



## WAYANG SEBAGAI MEDIUM: MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4 SD MELALUI PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS PROYEK

Yusi Safirah Handini\*, Fahmi Surya Adikara, Esti Susiloningsih  
Program Studi PGSD, Universitas Sriwijaya, Indonesia  
E-mail: [yusi.safirah28@gmail.com](mailto:yusi.safirah28@gmail.com)

**Abstrak:** Laporan penelitian tindakan ini berfokus pada pengembangan kreativitas pada siswa kelas empat sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan seni visual wayang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengatasi kurangnya metode pengajaran yang inovatif di sekolah-sekolah dengan memperkenalkan pendekatan tematik dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan metode yang digunakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan karakter wayang visual sebagai alat pembelajaran, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana siswa dapat terlibat dan mendapatkan manfaat dari bentuk media yang unik ini. Temuan ini menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Melalui pengembangan media wayang (kartun) yang terhubung dengan pembelajaran tematik, penelitian ini menunjukkan bagaimana pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sesuai dengan sifat alamiah siswa sekolah dasar yang suka bermain. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan tetapi juga memberikan wawasan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui metode pengajaran yang kreatif dan interaktif.

**Kata-kata Kunci:** Kreativitas, Sekolah Dasar, Wayang

## WAYANG AS A MEDIUM: DEVELOPING CREATIVITY IN FOURTH-GRADE STUDENTS THROUGH PROJECT-BASED VISUAL ART LEARNING

**Abstract:** This action research report focuses on developing creativity in fourth-grade elementary school students through project-based learning using visual arts of wayang. This study is a classroom action research aimed at addressing the lack of innovative teaching methods in schools by introducing a thematic approach in learning. This Teacher Action Research was conducted using methods that include planning, implementation, observation, and reflection on learning activities. By using visual wayang characters as a learning tool, this study explores how students can engage and benefit from this unique form of media. The findings highlight the importance of using engaging and varied learning media to enhance students' understanding and interest in learning. Through the development of wayang (cartoon) media connected to thematic learning, this research demonstrates how learning can become more enjoyable and effective, in accordance with the natural tendency of elementary school students who enjoy play. This study not only contributes to the improvement of education quality but also provides insights to enhance students' learning experiences through creative and interactive teaching methods.

**Keywords:** Creativity, Elementary School, Wayang

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu

bangsa. Di era globalisasi seperti saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks dan memerlukan inovasi yang terus menerus (Lorenzen, 2019). Salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan adalah pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, seni rupa wayang menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan potensial untuk dikembangkan dalam proses belajar mengajar (Faiziyah et al., 2020; Sun et al., 2020).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 SD melalui pembelajaran seni rupa wayang berbasis proyek (Kasiyan, 2019). Dengan memanfaatkan media visual wayang, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi.

Penggunaan seni rupa wayang sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Wayang kartun, dengan karakteristiknya yang unik dan menarik, dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran secara menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran tematik kelas 4 SD, penggunaan wayang kartun sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Kartika, 2020; Kokotsaki et al., 2016; Thuan, 2018).

Dalam latar belakang penelitian, terungkap bahwa media pembelajaran yang umum digunakan di SDN 2 Indralaya masih tergolong konvensional dan kurang inovatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan cenderung monoton dalam proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa

wayang kartun diharapkan dapat memberikan solusi yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (T. T. K. Le, 2021).

Penelitian ini juga didasari oleh fakta bahwa SDN 2 Indralaya belum pernah menggunakan media wayang kartun sebagai media pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni rupa wayang, tetapi juga untuk menguji keefektifan dan kelayakan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran tematik kelas 4 SD.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan inspirasi bagi pendidik dan peneliti pendidikan untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan berdaya guna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, pendidik, dan peneliti dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai kerangka metodologi untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 SD melalui pembelajaran seni rupa wayang berbasis proyek (Bell & Aldridge, 2014). PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas, serta memungkinkan adanya tindakan perbaikan yang berkelanjutan berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

### 1. Identifikasi Masalah:

Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu kurangnya inovasi dalam media

pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan proses belajar menjadi monoton. Dengan mengidentifikasi masalah ini, peneliti dapat merumuskan langkah-langkah perbaikan yang tepat.

## 2. Perencanaan:

Dalam tahap perencanaan, peneliti merancang rencana tindakan yang meliputi pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun, penetapan tujuan pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, peneliti juga menentukan indikator keberhasilan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

## 3. Pelaksanaan Tindakan:

Setelah perencanaan selesai, peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan di kelas 4 SDN 2 Indralaya. Tindakan ini meliputi penggunaan media pembelajaran wayang kartun dalam pembelajaran tematik kelas 4, interaksi dengan siswa, serta pengamatan terhadap respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

## 4. Observasi:

Observasi dilakukan untuk memantau dan mencatat perkembangan siswa dalam mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran seni rupa wayang. Peneliti mengamati interaksi siswa dengan media pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran, serta kemajuan dalam keterampilan seni rupa wayang.

## 5. Refleksi:

Tahap refleksi merupakan saat peneliti mengevaluasi hasil tindakan yang dilakukan, mengidentifikasi keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, serta merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa depan. Refleksi juga melibatkan analisis terhadap data yang terkumpul selama proses

penelitian.

Melalui pendekatan PTK ini, diharapkan peneliti dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran wayang kartun terhadap kreativitas siswa kelas 4 SD. Selain itu, metode ini juga memungkinkan adanya perbaikan yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Mertler, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Identifikasi Masalah:

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran di SDN 2 Indralaya, antara lain penggunaan media pembelajaran yang umum dan kurang inovatif, proses belajar yang monoton, serta belum pernah menggunakan media wayang kartun sebagai alat pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

#### 2. Pengembangan Media Pembelajaran:

Melalui tindakan pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun, peneliti berhasil menciptakan sebuah produk yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam seni rupa wayang. Media wayang kartun dipilih karena kesederhanaannya dalam pembuatan dan permainannya, serta potensinya sebagai alat bantu dalam pengajaran yang dapat menjelaskan isi bahan secara logis.

### Pembahasan

Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat penting, terutama dalam menjelaskan materi pelajaran secara visual dan logis. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga

menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Wayang kartun, dengan karakter dan warna yang menarik, mampu menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas mereka. Penelitian oleh Atasoy & Özden (2020); & Maulyda et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam konteks pendidikan seni. Selain itu, proses pembuatan wayang kartun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, di mana siswa dapat belajar tentang warna, bentuk, dan teknik menggambar yang berbeda, sekaligus merangsang imajinasi dan kreativitas mereka.

Sebagai tambahan, media wayang kartun juga dapat memperkenalkan siswa pada budaya dan tradisi lokal. Di Indonesia, wayang merupakan bagian integral dari warisan budaya yang kaya, dan dengan mengintegrasikan unsur budaya ini ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang seni, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang identitas budaya mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cimen (2014), yang menunjukkan bahwa pengenalan budaya melalui media pembelajaran dapat meningkatkan rasa cinta dan bangga siswa terhadap warisan budaya mereka. Dengan demikian, penggunaan media wayang kartun tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga dalam membentuk karakter dan identitas siswa.

Dalam uji coba kelas kecil yang dilakukan di SDN 2 Indralaya, diperoleh informasi bahwa respon siswa terhadap produk wayang kartun yang dikembangkan mencapai 90%, yang masuk dalam kriteria "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran tematik di kelas 4 mendapat tanggapan positif dari siswa. Respon positif ini mencerminkan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kreativitas dan

keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Sebuah studi oleh Rohendi & Dulpaja (2013) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek cenderung menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan kreativitas yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Respons siswa yang tinggi terhadap media ini juga dapat dijelaskan melalui teori keterlibatan (*engagement theory*), yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik (Blunsdon, 2003; Q. T. Le, 2015; Warschauer, 2005). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti wayang kartun bukan hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati pembelajaran, tetapi juga merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui karya seni yang dihasilkan.

Peran pendidik sangat penting dalam mendorong kreativitas siswa, terutama dalam konteks penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pendidik tidak hanya bertugas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif seperti wayang kartun, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Menurut Santrock (2016), guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan merangsang kreativitas akan membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Dalam praktiknya, pendidik dapat mengintegrasikan kegiatan pembuatan wayang kartun ke dalam kurikulum, di mana siswa diajak untuk merancang dan menciptakan karakter wayang mereka sendiri.

Proses ini tidak hanya mendorong kreativitas tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nugroho (2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan memberikan bimbingan yang tepat dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, pendidik dapat membantu mereka menemukan cara unik untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui seni.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran wayang kartun tidak hanya memberikan manfaat dalam hal pemahaman akademis, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa. Respons positif dari siswa menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, peran pendidik sebagai fasilitator yang mendukung eksplorasi kreatif sangatlah krusial. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, pendidik dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun dalam pembelajaran seni rupa wayang berbasis proyek di kelas 4 SDN 2 Indralaya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran tematik kelas 4 mendapat respon positif dari siswa dengan tingkat keefektifan yang tinggi.
2. Media wayang kartun mampu meningkatkan kreativitas siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.
3. Peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran inovatif sangat penting dalam mendorong

kreativitas siswa.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut: Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media wayang kartun terhadap kreativitas dan prestasi belajar siswa. Mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran wayang kartun ke dalam kurikulum secara lebih luas untuk memperkaya metode pembelajaran yang ada. Memberikan pelatihan dan dukungan kepada pendidik dalam penggunaan media pembelajaran inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media wayang kartun sebagai sarana ekspresi dan kreativitas.

Dengan implementasi saran-saran di atas, diharapkan penggunaan media pembelajaran wayang kartun dapat terus memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atasoy, R., & Özden, C. (2020). The Effect of Coding on Students' Visual-spatial Reasoning Skills. *Croatian Journal of Education - Hrvatski Časopis Za Odgoj i Obrazovanje*, 22(3). <https://doi.org/10.15516/cje.v22i3.3522>
- Bell, Lisa. M., & Aldridge, Jill. M. (2014). *Student Voice, Teacher Action Research and Classroom Improvement* (Barry J. Fraser, Ed.; 1st ed., Vol. 6). Sense Publishers.
- Blunsdon, B. (2003). Experiential learning in social science theory: An investigation of the relationship between student enjoyment and learning. *Higher Education Research and Development*, 22(1), 43-56. <https://doi.org/10.1080/0729436032000056544>

- Cimen, O. A. (2014). Discussing Ethnomathematics: Is Mathematics Culturally Dependent? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 564(Maret), 344–356.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.215>
- Faiziyah, N., Sutama, Sholihah, I., Wulandari, S., & Yudha, D. A. (2020). Enhancing Creativity through Ethnomathematics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(8), 3704–3710.  
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080850>
- Kartika, A. (2020). Indonesian Undergraduate Students' Perceptions of Project-Based Learning in Critical Reading Class. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 7(1), 10.  
<https://doi.org/10.26858/eltww.v7i1.11976>
- Kasiyan. (2019). Art, art education, creative industry: Critique of commodification and fetishism of art aesthetics in Indonesia. *Cogent Arts & Humanities*, 6(1), 1586065.  
<https://doi.org/10.1080/23311983.2019.1586065>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.  
<https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Le, Q. T. (2015). A Social Virtual Reality Based Construction Safety Education System for Experiential Learning. *Journal of Intelligent and Robotic Systems: Theory and Applications*, 79(3), 487–506.  
<https://doi.org/10.1007/s10846-014-0112-z>
- Le, T. T. K. (2021). Project-based Learning in 21st Century : A Review of Dimensions for Implementation in University-level Teaching and Learning. *Conference: 4th ICEAC International Conference on English Across Cultures.At: Bali, Indonesia, July*.
- Lorenzen, M. (2019). Creativity in context. In *Creativity, Innovation and the Cultural Economy*. McGraw-Hill Education.  
<https://doi.org/10.4324/9780203880012-4a>
- Mauilyda, M. A., Ermiana, I., Erfan, M., & Asri Fauzi. (2021). Hubungan Kemampuan Literasi Dan Karakteristik Media Visual Yang Dihasilkan Calon Guru. *COLLASE (Creative of ...)*, 04(05), 712–719.  
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/8516%0Ahttps://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/viewFile/8516/2725>
- Mertler, C. A. (2017). Action Research: Improving Schools and Empowering Educators. In *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators*. Berrett Koehler Inc.  
<https://doi.org/10.4135/9781483396484>
- Nugroho, A. A. (2017). The implementation of collaborative-based guided discovery reviewed from students' analytical thinking skills and social skills. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 128.  
<https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14508>
- Rohendi, D., & Dulpaja, J. (2013). Connected Mathematics Project (CMP) Model Based on Presentation Media to the Mathematical Connection Ability of Junior High School Student. *Journal of Education and Practice*, 4(4), 17–22.
- Santrock, J. W. (2016). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sun, M., Wang, M., & Wegerif, R. (2020). Effects of divergent thinking training on students' scientific creativity: The impact of individual creative potential and domain knowledge. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100682.  
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100682>
- Thuan, P. D. (2018). Project-Based Learning: From Theory To Efl Classroom Practice. *Proceedings of the 6th International OpenTESOL Conference 2018, May 2018*, 327–339.
- Warschauer, M. (2005). Learning Theory: What is Learning? In *Education Achievement: Journal of Science and Research* (Vol. 4, Issue 1, pp. 88–100).