS" dapat disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa di tingkat Sekolah Dasar yang masih pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan hal yang nyata. Wayang "KERAMAS" sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas 5 di SDN 1 Suruh. Penelitian ini dilakukan dengan 20 siswa kelas 5 menjadi dua tahap. Tahap I dilakukan uji coba pembelajaran IPA tanpa menggunakan media diperoleh nilai rata-rata 69,5 atau masih kurang dari nilai KKM. Tahap II dilakukan menggunakan media wayang terjadi kenaikan nilai yang signifikan, sehingga diperoleh nilai rata-rata 78,5.

Kata kunci: *Media, wayang, Project Based Learning*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar siswa mampu memahami pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, maka diperlukan sebuah media pendukung. Pada artikel ini akan membahas tentang media wayang “KERAMAS” atau “Wayang Kerangka Manusia” untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN 1 Suruh.

Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan alam yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran menunjukkan pada proses belajar yang menempatkan siswa sebagai center stage performance/berpusat pada siswa. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) saat ini cenderung kurang menarik dan kurang membangkitkan semangat siswa dalam belajar, padahal pembelajaran harusnya dilakukan dengan cara yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seringkali siswa kurang memahami materi yang disampaikan, namun siswa hanya diam dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Aktivitas pembelajaran kurang melibatkan kemampuan motorik siswa sehingga pembelajaran dirasa kurang menarik, padahal untuk materi tertentu pembelajaran IPA haruslah dilaksanakan dengan praktik agar siswa tidak salah memaknai pembelajaran yang disampaikan. Dalam menyampaikan materi pun, kehadiran media pembelajaran sering diabaikan, pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah dan menuliskan materi di papan tulis untuk dicatat oleh siswa kemudian siswa mengerjakan tugas yang terdapat di buku pelajaran.

Wayang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu untuk mengembangkan kreativitas dalam berpikir serta meningkatkan motivasi dan rasa ketertarikan untuk belajar dengan suatu alur cerita dengan media tersebut. Media pembelajaran berupa wayang “KERAMAS” dapat disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa di tingkat Sekolah Dasar yang masih pada tahap operasional konkret yang ditandai dengan hal yang nyata. Wayang “KERAMAS” sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas 5 di SDN 1 Suruh yang konkret karena pada setiap materi yang diajarkan dapat menggambarkan secara menyeluruh dari suatu pengalaman dan objek (Priyono, Simanjuntak, & Dewi, 2015).

SDN 1 Suruh berlokasi di Dusun Jetis Rt 03/Rw 03, Kelurahan Suruh, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Adapun salah satu kendala di SDN 1 Suruh, yaitu masih kurang ketertarikan dan kemampuan siswa dalam memahami proses pembelajaran IPA khususnya bagian-bagian rangka manusia. Oleh karena itu, penulis mencoba mengatasi hal tersebut dengan menggunakan media wayang “KERAMAS” dengan tujuan dapat menarik minat siswa kelas 5 dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline bersama dengan siswa kelas 5 sebanyak 20 orang.

Dikutip dari artikel Rizki Oktaviani dan Agus Wiyanto, wayang adalah media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk membantu dalam mengajarkan materi pembelajaran, dengan media ini juga dapat memperkenalkan, memanfaatkan, serta melestarikan kebudayaan Indonesia. Namun, seiring berkembangnya zaman, wayang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan efektif dengan kemasan yang berbeda untuk menarik minat belajar kalangan muda, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, yang membedakan adalah media wayang dibuat berdasarkan kerangka manusia, sehingga relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu media wayang dapat dibuat dengan bahan-bahan yang terjangkau. Wayang “KERAMAS” merupakan salah satu inovasi baru dalam dunia

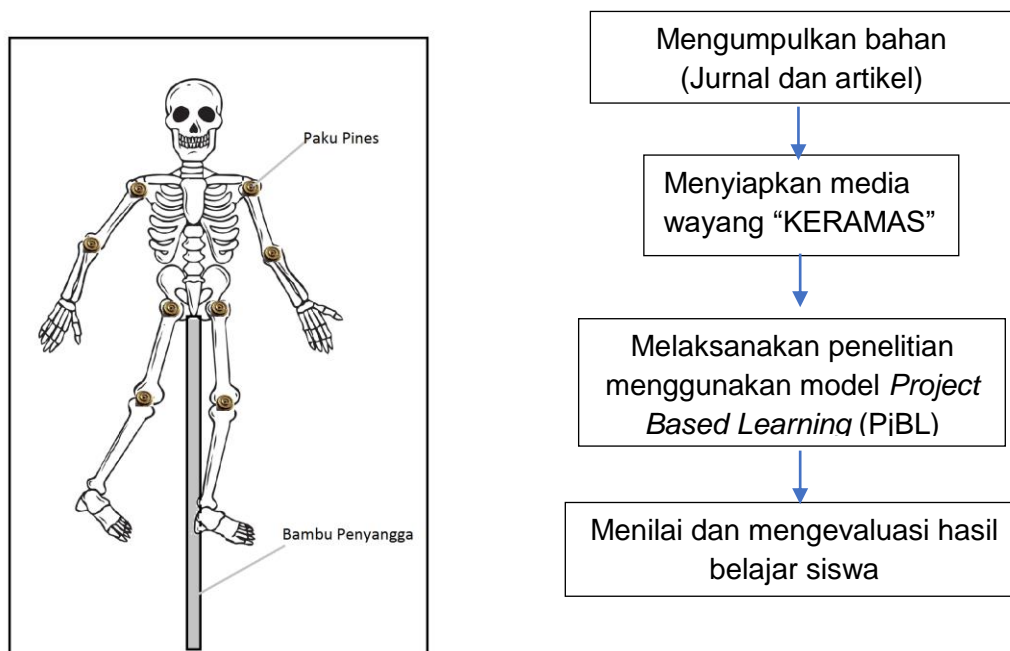
pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menghibur (Oktavianti & Wiyanto, 2014).

METODE

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN 01 Suruh Tasikmadu pada tanggal 18 Oktober 2021 dengan 20 siswa yang dibagi menjadi 5 kelompok menggunakan model pembelajaran inovatif *Project Based Learning* (PjBL). Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu, memberikan pertanyaan mendasar (menayangkan video dan melakukan tanya jawab), mendesain perencanaan proyek menggunakan media wayang, menyusun jadwal pembuatan media, monitoring pelaksanaan proyek dengan mendampingi masing-masing kelompok jika ada kesulitan dalam pembuatan, menguji hasil melalui presentasi kelompok secara bergiliran, dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media wayang tersebut adalah kertas asturo, spidol, gunting, bambu, paku pines. Langkah-langkah pembuatan media antara lain membuat desain kerangka manusia, menggunting, merangkai masing-masing sendi menggunakan paku pines menjadi sebuah wayang seperti gambar berikut:

Berdasarkan media yang di desain diharapkan siswa mampu menjelaskan, membuat, dan menunjukkan bagian kerangka tubuh manusia secara tepat. Adapun alur kerja dari metode ini sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Kerja Metode Menjelaskan, Membuat, Dan Menunjukkan Bagian Kerangka Tubuh Manusia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan rasa ketertarikan, semangat, dan kemampuan siswa dalam memahami materi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya bagian-bagian tubuh (kerangka) manusia, sekaligus memanfaatkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia dengan menggunakan wayang sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan metode PjBL.

Pada saat pengamatan, banyak kendala yang dialami di antaranya siswa yang cenderung diam dan tidak melakukan keributan namun terlihat sebagian besar siswa kurang antusias dalam belajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya fokus pada materi yang terdapat di buku dan belum melibatkan siswa dalam pembelajaran, oleh karena itu pembelajaran menjadi kurang menarik minat siswa dan akhirnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Untuk menarik minat siswa agar lebih tertarik pada pembelajaran IPA terutama materi tentang sistem kerangka manusia, maka digunakan media wayang “KERAMAS”. Berikut beberapa dokumentasi dari pelaksanaan pengabdian secara offline terhadap siswa kelas 5 di SDN 1 Suruh.



Gambar 2. Proses pembuatan wayang “KERAMAS”



Gambar 3. Proses penjelasan materi kerangka manusia dengan gubahan lagu



Gambar 4. Hasil akhir wayang “KERAMAS”

Gambar 1 menunjukkan kegiatan guru beserta siswa sedang membuat wayang “KERAMAS”. Media wayang kertas tersebut dibuat dengan beberapa langkah yaitu:

- a. Mencari gambar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- b. Membuat gambar ke dalam bentuk dokumen.
- c. Mencetak/print dokumen.
- d. Memotong gambar dengan gunting.
- e. Menempelkan gambar dengan lidi.

Selanjutnya, pada gambar 2 guru menjelaskan materi tentang kerangka manusia dengan media wayang kepada para siswa. Pada proses ini, siswa yang awalnya hanya mempelajari materi dari buku menjadi lebih antusias dan tertarik setelah belajar menggunakan wayang. Pada gambar 3 guru bersama siswa mempraktikkan proses pembelajaran dengan wayang “KERAMAS” bersama anggota kelompoknya.

Setelah mendapatkan data awal, akhirnya peneliti dan guru kelas melakukan diskusi mengenai solusi permasalahan yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan permasalahan yang dilihatnya kepada guru kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menghadirkan media dirasa membuat pembelajaran IPA menjadi kurang maksimal.

Penelitian ini dilakukan menjadi dua tahap. Tahap I penelitian dilakukan dengan 20 siswa kelas 5 tanpa menggunakan media wayang dan diperoleh minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Minat Belajar Siswa

Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Persentase siswa	Keterangan
10	65	50 %	Rendah
5	70,5	25 %	Cukup
5	77,5	25 %	Cukup baik

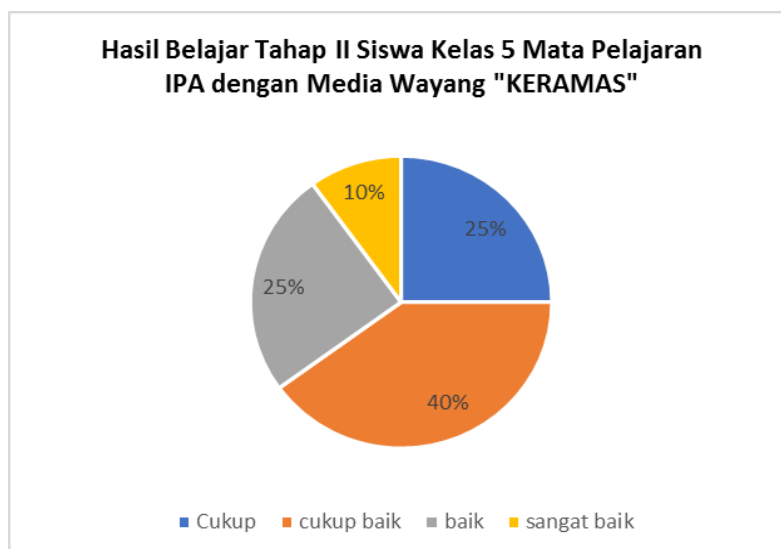
Pada tahap ini pemahaman siswa mengenai materi IPA masih rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil nilai ujian siswa diperoleh rata-rata 69,5 yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Pada tahap II kembali dilakukan dengan 20 siswa yang sama dengan media wayang. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Minat Belajar Siswa dengan Media Wayang

Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Persentase siswa	Keterangan
5	72	25 %	Cukup
8	75,5	40 %	Cukup Baik
5	85	25 %	Baik
2	90	10 %	Sangat baik

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian tahap II dengan media wayang, diperoleh hasil belajar materi IPA siswa dengan nilai rata-rata 78,5. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan.



Gambar 1. Hasil Belajar Tahap II Siswa Kelas 5 Mata Pelajaran IPA dengan Media Wayang "Keramas"

Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan wayang "KERAMAS" berjalan dengan baik dan lancar karena sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Penelitian terlaksana dalam dua tahap dan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan aktivitas mengajar guru bahwa penelitian mengalami peningkatan pada tiap tahapnya. Dibandingkan dengan tahap I, peningkatan hasil belajar mencapai nilai tertinggi pada tahap II, siswa pun lebih bersemangat dan antusias dalam belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan rasa ketertarikan, semangat, dan kemampuan siswa dalam memahami materi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya bagian-bagian tubuh (kerangka) manusia, sekaligus memanfaatkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia dengan menggunakan wayang sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan wayang "KERAMAS" berjalan dengan baik dan lancar karena sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Penelitian terlaksana dalam dua tahap dan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan aktivitas mengajar guru bahwa penelitian mengalami peningkatan pada tiap tahapnya. Dibandingkan dengan tahap I, peningkatan hasil belajar mencapai nilai tertinggi pada tahap II, Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa pada tahap I adalah 69,5 bertambah menjadi 78,5 dari 20 siswa kelas 5 SDN 1 Suruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Inayah, Nur, Syar. dkk. (2022). Pemanfaatan Media Wayang Kertas pada Pembelajaran IPA di SDN-1 Basawang. *Jurnal MANGENTE*, Vol.1, No 2. Palangkarya: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayangetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Relawan*, 1(1), 65-70

- Priyono, W., Simanjuntak, E., & Dewi, D. (2015). Pengaruh Metode Wayang Kulit terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar. *Experientia*, 3(2), 1-12
- Rahmawati, Fita. dkk. (2013). Efektivitas Paikem Gembrot Melalui Media Wayang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Universitas Muhammadiyah Magelang. *Jurnal Penelitian& Artikel Pendidikan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Rosi'ah. dkk. (2016). Belajar IPA dengan Media Wayang Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. *Kalimaya*, Volume 4, Nomor 2