



MEDIA WACANTAL DALAM MENINGKATKAN KARAKTER DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Elly Yuliana

SDN 02 Pontianak Timur

Contributor Email: sdn2pontianaktimur@gmail.com

Abstract

Digital media as learning resource was rarely used in learning due to teachers' illiteracy on technology. The research objective was to improve the third-grade children's character in learning art and culture in Public Elementary School 2 in East Potianak District. This research was designed as a classroom research for improving the children's character through digital pretty puppets with creative play. The media was developed as playstore application in comical forms. The learning materials contained local folk stories enriched with moral values. The obtained data were analyzed descriptively and qualitatively. Research results show that learning art and culture containing folk stories attract and engage children in learning. The teacher's skill in exploring folk stories with local values is improved.

Keywords: WACANTAL media, character education

A. Pendahuluan

Pendidikan pada saat ini memegang peranan penting dalam kehidupan dan peradaban manusia ,namun semakin lama semakin terasa jauh dari yang diharapkan masyarakat . pada Zaman dahulu para orangtua sangat mempercayai pendidikan yang ada di Indonesia, pendidik saat itu sangat perhatian kepada siswa sehingga sikap dan karakter anak masih dalam batas kewajaran dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang tinggi. Dahulu, kita sering merasa segan menjawab apa yang guru kita katakan walau itu bukan emosi atau amarah. Kita disuguhkan dengan situasi sekolah yang sangat hormat kepada guru kita, jadi apapun yang guru kita katakan kita akan mengikuti dan menuruti karena memang nasehat yang mereka berikan hanya sekedar mengingatkan dan membuat kita sadar siapa kita dihadapan orangtua, guru, teman sebaya dan usia dibawah kita.

Masih bicara masa lalu, kita masih ingat minimnya perkelahian pelajar atau tawuran, tidak adanya *bullying* atau mengerjakan temannya sehingga akan timbul rasa dendam, tidak ada guru yang dianiaya muridnya sendiri. Miris memang ketika terjadi pergeseran budaya akibatnya dunia tekhnologi bisa membalikkan situasi yang dulu menyenangkan bagi siswa dan sekolah sebagai tempat aman kedua setelah rumah. Sekarang anak-anak lebih kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, anak juga lebih banyak berada dirumah dan dekat dengan *gadget* dan *handphone* sehingga apa yang mereka katakan sebagian besar mereka contoh dari duniamaya.

Melihat gejala-gejala sosial siswa sekarang yang jauh dari kata karakter yang baik, maka sebagai pendidik diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembentukkan karakter mereka mengarah ke yang lebih baik, bagaimana caranya agar mereka masih bisa menggenggam tekhnologi yang tidak dapat dipungkiri sudah menjadi kebutuhan sehari- hari mereka, dan bagaimana peran serta media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk merubah dan menyisipkan pesan moral dalam pemaparan yang bisa mereka artikan sebagai pembelajaran langsung yang menarik. Sudah saatnya

pendidik bisa merubah dunia sosial mereka yang tidak peduli dengan lingkungan, tidak peduli lagi dengan siapa orangtua dan siapa mereka, merubah imajinasi mereka bahwa sekolah ada tempat yang aman, tenang dan berguna bagi mereka sehingga perilaku yang negatif bisa hilang dari kehidupanpelajar dan sekolah. Saat ini orangtua rata-rata sudah disibukkan dengan dunia mereka sehingga perhatian pada anak-anaknyaberkurang.

Berdasarkan Realita Diatas penulis merencanakan menggunakan WACANTAL atau Wayang Cantik Digital sebagai wahana untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk kelas III di SD Negeri 02 Pontianak Timur. WACANTAL dibuat dan digunakan sebagai daya tarik, motivasi dan memberikan kontribusi dalam menyuguhkan cerita yang menarik, dipilihnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan karena pada mata pelajaran ini melibatkan lebih banyak motorik halus siswa sehingga motorik kasar bisa dipadukan denganserasi.

WACANTAL akan disajikan dengan kegiatan Non IT dan menggunakan dunia digital. Media ini dirancang sebagai alat peraga yang dekat dengan siswa yaitu boneka. WACANTAL adalah boneka cantik yang dibuat dari bahan flanel yang penulis yakin kalau boneka sangat akrab dalam dunia permainan anak-anak dan disini penulis akan menggunakan cerita rakyat daerah yaitu dari daerah Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat. Cerita ini dibuat dalam bentuk komik dan nantinya akan dikemas menjadi digital dan dapat dengan mudah diakses di semua tipe android dengan menggunakan aplikasiplaystore.

Scott dan Ytreberg (Elly.2015,p.1) menyatakan bahwa salah satu cara agar anak terpusat pada suatu mata pelajaran terletak pada cara guru dalam menggunakan media pembelajaran menjadi lebih efektif.Wayang cantik digital ini menjadi pilihan media yang tepat dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK). Oleh karena itu selama penulis sebagai tenaga pendidik disekolah dasar masih saja banyak menemukan masalah yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan pendidikan karakter dan guru

sudah disibukkan dengan perangkat mengajar sehingga mereka lupa bahwa pembentukan karakter siswa lebih penting daripada sekedar angka yang hanya ada pada laporan kenaikan kelas mereka.

Melalui media WACANTAL diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa tidak hanya dalam mata pelajaran Seni Budaya Keterampilan tapi semua mata pelajaran yang ada di tingkat dasar. Sekolah dasar adalah tempat dimana dunia permainan masih terjadi, sebagian perhatian siswa kelas III masih suka bermain. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran bisa tidak berjalan secara sempurna. Dibeberapa sekolah dasar di Indonesia masih banyak yang belum menanamkan pendidikan karakter secara penuh. Untuk usia sekolah dasar adalah periode dimana guru dapat menanamkan pendidikan karakter karena pada masa usia itulah guru dengan mudah memberikan pemahaman yang baik dan siswa lebih cepat menerima, maka diharapkan saat Wayang Cantik Digital digunakan dengan bentuk komik dan di digitalkan siswa lebih cepat memahami pendidikan karakter, melalui Wayang Cantik Digital ini siswa juga belajar literasi atau budaya membaca dengan menyenangkan karena ada dialog, gambar bahkan foto siswa itu sendiri yang bisa menjadi semangat dan memotivasi mereka.

1. **Tujuan.** Media pembelajaran WACANTAL ini bertujuan untuk: Meningkatkan karakter siswa pada pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media WACANTAL (Wayang Cantik Digital), serta dapat memberikan pemahaman bagi siswa, dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui metode belajar sambil bermain. (jarilin).
2. **Manfaat.** Penerapan media WACANTAL ini pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar khususnya kelas rendah guru memegang peranan penting didalamnya. Guru juga harus bertanggung jawab untuk mengendalikan situasi dan kondisi kelas yang diajarnya agar senantiasa siswa merasa senang dengan pelajarannya dan membuat mereka betah dengan materi yang dipelajarinya. Adapun manfaat dari media wacantal ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Memudahkan guru dalam penyampaian materi karena tidak perlu memerlukan waktu dan persiapan yang banyak dalam penggunaan media pembelajaran, guru bisa lebih kreatif dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, dan pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menjadi pelajaran yang tidak membosankan. Pelajaran ini tidak hanya melakukan nyanyian, tarian, menggambar atau teori tetapi juga cerita, disini yang diharapkan adalah cerita-cerita yang penuh dengan muatan pesan moral dan dapat memberikan kontribusi pada pendidikan karakter siswa
 - Penggunaan media pembelajaran WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ini memebikan manfaat bagi sekolah sebagai tempat terjadinya proses belajar mengajar berlangsung Dan bisa digunakan oleh guru lain di kelas lain dan dengan masa yang tidakterbatas.
 - Meningkatkan minat belajar siswa terutama minat siswa di sekolah dasar terutama di kelas rendah, siswa lebih tertarik dengan media ini dibanding dengan media lain atau tanpa media sama sekali yang biasa mereka peroleh selama ini yaitu ceramah, menulis dan tugas yang membuat siswa menjadi jenuh dalam proses belajarnya.
 - Bagi siswa sekolah dasar kelas rendah khususnya kegiatan belajar melalui media WACANTAL ini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa sehingga guru perlu mengaplikasikan dalam kegiatan belajar sambil bermain yang menjadi satukesatuan didalam proses pembelajaran.
3. **DAMPAK;** Dampak atau efek dari penggunaan WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ini dapat membuat pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan cara baru dalam penyampaian materi yang berbeda, pada penggunaan Media ini sebagai wahana untuk mengangkat cerita daerah yang penuh dengan pesan moral sehingga dapat meningkatkan kepedulian mereka tentang karakter yang bisa mereka ambil sebagai kegiatan atau tingkah laku yang bisa dijadikan contoh/suri teladan bagi siswa.

Penggunaan media ini diterapkandengan menggunakan boneka yang di desain dengan penggunaan motif kain/corak kain adat dayak yang bisa juga menjadi pelajaran yang ada di materi Seni Budaya dan Keterampilan kelas III. Siswa bisa lebih menghargai budaya sendiri daripada budaya luar yang kurang mendidik. Penggunaan android bisa dibatasi dengan kegiatan yang menyenangkan tidak hanya memanfaatkan android sebagai tempat bermain online yang ada digenggaman mereka tetapi materi pelajaran pun bisa mereka dapatkan di android, orangtua bisa terlibat langsung dengan penggunaan media digital yang digunakan sebagai media pembelajaran. Ini membuktikan bahwa pendidik sudah mulai sadar bahwa mereka tidak hidup dizaman saat mereka sekolah dulu tapi mereka hidup di zaman modern abad 21 dengan harapan sebagai wahana untuk mempersiapkan diri menjadi pendidik yang menguasai dunia informasi dan teknologi (IT).

Disamping itu teori pembelajaran ini dapat langsung di akses dengan mudah dan cepat melalui program pemerintah untuk ke *paperless education* yang artinya dunia pendidikan tanpa kertas, dan secara tidak langsung media WACANTAL (Wayang Cantik Digital) ikut serta dalam menjaga kelestarian pohon-pohon yang ada di Indonesia umumnya dan Kalimantan Baratkhususnya.

Landasan Teori ; Secara harfiah Pengertian media pengajaran terdiri dari dua kata yakni kata "*media* "yang berarti alat dan kata "*pembelajaran*" yang berarti sebuah proses penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didiknya. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang diperlukan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan atau memberikan informasi kepada pesertadidik.

Namun untuk menggunakan media-media tersebut kepada peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran diperlukan banyak hal yang harus diperhatikan dengan seksama oleh guru Diantaranya adalah kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan usia perkembangan peserta didik ; karena setiapmediamemiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, diantaranya adalah kemampuan peserta didik dalam

menangkap materi pembelajaran berdasarkan media yang digunakan. Namun media pembelajaran sangat diperlukan karena fungsi sebagai alat yang menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena anak dapat berperan serta dalam proses pembelajaran.

Disamping itu Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menghindari verbalisme. Salah satu media yang ingin diperkenalkan adalah WACANTAL atau Wayang Cantik Digital yang dibuat sebagai boneka konsep wayang golek. Boneka dikalangan masyarakat, sering idetik sebagai alat bermain khususnya pada anak

Menurut ahli psikologi anak *Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud*, menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, yaitu, bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif. Media WACANTAL (Wayang Cantik Digital) tidak lepas dari permainan yang menyenangkan dan juga menciptakan kreatifitas pendidik dan siswa . Dunia anak adalah dunia bermain, bermain adalah “suatu aktivitas langsung dan spontan dimana anak menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya”. sehingga pendekatan dengan penggunaan media ini akan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran .

Media Pembelajaran sangat penting dan dapat menjadi alat yang sangat menunjang seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Terkadang dalam proses pembelajaran pendidik menemukan kesulitan saat menyampaikan materi karena peserta didik tidak paham dan tidak dapat mengetahui apa yang disampaikan pendidik. Media pembelajaran memiliki peranan penting yakni sebagai gambaran atas materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik . Seperti contohnya pada pembelajaran yang bersifat abstrak. Dengan adanya media pembelajaran di ruang kelas saat penyampaian materi suasana kelas dapat terlihat rilek dan fleksibel. Kebanyakan di ruang kelas terjadi metode pembelajaran ceramah dan konvensional sehingga merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Bermain membantu anak-anak dalam mengatasi kecemasan dan konflik- konfliknya. Karena ketegangan dapat diredakan melalui aktifitas bermain, anak dapat mengatasi masalah-masalah dalam hidup. Bermain memungkinkan anak lebih mengeluarkan energi dan melepaskan ketegangan yang tertahan. Anak-anak dapat merasa kurang terancam dan cenderung lebih banyak mengekspresikan perasaan sebenarnya di dalam konteks bermain sambilbelajar.

Sedangkan Ahmadi (1991) memberikan pengertian 'bermain' adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan menganung keasyikan bisa dilakukan atas dasar kehendak diri sendiri bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperolehkesenangan.Melalui boneka diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya secara langsung baik dalam bentuk boneka tangan, boneka pensil atau boneka cantik, bahkanwayang.

Sering terjadi bahwa teman imajinasi anak adalah boneka. Boneka membantu anak untuk memvisualisasikan dan memainkan peran antara dirinya dengan teman imajinasinya. Adanya boneka memperjelas jarak antara anak dengan teman imajinasinya. Jarak yang membuat anak semakin asyik dalambermain.

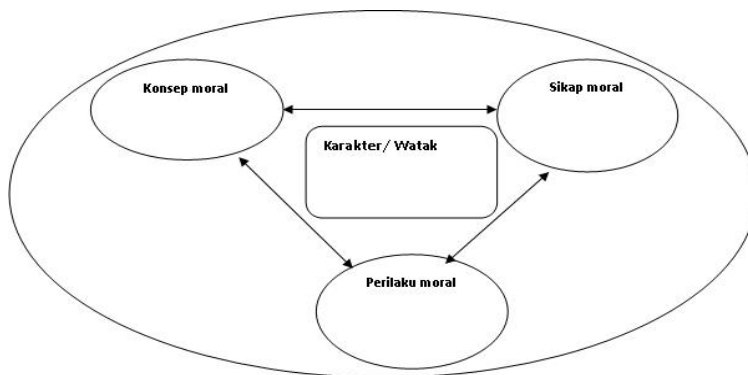
Dari sisi orangtua, boneka memudahkan dalam menyikapi teman imajinasi anak. Boneka memudahkan orangtua terlibat dan masuk kedalam dunia imajinasi anak. Boneka membuat aktivitas bermain menjadi kongkret dan sebagai orangtua bisa mengakses dan menyisipi pesan moral padaanak.

Sayangnya, banyak boneka tidak bersifat bebas nilai. Setiap boneka mempunyai nilai yang dibuat oleh produsennya. Contoh sederhana, boneka yang berasal dari suatu negara akan mengenakan pakaian sesuai dengan cara berpakaian di negara tersebut yang terkadang di Indonesia malah bertentangan dengan moral, agama, budaya dan adat istiadat. Tujuan penggunaan media wayang cantik digital ini jelas bisa membebaskan imajinasi dan membangun karakter anak Indonesia, tersebar luasnya cerita yang membebaskan imajinasi anak dan membangun karakter bangsa. Membangun

kebiasaan bercerita sebagai bagian utama dari pendidikan anak baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas.

WACANTAL ini sebagai media pengembangan karakter peserta didik di sekolah dasar sangat cocok dan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar . Pendidikan karakter pada usia dini akan memiliki dampak yang besar pada proses tumbuh kembang anak. Pada saat ini otak mereka akan menangkap setiap pembelajaran yang diberikan dengan baik, dan memori tersebut akan tersimpan dalam otak bawah sadar mereka. Otak bawah sadar akan menyimpan memori dengan baik setiap pembelajaran yang bersifat visual dan histori disertai dengan tokoh-tokoh idola dalam pewayangan.

Thomas Lickona menyatakan bahwa , Pendidikan Karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral felling*), dan perilaku moral (*moral behaviour*). Berdasarkan ketika komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter bisa didukung oleh kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan baik. Berikut ini merupakan keterkaitan dari ketiga kerangka pikir diatas . (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-karakter/> . Diakses pada tanggal 23 maret2017), sebagai berikut :



Bagan 1:Keterkaitan antara komponen moral dalam rangka pembentukan Karakter yang baik menurut Lickona

Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas (2010) menyatakan terdapat 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yaitu, Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat/komunikatif, Cinta Damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab. Pendidikan karakter memerlukan metode khusus yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Di antarametode pembelajaran yang sesuai adalah metode keteladanan, metode pembiasaan, dan metode pujian dan hukuman. Didalam penggunaan wayang cantik digital ini disajikan dalam bentuk cerita rakyat daerah yang penuh dengan keteladanan, berbentuk komik dan anak-anak pasti akan senang membaca baik secara manual maupundigital.

Menurut Thomas Lickona dalam Akhmad Sudrajat, Ada 10 aspek degradasi moral yang melanda suatu negara yang merupakan ciri-ciri tanda akan kehancuran suatu bangsa. Adapun 10 (sepuluh) tanda tersebut adalah;

“Meningkatnya kekerasan pada remaja, penggunaan kata-kata berbicara yang buruk, pengaruh rekan kelompok atau teman yang kuat sehingga dapat melakukan tindakan kekerasan, meningkatnya penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, kaburnya batasan moral yang baik dan buruk, menurunnya semangat kerja, sangat rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, rendahnya rasa tanggung jawab individu dan sebagai warga negara, membudayakan sifat tidak jujur, dan adanya rasa saling curiga dan kebencian antaras sesama”. (Sudrajat, Akhmad. 2011. *Degradasi Moral dan Prinsip Pendidikan Karakter*, :<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/07/31/degradasi-moral-dan-prinsip-pendidikan-karakter/>. Diakses tanggal 23 Maret 2017)

Atas dasar inilah pendidikan karakter harus diajarkan di sekolah dan menjadi sangat penting. Pendidikan karakter dapat menjadi tumpuan harapan bagi bangsa dan negara ini dari jurang kehancuran yang lebih dalam. Meski belum adanya rumusan yang jelas tentang pendidikan karakter yang efektif. Ada beberapa cara yang mungkin bisa mengimplimentasikan pendidikan karakter yang efektif. Mungkin

saja komunitas sekolah mengembangkan dan meningkatkan nilai-nilai inti etika dan kinerja sebagai landasan karakter yang baik, sekolah bisa mendefinisikan secara komprehensif dengan mencakup berpikir (*thinking*), merasa (*feeling*), dan melakukan (*doing*), dan sekolah bisa menyediakan kesempatan yang luas bagi para siswa dan guru untuk melakukan berbagai tindakan moral (*moral action*). Bisa juga secara teratur sekolah melakukan asesmen terhadap budaya dan iklim sekolah, memfungsikan para stafnya sebagai pendidik karakter disekolah dan sejauh mana siswanya dapat mewujudkan pendidikan karakter disekolah dalam kehidupan merekasehari-hari.

Sedangkan untuk kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran yang menerapkan pembelajaran abad 21, gerakan literasi sekolah, pendidikan karakter dan keterampilan. Jadi penggunaan WACANTAL sebagai media pembelajaran sesuai harapan yang dikehendaki yaitu penggunaan aplikasi digital dalam mempresentasikan media pengajaran berbasis android, membaca cerita rakyat daerah yang disajikan dalam bentuk komik dan pesan moral yang ada dalam cerita itu bisa dijadikan pendidikan karakter peserta didik, untuk keterampilan adalah pembuatan media wayang.



Bagan 2 :Hubungan antara kurikulum 2013 dan karya inovasipembelajara

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Ide dasar dari media Wayang cantik digital (WACANTAL) dijadikan media pembelajaran untuk mengajarkan pendidikan karakter pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan diawali ketika kita sering melihat anak-anak senang bermain dengan mainan boneka Barbie. Padahal kalau kita lihat boneka tersebut sebenarnya memiliki kekurangan terutama karena berasal dari luar Indonesia yang otomatis mengajarkan anak-anak budaya luar. Anak-anak akan cepat meniru apa yang mereka lihat, boneka barbie itu tidak cocok dengan dunia anak, tata riasnya, segi pakaian yang digunakan dan lekuk tubuh boneka itu sendiri. Sehingga sebagai pendidik merasa prihatin walau sebenarnya imajinasi mereka terasah dari bermain boneka itu sendiri, maka dari itu penulis mencoba untuk membuat boneka karakter yang menyerupai boneka barbie dan disesuaikan dengan cerita dan budaya masyarakat Indonesia . Boneka karakter ini di desain melalui wayang golek yang ada di Jawa Barat. Sedangkan Kalimantan Barat banyak sekali cerita-cerita daerah yang bisa diangkat kedalam kegiatan pembelajaran dan biasanya cerita daerah tersebut memiliki pesan moral yang baik. Cerita rakyat Kalimantan Barat ini adalah cerita yang berasal dari Kabupaten Sambas yaitu “Asal usul burung ruai”. Untuk presentasi bisa menggunakan dua pilihan yaitu ; menggunakan media atau aplikasi komik sehingga penyajiannya akan menari dan setelah itu di aplikasikan melalui media digital dengan menggunakan playstore sehingga anak-anak, orang tua dan guru dapat mengakses menggunakan smartphone atau android, untuk daerah yang tidak memiliki akses internet bisa menggunakan secara manual dengan bercerita secara langsung atau menggunakan komik atau buku .

Dalam karya inovasi pembelajaran ini tidak menekankan pada hasil angka tetapi cenderung dengan pendidikan karakter yang bisa kita amati melalui sikap atau tingkah laku dan jawaban siswa saat terjadi tanya jawab antara guru dan siswa selama diskusi. Media ini hanya memberikan gambaran bahwa mengajarkan pelajaran seni budaya dan keterampilan juga bisa melalui media bercerita.Seni budaya dan

keterampilan tidak hanya melukis, menggambar atau bernyanyi dan kreatifitaslainnya.

Media wayang cantik digital (WACANTAL) ini harus melalui beberapa tahap pembuatan yang panjang dan itu tergantung kreatifitas guru itu sendiri. Saat penyampaian materi pelajaran tentang konsep motif daerah hendaknya guru menjelaskan pakaian yang digunakan boneka itu, meminta siswa konsentrasi pada tayangang komik digital yang bisa mereka gunakan di kelas atau di luar kelas bahkan ketika mereka sedang santai dirumah. Setelah menyaksikan atau melihat cerita tersebut diharapkan siswa bisa mengamati dan mendapatkan pesan moral yang nantinya mereka bisa terapkan dalam kehidupan sehari- hari.

RANCANGAN KARYA INOVASI PEMBELAJARAN; Media wayang cantik digital (WACANTAL) ini mengadopsi beberapa kebudayaan dari berbagai daerah daerah indonesia lainnya yaitu wayang golek yang dimainkan oleh dalang dengan menggunakan bahasa daerah Sunda. Namun, dikarenakan didaerah Kalimantan Barat tidak memiliki seni wayang seperti di daerah Jawa maka untuk membuat penampilan boneka ini menarik bagi anak-anak maka dibuatlah boneka yang ukurannya sebesar wayang golek, dibuat dari bahan kain flanel, berisi dakron atau kapas sintetis dan dibuat seperti watak atau tokoh dalam cerita yang akan disajikan. Guru harus siap dengan alur cerita yang akan diceritakan atau saat akan dibuat komik. Secara garis besarnya menyiapkan tema, cerita, mengetahui karakter atau penokohan dalam cerita, latar belakang cerita, pesan-pesan yang akan disampaikan, siapa yang menjadi pemain dan dalang, menyiapkan tugas-tugas yang berkaitan dengan cerita dan pendidikan karakternya, melakukan tanya jawab tentang watak penokohan dan kehidupansehari-hari.

Metode penyampaian materi bisa dengan metode sambil bermain, bermain peran dan wayang cantik digital ini juga bisa dilakukan dengan cara konvensional dengan permainan wayang sepertibiasa.

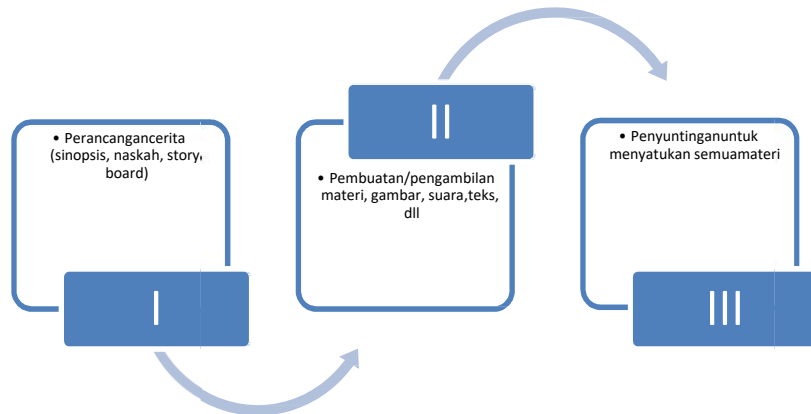
PROSES PENEMUAN/PEMBAHARUAN; Proses penemuan atau pembaharuan terhadap Wayang Cantik Digital (WACANTAL)

diuraikan sebagai berikut :

a. Merancang cerita wayang cantik digital (WACANTAL)

- 1) Pembuatan sinopsis atau alur cerita yang akan kita berikan kesiswa.
- 2) Pembuatan naskah atau teks yang berisi gambaran yang akan terlihat dilayar.
- 3) Pembuatan Storyboard atau sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalancerita.

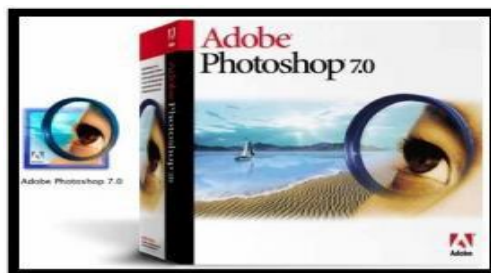
b. Perancangan cerita Wayang Cantik Digital(WACANTAL)



Bagan 3 :Proses perancangan cerita untuk dijadikan komik digital

c. Instalasi software digital untuk Wayang Cantik Digital (WACANTAL)

- 1) Pembuatan gambar karakter menggunakan *photoshopsoftware*.



Gambar1:Software aplikasi adobe photoshop untuk membuat gambarkarakter

- 2) Pembuatan cerita bergambar. Comic life adalah sebuah software multimedia dimana kita bisa membuat sebuah komik yang akandibuat.



Gambar2:Software aplikasi multimedia untuk membuatkomik

d. Merancang Wayang cantik digital(WACAN)



Gambar 3 : lat danBahan



Gambar 4 : WACANTAL (wayang cantik digital)

e. Publish ke playstore



Gambar 5: Aplikasi playstore pada android.

f. Implementasi Penggunaan WACANTAL secara manualdikelas.



Gambar 6: Pelaksanaan kegiatan wacantal dikelas

g. Implementasi Penggunaan WACANTAL berbasis android



Gambar 7:Wayang cantikdigital

APLIKASI PRAKTIS DALAM PEMBELAJARAN; Wayang cantik digital (WACANTAL) dibuat dalam komik. Dipilih komik karena pasti menarik bagi siswa dalam memperhatikan cerita yang akan ditampilkan atau diceritakan. Wayang cantik digital ini bisa disajikan juga seperti buku jika di sekolah tidak terdapat media digital sehingga kegiatan ini dapat bermanfaat sebagai budaya literasi, sajian materi pelajaran ini belum pernah dilakukan oleh guru di sekolahdasar.

Untuk sekolah bisa menggunakan proyektor/LCD dalam memberikan penjelasan kepada siswa tentang materinya. Berhubungan dengan pendidikan karakter dalam cerita tersebut akan ada dalam pertanyaan yang diberikan pada siswa oleh guru saat mereka telah mendengarkan dan melihat atau mengakses internet masih bisa menggunakan bahan ajar digitalini.

Beberapa kendala yang dialami adalah masih kurangnya minat guru dalam membuat media dibidang IT, kemungkinan akan terkendala jaringan internet dan aplikasi yang belum tentu bisa dipahami oleh guru-guru yang belum bisa komputer. Namun masih ada jalan keluar untuk menyiapkan guru-guru di abad 21 ini. Upaya yang bisa dilakukan baik oleh pemerintah dan organisasi profesi guru adalah sebagai berikut:

- Melaksanakanworkshoptentangbahanajardigitaluntukguru.
- Membiasakan siswa membaca buku baik itu dalam bentuk buku paket atau komik pembelajaran interaktif dandigital.
- Membiasakan mengajar dengan bercerita tentang seni, budaya dan adat istiadat bangsa Indonesia. Banyak sekali cerita daerah yang bisa diangkat untuk diajarkan tidak hanya dengan memberikan siswa menggambar, bernyanyi dan kerajinan tetapi juga bercerita. Sehingga akan timbul dialoq antara guru dan siswa. Diharapkan siswa lebih banyak mendapatkan pendidikan karakter dari berbagai cerita-ceritayang disampaikan oleh guru .

Untuk persiapan dalam pembelajaran dilakukan langkah langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan materi cerita yang akandiceritakan.
- 2) Menyiapkan boneka yang akan digunakan dalam media cerita dan membentuk karakter yang diinginkan pada sinopsis ceritatersebut.
- 3) Membuat mediapembelajaran.
- 4) Memberikan kepada siswa baik itu dalam bentuk digital maupun non digital.
- 5) Memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan cerita dan pendidikan karakter yang dapat disisipkan dalam ceritatersebut.
- 6) Meminta siswa untuk berdiskusi sekalian guru memperhatikan jawaban- jawaban yang akan muncul dari semuasiswa.

HASIL APLIKASI PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN. Hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pendidikan karakter yang disajikan dalam cerita “Asal Usul Burung Ruai” Dapat dilihat dari peduli atau tidaknya siswa saat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru saat terjadi dialog. Pada penerapan inovasi pembelajaran ini tidak menghasilkan angka tetapi hanya berapa persen siswa yang mengerti akan contoh-contoh perilaku tokoh-tokoh dalam cerita.



Chart :Tingkat pemahaman siswa terhadap pendidikan karakter

2. Pembahasan

ANALISA DAN HASIL IMPLEMENTASI PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN. Berdasarkan analisa dan hasil Implementasi dapat dijelaskan sebagaiberikut:

- a. Saat dilaksanakannya penilaian atau pengambilan data ternyata dari siswa yang ada dikelas III SD Negeri 02 Pontianak Timur sebanyak 37 orang, ada 91 % siswa menjawab dan menjelaskan berbagai karakter yang di cerita sesuai dengan beberapa pertanyaan yang ada kategori(baik).
- b. Siswa yang menjawab tidak tahu dan ragu-ragu sebesar 8% (sedang).
- c. Siswa yang tidak menjawab sama sekali 1 %(kurang).

Setelah dilakukan anilisis data terhadap siswa yang menjawab tidak tahu dan ragu-ragu ternyata alasan mereka karena tidak memperhatikan cerita dan penjelasan yang dipaparkan. Begitu juga dengan yang tidak menjawab sama sekali, rata-rata alasan yang diberikan adalah bingung dan masih bermain bersama yang lainnya. Sekali lagi peran serta guru untuk menjelaskan pesan apa saja yang bisa diambil dalam penokohan karakter yangada.Contoh pendidikan karakter yang dapat dijelaskan siswa sebagai berikut :

- 1) Sibungsu : Baik, rajin, suka menolong, patuh terhadap orang tua.
- 2) Keenam putri : Jahat, iri hati, suka membantah orang tua, malas.
- 3) Raja : Bijaksana
- 4) Kakek tua : Sakti dan baik hati.

Dari contoh diatas dapat dijelaskan kepada siswa bahwa sebagai manusia setidaknya memiliki karakter yang baik, bijaksana, rajin, suka menolong dan patuh padaorangtua.

DALAM KEGIATAN DESIMINASI, Untuk pembuatan media WACANTAL diperlukan presentasi atau didesiminasikan kepada teman-teman guru yang lain baik itu disekolah maupun teman sejawat dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) guna untuk memasyarakatkan Media

Wacantal kepada teman sejawat yang selanjudnya untuk dapat di implementasikan di sekolah masing masing .



Gambar 8: Desiminasi teman sejawat di Kelompok Kerja GuruSD

C. Penutup

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil inovasi pembelajaran ini sebagai berikut :

Dalam penggunaan media WACANTAL dapat menjadi media yang menarik bagi siswa karena dalam penyajiannya menggunakan dua jenis media IT dan Non-It. Dimaksud dengan media IT karena menggunakan aplikasi berbasis android dengan software yang bisa guru dapatkan dari workshop atau pelatihan. Media ini juga bisa menggunakan Non-It karena sebelum dimasukkan kedalam aplikasi berbasis android terlebih dahulu dijadikan komik bergambar yang isinya adalah cerita yang berisi foto-foto siswa dan ada percakapan yang tidak biasa, yaitu menggunakan balon komik seperti komik-komik lainnya, setiap anak suka akan komik jadi ini bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka untuk belajar dan dengan mudah dalam penerapan pendidikan karakter.

Dengan Minimnya guru yang peduli tentang pendidikan karakter yang seharusnya mereka ajarkan kepada siswa melalui mata pelajaran yang dianggap menarik bagi siswa seperti Seni Budaya dan Keterampilan , maka dengan mudah pendidikan karakter bisa diberikan kepada mereka, apalagi penyajian cerita daerah sebagai media

pembelajaran tersebut yang jarang digunakan dalam pembelajaran seni.

Penyelenggara pendidikan diharapkan untuk memberikan dorongan dan bantuan dengan menyelenggarakan workshop dan pelatihan pembuatan bahan ajar digital atau menggandeng organisasi profesi guru yang mempunyai kemampuan dalam meningkatkan kompetensi guru dan profesi guru sehingga 4 kompetensi guru bisa dilaksanakan. Jika guru sudah memiliki kemampuan dan kreatifitas mengajar dan tidak hanya memikirkan angka yang dituliskan dalam laporan hasil belajar mereka pada setiap akhir tahun ajaran.

Wayang cantik digital didesain dengan kemudahan, jika ada guru yang tidak menguasai IT bisa menggunakan media komiknya, dan bagi guru yang bisa IT bisa mengakses internet dengan memanfaatkan smartphone dan aplikasi playstore.

Ucapan Terima Kasih

Tulisan ilmiah ini dapat diselesaikan tidak terlepas bantuan yang berasal dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih terutama saya sampaikan kepada Direktur Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan subsidi dana penelitian dan pembimbingan penulisan artikel jurnal. Selain itu, saya sampaikan terima kasih pula kepada editor Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah memberikan masukan dan koreksi untuk memperbaikinya sehingga artikel ini dapat diterbitkan dalam jurnal tersebut.

Daftar Referensi

- Ahmadi. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka.
- Bakar, A., & Anwar, A. (2015). Learning Materials in Character Education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(3), 405-416.
- Cahaya, S. I. (2007). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. <http://indeksprestasi.blogspot.co.id/2015/03/meningkatkan-keterampilan-berbicara.html>. Diakses 20 Maret 2017.

- Darussalam, Itqan. (2016). Belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. <http://itqandarussalam.890m.com/belajar-sambil-bermain-dan-bermain-sambil-belajar/>. Diakses pada tanggal 23 maret 2017.
- Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas. (2010). *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Rajab, T. (2015). An Applied Model of Teaching Materials to Improve Students' Speaking Skill. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(1), 103-118.
- Rumah Dongeng. (2017). *Cerita Anak*. <http://www.rumahdongeng.com/cerita-anak>. Diakses tanggal 23 Maret 2017
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sudrajat, Akhmad. (2011). *Degradasi Moral dan Prinsip Pendidikan Karakter*, dari Tentang Pendidikan.
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/07/31/degradasi-moral-dan-prinsip-pendidikan-karakter/>. Diakses tanggal 23 Maret 2017
- Yuliana, E. (2015). *Penggunaan Media Bontinel Untuk Mengembangkan Imajinasi Bercerita Peserta Didik Kelas III SD Negeri 42 Pontianak Kota*. Pontianak.