

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG SUKURAGA TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MEMBUAT KARYA IMAJINATIF DI KELAS RENDAH

Sawa'an Lisa Ilina¹, Astri Sutisnawati², Iis Nurasih³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

¹lisasawaan@gail.com, ²astri212@ummi.ac.id, ³iisnurasih@ummi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of wayang sukuraga media according to expert lecturers, teachers and students and to find out the increase in creativity in making imaginative drawing works in the lower classes using media wayang sukuraga. The design of this study uses borg and gall model that has been adapted by Sugiyono. The subjects in this study were 9 students of grade II SDN 01 Cibadak. The data collection method used a student questionnaire and performance sheet. The results showed that the developed wayang sukuraga puppet media was used. Eligibility based on the results of validation from expert lecturers and class II teacher with very good categories and students gave very good responses. The wayang sukuraga learning media also increases student creativity. This increase can be seen from the gain score which shows an increase of 0,76 with high criteria.

Keywords: Development, Sukuraga Puppets, Student Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media wayang sukuraga menurut dosen ahli, guru, dan siswa serta untuk mengetahui peningkatan kreativitas dalam membuat karya gambar imajinatif di kelas rendah dengan menggunakan media wayang sukuraga. Rancangan penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang telah diadaptasi oleh Sugiyono. Subjek dalam penelitian ini adalah 9 orang siswa kelas II SDN 01 Cibadak. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan lembar kinerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang sukuraga yang dikembangkan layak digunakan. Kelayakan berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli dan guru kelas II dengan kategori sangat baik dan siswa memberikan respon sangat baik. Media pembelajaran wayang sukuraga juga meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari *gain score* yang menunjukkan peningkatan 0,76 dengan kriteria tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Wayang Sukuraga, Kreativitas Siswa

A. Pendahuluan

Dalam upaya mengembangkan dan melestarikan budaya lokal, Sukabumi memiliki wayang asli Sukabumi yaitu wayang sukuraga. "wayang sebagai suatu seni dan

budaya asli masyarakat Indonesia memiliki sejumlah nilai yang mencerminkan kepribadian bangsa" (Sabunga et al., 2016) Wayang sukuraga merupakan salah satu kebudayaan Sukabumi yang

diciptakan oleh seniman Sukabumi, yaitu bapak Effendi yang lahir di Sukabumi. Sukuraga yang memiliki arti anggota tubuh yang berbentuk mata, mulut, telinga, tangan, kaki hingga organ vital. Wayang sukuraga dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran karena wayang sukuraga termasuk dalam media visual dua dimensi yang dapat dilihat dan di pegang. Media berbasis visual sangat berperan penting dalam proses belajar, karena siswa langsung berinteraksi dengan media visual serta mendapatkan kebermaknaan dalam proses belajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan penemu wayang sukuraga, yaitu bapak Effendi. Landasan wayang sukuraga termuat dalam Al-qur'an yang Artinya: pada hari ini Kami tutup mulut mereka; dan berkatalah kepada Kami tangan mereka dan memberi kesaksianlah kaki mereka terhadap yang telah mereka kerjakan (QS. Yasin: 65).

wayang sukuraga sebagai media pembelajaran alternatif diharapkan dapat membuat siswa mengenal dirinya sendiri dan menanamkan nilai-

nilai karakter pada siswa sebagai pendidikan karakter. Penggunaan media wayang sukuraga yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang diperjelas oleh hasil wawancara bersama salah satu guru kelas II Sekolah Dasar di Sukabumi yang mana Wayang sukuraga telah di sosialisasikan oleh dinas pendidikan untuk dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran wayang sukuraga tentu diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran mengingat terbatasnya media dan sumber pembelajaran terutama untuk mata pelajaran SBdP khususnya materi gambar imajinatif yang mana dalam proses imajinatif memerlukan rangsangan ataupun stimulus untuk merangsang sekaligus mengembangkan imajinasi siswa agar dapat menciptakan karya gambar imajinatif yang memiliki nilai kreativitas tinggi yang sampai sejauh ini dinilai belum optimal.

Kesenian Wayang Dalam situs web resmi wayang sukuraga dikatakan bahwa wayang ini merupakan jenis wayang yang cerita dan penokohnya sangat berbeda

dengan wayang pada umumnya. Cerita dan penokohan wayang sukuraga diambil dari kehidupan sehari-hari yang terjadi di masyarakat. Wayang sukuraga diambil dari bagian tubuh manusia dari mata, telinga, hidung, mulut, kaki, tangan, hinggan, organ vital yang harus kita jaga dan kita perhatikan yang mana setiap karakter menggambarkan peran dan kebiasaan manusia dalam kehidupan yang digambarkan oleh bagian dari tubuh manusia itu sendiri sehingga wayang sukuraga termasuk kedalam kategori wayang kontemporer. Ukuran wayang sukuraga sangatlah beragam, ada yang 40 x 10 dan ada yang lebih besar ataupun lebih kecil sesuai dengan kebutuhan saat akan menggunakan media wayang sukuraga.

Gambar imajinatif merupakan gambar yang dibuat berdasarkan khayalan atau imajinasi siswa. hasil karya dari gambar imajinatif dari setiap siswa pastilah tidak akan sama karna setiap siswa memiliki pemikiran dan gagasannya sendiri. berimajinasi merupakan kebutuhan alamiah siswa, akan tetapi ada anak yang memiliki daya imajinasi yang tinggi dan tidak jarang ada anak yang memiliki daya imajinasi yang lemah, maka dari itu

diperlukan media pembelajaran yang sesuai sebagai upaya untuk merangsang dan membangun imajinasi siswa agar dapat memunculkan potensi yang dimiliki siswa terutama dikelas rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan pencipta wayang sukuraga ukuran dan bentuk asli dari wayang sukuraga dirasa kurang pas bila diberikan kepada siswa dikelas rendah, maka diperlukan perubahan dan pengembangan dari bentuk wayang agar sesuai dengan imajinasi dan karakteristik siswa dikelas rendah tanpa mengurangi esensi yang dimiliki oleh wayang sukuraga.



Gambar 1 Wayang Sukuraga yang Dikembangkan

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan, mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar penulis tertarik untuk

mengembangkan media pembelajaran wayang sukuraga untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya gambar imajinatif di kelas rendah sekolah dasar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media wayang sukuraga dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya gambar imajinatif di kelas rendah.

Supriadi (2017) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu hal yang baru, baik berupa gagasan ataupun karya yang nyata. Sedangkan menurut Imam Musbikin (2006: 6) kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab. Dari teori *Four P's Creativity* diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak jika diterapkan dengan benar karna pada dasarnya setiap anak memiliki kreativitas yang perlu dirangsang dan dikembangkan, berikut indikator kreativitas dalam pembelajaran.

Tabel 1 Indikator Kreativitas

Sub variabe	Indikator	Dimensi
aspek yang dikembangkan dalam teori utami munandar 4 P dalam pengembangan kreatifitas	pibadi kreatif	a. Percaya diri b. Ketekunan
	Press (dorongan)	a. Memberikan semangat b. Pantang menyerah
	Proses kreatif	a. Persiapan b. Inkubasi c. iluminasi d. verivikasi
	Produk kreatif	a. Pengetahuan b. keterampilan

(Munandar, 2009)

Tahapan kreativitas ada empat, yaitu persiapan, inklubasi, iluminasi dan verifikasi yang akan dilalui selama proses kreatifitas berlangsung (Beetlestone Florence, 2011). Ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut, yaitu: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tekun dan bertanggung jawab, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, kritis, peka dan memiliki intuisi yang baik, memiliki insiatif dan mandiri, berfikir divergen dan berani mengambil resiko, serta memiliki toleransi yang tinggi (Munandar, 2009).

Ada faktor pendorong dan faktor penghambat yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa, selain faktor tersebut peranan gurupun sangat penting untuk mengembangkan kreatifitas siswa,

tidak hanya menjadi guru kreatif tapi guru juga harus penuh semangat, komunikatif, pemaaf, dan sanggup menjadi teladan.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan sarana pembelajaran yang sangat menunjang dalam mengembangkan kreativitas anak. Ada tiga fungsi pengembangan kreativitas pada anak, yaitu: fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak, fungsi pengembangan kreativitas terhadap jiwa anak, dan fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang kita kenal *research and development (R&D)*. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015b). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan yang terjadi selama periode waktu tertentu, dan untuk menghasilkan produk baru dalam proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2019). Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan

pengembangan ini adalah media pembelajaran wayang sukuraga di kelas II SDN 01 CIBADAK.

Desain penelitian dari penelitian ini mengacu dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono terdiri dari sepuluh tahap dalam pelaksanaannya sebagai berikut, yaitu Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Ujicoba produk, Revisi produk, Ujicoba pemakaian, Revisi produk, dan Produksi masal (Sugiyono, 2015a).

Subjek dalam penelitian ini yaitu validator (ahli materi dan ahli media) untuk menilai desain awal produk, dan 9 orang siswa kelas II SDN 01 Cibadak yang mengikuti pembelajaran ataupun uji coba menggunakan media pengembangan wayang sukuraga. Sedangkan objek penelitian dalam penelitian ini yaitu media pengembangan wayang sukuraga.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk membantu mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket, lembar wawancara, dan lembar kerja siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket

yang terdiri dari angket validasi kepada ahli media dan ahli materi, praktisi serta angket respon siswa terhadap media yang sedang dikembangkan dengan analisis deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan pada media pengembangan wayang sukuraga yang dihasilkan oleh penulis adalah wayang sukuraga berbasis visual yang telah diuji untuk mendapatkan saran dan komentar para ahli sehingga media pengembangan ini layak digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang melibatkan guru kelas II A dan guru kelas II B. Aspek penilaian yang terkandung dalam angket meliputi aspek kelayakan isi dan materi, kelayakan bahasa, kontekstual kelayakan penyajian dan fisik media.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dilaksanakan dua kali karna sudah mendapatkan hasil sangat baik pada tahapan kedua validasi dengan kategori “sangat baik” sehingga membuktikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak diujicobakan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Proses pengembangan yang dilakukan telah melalui dua tahapan validasi ahli materi dan ahli media, terlihat kenaikan hasil yang sangat signifikan. Validasi pertama yang dilakukan oleh ahli materi pada tanggal 18 juli 2020 mendapatkan skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “baik” dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi, dan validasi kedua dilakukan pada tanggal 30 juli 2020 mendapatkan skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan media pengembangan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan validasi pertama yang dilakukan oleh ahli media yang dilakukan pada tanggal 19 juli 2020 mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kriteria “baik” dengan kesimpulan media pengembangan layak digunakan dengan revisi dan validasi kedua dilakukan pada tanggal 30 juli 2020 mendapatkan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik” dengan kesimpulan media pengembangan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan kelayakan media berdasarkan aspek yang dinilai meliputi aspek kelayakan isi dan materi, kelayakan bahasa, kontekstual kelayakan penyajian dan fisik media. Data validasi keseluruhan ahli materi,

ahli media dan ahli praktisi memperoleh rata-rata dengan kriteria “sangat baik” sehingga produk yang sedang dikembangkan “layak” digunakan.

Tujuan diberikannya angket untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap media pengembangan wayang sukuraga. Aspek penilaian pada angket ini terdiri dari aspek materi dan aspek media dengan indikator yang terdiri dari kesesuaian silabus pembelajaran, materi yang disajikan kontekstual, bahasa mudah difahami, kemudahan penggunaan untuk individu maupun kelompok, kemenarikan warna, kemudahan saat penggunaan, motivasi siswa dan menyenangkan saat proses pembelajaran. dan dihitung menggunakan perhitungan skala likert. Mendapatkan hasil keseluruhan rata-rata 87,7 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan jika perhitungan berdasarkan aspek, yaitu aspek media dengan jumlah skor 272 dan hasil rata-rata 4,3 mendapatkan kategori sangat baik dan aspek materi dengan jumlah skor 125 dan hasil rata-rata 4,6 mendapatkan kategori sangat baik.

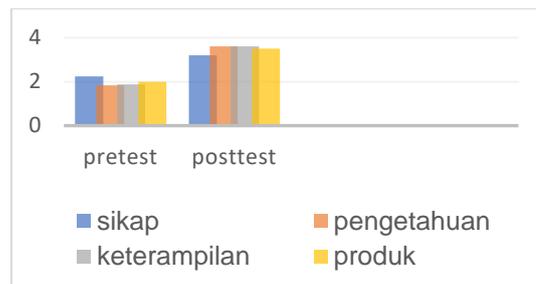


Diagram 1 Data Keseluruhan Hasil Pretest Posttest

Uji lapangan pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa setelah pembelajaran menggunakan media wayang sukuraga. Uji lapangan penelitian ini dilakukan di kediaman penulis yang melibatkan 9 orang siswa kelas II A SDN 01 Cibadak. Data hasil uji coba lapangan ini diperoleh dengan mengukur kreativitas siswa sebelum menggunakan media pembelajaran pengembangan wayang sukuraga (pretest) dan sesudah menggunakan media pembelajaran pengembangan sukuraga (posttest).

Penilaian kreativitas siswa mengacu pada teori *four P's Creativity* yang memiliki 4 aspek yaitu pribadi kreatif, press, proses kreatif dan produk kreatif yang penulis kembangkan pada rubrik penilaian afektif, kognitif, psikomotor dan produk yang dihasilkan oleh siswa. Uji coba dilakukan kepada uji coba perorangan yang melibatkan tiga

orang siswa dan uji kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa.

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa sebelum menggunakan media pengembangan wayang sukuraga setelah menggunakan media pengembangan wayang sukuraga. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa data yang diperoleh diolah menggunakan rumus *gain score* dan memperoleh hasil 0,81 dengan kriteria “tinggi”. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa sebelum menggunakan media pengembangan wayang sukuraga ke setelah menggunakan media pengembangan wayang sukuraga. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa data yang diperoleh diolah menggunakan rumus *gain score* dan memperoleh hasil 0,73 dengan kriteria “tinggi”.

Dari data keseluruhan hasil pretest posttest dinyatakan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa sebelum menggunakan media pengembangan wayang sukuraga ke setelah menggunakan media pengembangan wayang sukuraga. Untuk mengetahui peningkatan

kreativitas siswa data yang diperoleh diolah menggunakan rumus *gain score* dan memperoleh hasil 0,76 dengan kriteria “tinggi”. Disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa secara keseluruhan menggunakan media pengembangan wayang sukuraga mengalami peningkatan yang tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Iis Nurasiah, Dyah Lyesmaya, 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran wayang sukuraga memiliki pengaruh terhadap literasi siswa dalam materi mendengarkan cerita. Wayang sukuraga memberikan pengaruh terhadap literasi membaca pemahaman karena selama proses pembelajaran berlangsung mendapatkan pengalaman yang tidak membosankan dan menarik untuk diingat. Berbeda dengan yang dikemukakan (Juliana et al., 2019) mengatakan bahwa penggunaan media wayang sukuraga berbasis 5 karakter dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa menunjukkan peningkatan yang termasuk kategori baik.

E. Kesimpulan

Kualitas kelayakan media pembelajaran Wayang Sukuraga yang dikembangkan berdasarkan pada penilaian ahli materi, ahli media, dan guru dapat dilihat dari aspek kelayakan isi, materi, aspek kelayakan Bahasa, kelayakan kontekstual, kelayakan penyajian, kelayakan fisik media dengan kriteria sangat baik. Sedangkan kelayakan media pembelajaran wayang sukuraga berdasarkan angket respon siswa yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media dengan kriteria sangat baik.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang sukuraga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya gambar imajinatif melalui penilaian kinerja termasuk pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Beetlestone Florence. (2011). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Nusa Media.
- lis Nurasiah, Dyah Lyesmaya, D. S. (2019). Pengaruh wayang sukuraga terhadap literasi siswa kelas tinggi sd kota sukabumi. *Holistika, III No. 2*, 105–110. <https://jurnal.umj.ac.id>
- Juliana, A. D., Nurasiah, I., & Wardana, A. E. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2).
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Berbakat*. Rineka Cipta.
- Musbikin, I. (2006). *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein/Imam Musbikin*. Mitra Pustaka.
- Sabunga, B., Budimansyah, D., & Sauri, S. (2016). Wayang dalam Filosofi Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*.
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2015b). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Journal of Education Management & Administration Review*, 1(2).