

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI PEWAYANGAN
KELAS 2 SDN KLECO 1 SURAKARTA**

Salsa Sabrina¹, Ema Butsi Prihastari², Mukhlis Mustofa³

¹²³PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi

Alamat e-mail: 1sabrinnasalsa@gmail.com, 2butsinegara@gmail.com,
3mustofamukhlis@gmail.com

ABSTRACT

Learning Javanese language in puppetry material in elementary schools still faces various problems, including the use of less innovative learning media and the delivery of material that tends to be monotonous, resulting in low student creativity. This study aims to analyze the use of cardboard puppet learning media in improving student creativity in puppetry material for grade II SDN Kleco 1 Surakarta in the 2025/2026 academic year. This study uses a descriptive qualitative approach with research subjects of grade II B students totaling 28 people and grade II B teachers. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation by applying triangulation of techniques and sources to ensure data validity. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of cardboard puppet learning media has a positive impact on the puppetry learning process. This media is able to improve student creativity, seen from the courage of students in playing the role of wayang characters, telling stories in their own language, as well as increasing activeness and enthusiasm during learning. In addition, cardboard puppet media helps students understand the material more concretely and creates a pleasant learning atmosphere. Cardboard puppets are also easy to make, inexpensive, and environmentally friendly, making them an effective alternative medium for Javanese language learning in lower elementary school grades.

Keywords: Learning Media, Cardboard Puppets, Student Creativity

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Jawa materi pewayangan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan penyampaian materi yang cenderung monoton sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran wayang kardus dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi pewayangan kelas II SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian peserta didik kelas II B yang berjumlah 28 orang dan guru kelas II B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menerapkan triangulasi teknik dan sumber untuk menjamin keabsahan data. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kardus memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran pewayangan. Media ini mampu meningkatkan kreativitas peserta didik, terlihat dari keberanian peserta didik dalam memainkan peran tokoh wayang, mengungkapkan cerita dengan bahasa sendiri, serta meningkatnya keaktifan dan antusiasme selama pembelajaran. Selain itu, media wayang kardus membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media wayang kardus juga mudah dibuat, murah, dan ramah lingkungan sehingga efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Jawa di kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Kardus, Kreativitas Peserta Didik

A. Pendahuluan

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga memiliki peran strategis dalam mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkreasi, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media berbasis aktivitas praktis, seperti wayang kardus, menjadi alternatif yang efektif karena mampu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi pewayangan, penggunaan media ini sangat relevan karena pewayangan merupakan

warisan budaya yang sarat dengan nilai moral dan pendidikan karakter.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Sadiman, 2018). Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Guru tidak jarang mengalami kegagalan dalam pembelajaran bukan karena kurangnya penguasaan

materi, melainkan karena ketidaktepatan dalam memilih cara dan media penyampaian yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Setiawati dkk., 2025). Guru profesional bukan hanya perlu mempersiapkan bahan ajar saja, tetapi juga dituntut kreatif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Karena media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien (Safri & Sari, 2017) (Kreativitas merupakan aspek penting yang dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran, terutama pada peserta didik sekolah dasar. Media yang melibatkan aktivitas langsung, seperti media visual, audio-visual, dan media berbasis praktik, mampu mendorong peserta didik berpikir imajinatif, berkarya, serta terlibat aktif dalam pembelajaran (Sadiman, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi pewayangan, penggunaan metode konvensional masih membuat peserta didik kurang tertarik, padahal pewayangan mengandung nilai moral dan kebijaksanaan yang penting

ditanamkan sejak dini (Mahamid, 2024).

Media pembelajaran juga berperan membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami (Prihastari & Widyaningrum, 2020). Salah satu media yang efektif adalah wayang kardus, karena mudah dibuat, murah, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan membuat dan memainkan tokoh wayang. Penggunaan media ini dapat menjadikan pembelajaran pewayangan lebih menyenangkan sekaligus mengembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik (Muthohharoh dkk., 2021).

Wayang merupakan warisan budaya nenek moyang yang diperkirakan telah ada sejak lebih dari atau kurang dari 1500 SM (Anggoro, 2018). Wayang merupakan seni yang komperhensif dengan tujuan estetika dan hiburan, dan sarat dengan sakralitas yang sudah ditetapkan oleh UNESCO bahwa wayang kulit adalah *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity dari Indonesia*, pada tanggal 7 November 2003 (Hum dkk., 2023). Seni wayang menggabungkan berbagai jenis seni

sekaligus, seperti drama, seni rupa, sastra, musik, dan seni tutur, yang berpusat pada kemampuan seorang dalang untuk memanipulasi tubuh wayang secara fisik dan memadukan semua unsur tersebut ke dalam alur cerita yang rumit namun indah, penuh dengan refleksi kehidupan (Ronaldo, 2023). Berkaitan dengan konteks pendidikan dasar, wayang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Cerita dan tokoh wayang yang sarat dengan nilai moral dapat membantu peserta didik memahami konsep budi pekerti, sikap teladan, serta nilai-nilai budaya secara konkret dan menyenangkan. Penggunaan wayang dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajiannya bersifat visual, komunikatif, dan dekat dengan dunia imajinasi anak sesuai dengan penelitian milik Nurasiah (2022)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media wayang kardus efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Asmaraningtyas & Setiawan, (2023) membuktikan bahwa penggunaan wayang kardus mampu meningkatkan

ketertarikan dan kreativitas peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide melalui bermain peran. Hal serupa juga ditemukan oleh Mahamid, (2024) yang menyimpulkan bahwa wayang kardus efektif sebagai media pembelajaran kreatif sekaligus sarana pelestarian budaya lokal di Kabupaten Kediri.

Wayang dapat menjadi sarana untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal sejak usia dini, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga berkembang dalam aspek sikap dan karakter (Nurcahyo & Yulianto, 2021). Dengan demikian, pemanfaatan wayang sebagai media pembelajaran di sekolah dasar sejalan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pembentukan karakter serta pelestarian budaya bangsa. Media wayang kardus menjadi suatu alternatif untuk dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran bercerita serta menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran, dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. Untuk

meningkatkan kreativitas peserta didik dapat dicapai melalui desain pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran yang tepat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Jumanto dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta, pembelajaran Bahasa Jawa masih minim penggunaan media dan didominasi metode ceramah, sehingga peserta didik terlihat bosan, kurang bersemangat, serta mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Jawa. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran wayang kardus terhadap kreativitas peserta didik pada materi pewayangan kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kleco 1 Surakarta pada Tahun Ajaran 2025/2026, dengan fokus pada kelas II B. Pemilihan lokasi didasarkan

pada ditemukannya permasalahan pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi pewayangan, yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang inovatif sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menyenangkan. Penelitian berlangsung selama Januari hingga Oktober 2025.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian dalam ilmu pengetahuan sosial yang sebagian besar bergantung pada pengamatan manusia dan interaksi dengan mereka dalam bahasa dan peristilahan mereka (Sugiyono dalam syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media pembelajaran wayang kardus terhadap kreativitas peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alamiah melalui pengamatan, interaksi, serta penafsiran makna dari pengalaman subjek penelitian. Penelitian tidak memanipulasi variabel, melainkan mengeksplorasi kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Sumber data tidak dibuat sebagai kelompok eksperimen atau dimanipulasi oleh angket. Jika diperlukan, subjek penelitian, data yang dikumpulkan, sumber data yang diperlukan, dan alat pengumpul data dapat diubah (Fiantika dkk., 2022). Data primer dari penelitian ini diperoleh dari peserta didik kelas II B yang berjumlah 28 orang dan guru kelas melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran pewayangan menggunakan media wayang kardus. Data sekunder berasal dari buku, jurnal, dan referensi ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi guna meningkatkan keabsahan data.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, sedangkan analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan mendalam mengenai dampak penggunaan media wayang kardus terhadap

kreativitas peserta didik dalam pembelajaran pewayangan di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini membahas analisis pemanfaatan media pembelajaran wayang kardus terhadap kreativitas peserta didik kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta pada materi pewayangan. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya ketertarikan dan kreativitas peserta didik akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media menarik, sehingga peserta didik cenderung mengobrol, kurang fokus, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik, fokus, dan mampu memahami materi secara lebih baik.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kleco 1 Surakarta, sebuah sekolah dasar di wilayah perkotaan dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas II dan peserta didik, serta dokumentasi berupa data sekolah, foto kegiatan, dan daftar peserta didik. Subjek penelitian adalah 28 peserta

didik kelas II B. Hasil awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kardus mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga mendorong peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta pada Januari 2025, diketahui bahwa guru sebelumnya jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sarana serta kurangnya inovasi, sehingga pembelajaran didominasi metode ceramah dan menyebabkan peserta didik kurang antusias. Pada observasi berikutnya, guru mulai menggunakan media pembelajaran wayang kardus. Penggunaan media ini membuat peserta didik lebih tertarik, antusias, dan mudah memahami materi pewayangan karena mereka dapat melihat dan memeragakan tokoh wayang secara langsung melalui kegiatan bermain peran.

Penerapan media wayang kardus dilakukan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok, di

mana setiap kelompok memainkan tokoh pewayangan dan menceritakan ulang kisah dengan bahasa mereka sendiri. Kegiatan ini mendorong kreativitas, keaktifan, serta kerja sama peserta didik, sekaligus menanamkan nilai budaya dan gotong royong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kardus efektif meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik kelas II B pada pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi pewayangan.

Penggunaan media pembelajaran wayang kardus dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa media wayang kardus membuat pembelajaran lebih menyenangkan, perhatian peserta didik lebih terpusat, serta suasana kelas menjadi lebih kondusif. Peserta didik terlihat antusias karena dapat memegang, memainkan, dan memeragakan tokoh wayang secara langsung, sehingga pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar dan memudahkan guru dalam

mengarahkan serta mengendalikan kelas.

Media wayang kardus juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya melalui dialog, gerakan, dan improvisasi sesuai karakter tokoh pewayangan. Kreativitas peserta didik tampak dari kelancaran menyampaikan cerita, keluwesan dalam menyesuaikan dialog dan gerakan, serta keaslian ide yang muncul saat bermain peran. Selain itu, keberanian, rasa percaya diri, dan kerja sama antarpeserta didik juga berkembang melalui kegiatan kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kardus efektif dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik kelas II B pada pembelajaran Bahasa Jawa materi pewayangan.

Berdasarkan hasil observasi, respon peserta didik kelas II B SDN Kleco 1 Surakarta terhadap penggunaan media pembelajaran wayang kardus menunjukkan kecenderungan positif. Peserta didik terlihat lebih antusias, fokus, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan metode

ceramah. Media wayang kardus mampu memusatkan perhatian peserta didik dan mengurangi perilaku tidak fokus seperti mengobrol dengan teman.

Selain itu, peserta didik menunjukkan keaktifan dan keberanian saat memainkan wayang kardus secara berkelompok. Mereka antusias maju ke depan kelas, memperagakan tokoh wayang, serta mencoba mengulang dialog dengan bahasa sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media wayang kardus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga memudahkan pemahaman materi pewayangan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran wayang kardus pada pembelajaran Bahasa Jawa materi pewayangan di kelas II SDN Kleco 1 Surakarta memberikan dampak positif. Media ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena mereka dapat melihat dan memeragakan langsung tokoh

wayang, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat verbal.

Selain itu, media wayang kardus mampu meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan antusiasme peserta didik. Kegiatan bermain peran membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong peserta didik berani mengekspresikan ide dengan bahasa sendiri, serta lebih fokus mengikuti pembelajaran. Dengan bahan yang mudah diperoleh dan biaya yang rendah, wayang kardus menjadi media pembelajaran yang efektif dan sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada kelas rendah sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Jurnal:

Anggoro, b. (2018). "wayang dan seni pertunjukan" kajian sejarah perkembangan seni wayang di tanah jawa sebagai seni pertunjukan dan dakwah. *Juspi (jurnal sejarah peradaban islam)*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.30829/j.v2i2.1679>

Asmaraningtyas, t., & setiawan, y. (2023). *Pengembangan media pembelajaran wardo sun ratu "wayang karton susun rangka*

tubuh" untuk meningkatkan berpikir kreatif pada muatan ipa kelas v sdn pati lor 05. 08.

Fiantika, f. R., wasil, m., jumiati, s., honesti, l., wahyuni, s., & mouw, e. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pt. Global eksekutif teknologi.

Hum, s. M., asmanto, y., sn, s., sn, m., & janos, p. (2023). Menelusuri asal usul wayang kulit sebagai warisan budaya di indonesia. . . *Juni*, 5.

Jumanto, l., andaryani, e. T., & sarjana, s. P. (2024). *Pembelajaran seni rupa wayang kartun berbasis proyek dengan pendekatan steam untuk meningkatkan kreativitas siswa. 09.*

Mahamid, m. N. L. (2024). Wayang kardus sebagai media pembelajaran kreatif untuk melestarikan budaya lokal di kabupaten kediri: cardboard puppets as creative learning medium in preserving local cultures in kediri, indonesia. *Besari: journal of social and cultural studies*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.71155/besari.v2i1.87>

Muthohharoh, i., ghufon, s., nafiah, n., & hartatik, s. (2021). Pengaruh penggunaan media wayang kardus terhadap kemampuan bercerita peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3196–3202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>

Nurasiah, i. (2022). *Analisis penggunaan aplikasi wayang sukuraga sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar. 8(1).*

Nurchahyo, r. J., & yulianto, y. (2021). Menelusuri nilai budaya yang

- terkandung dalam pertunjukan tradisional wayang. *Khasanah ilmu - jurnal pariwisata dan budaya*, 12(2), 159–165. <https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11440>
- Prihastari, e. B., & widyaningrum, r. (2020). *Pengaruh media fotonovela terhadap pemahaman konsep kearifan lokal kota surakarta pada mahasiswa prodi pgsd universitas slamet riyadi*.
- Ronaldo, p. (2023). *Kajian nilai-nilai filosofis kesenian wayang kulit dalam kehidupan masyarakat jawa*. 10.
- Safri, m., & sari, s. A. (2017). *Pengembangan media belajar pop-up book pada materi minyak bumi*. 05.
- Setiawati, a., prihatsari, e. B., & irmade, o. (2025). *Efektivitas media pop up book bangru terhadap kemampuan pemahaman konsepp bangun ruang menggunakan teori van hiele pada peserta didik kelas v sd negeri*. 5(2).
- Syahrizal, h., & jailani, m. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal qosim jurnal pendidikan sosial & humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>