

WAYANG PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA INTERNALISASI NILAI KARAKTER KEBANGSAAN

by Sutaryanto Sutaryanto

Submission date: 27-Nov-2021 05:04PM (UTC+0700)

Submission ID: 1713558153

File name: PROSIDING_SUTAR_SEMNAS_II_PASCA_UNS-.pdf (182.09K)

Word count: 3324

Character count: 22141

WAYANG PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA INTERNALISASI NILAI KARAKTER KEBANGSAAN

Taufik Hidayat Eko Yunianto
Universitas PGRI Madiun, Indonesia
Email: mr77vick@gmail.com

Sutaryanto
Universitas PGRI Madiun, Indonesia
Email: sutaryanto@unipma.ac.id

ABSTRAK

Internalisasi nilai karakter kebangsaan sangat penting dalam pembelajaran. Pemanfaatan media wayang pahlawan bertujuan untuk memberikan penanaman nilai karakter kebangsaan kepada siswa di sekolah dasar agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Wayang merupakan salah satu media yang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and development* dengan Prosedur pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Media wayang pahlawan dinyatakan layak pada uji media dan materi. Respon siswa dan respon guru dengan kategori sangat baik terhadap penerapan media wayang pahlawan sebagai internalisasi nilai karakter. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media wayang pahlawan sangat efektif untuk internalisasi nilai karakter kebangsaan pada siswa.

Kata kunci: Media Wayang Pahlawan, Karakter Kebangsaan, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

It is important to comprehend the internalization of national character values in learning. The use of Wayang Pahlawan is hoped to provide the national character value for students in elementary schools so that they can be used in everyday life. Wayang is one of the most effective media used in the learning process. This research belongs to research and development using ADDIE model as development procedure. Wayang Pahlawan is declared feasible in media and material tests. Students and teacher's response is marked as excellent on the application of Wayang Pahlawan to internalize the national character values. Therefore, it can be concluded that learning using Wayang Pahlawan through is effective for internalizing the national character values of students.

Keywords: Wayang Pahlawan, National Character, Elementary School Student

Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah ³⁸ untuk membentuk manusia menjadi warga negara yang baik, yang memusatkan pada proses belajar mengajar untuk membantu anak didik menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna, baik bagi diri sendiri, masyarakat dan negara sebagai keseluruhan. Dengan demikian pendidikan dapat dikatakan sebagai wadah ¹³ mencerdaskan bangsa mengembangkan masyarakat dengan dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan dan sikap anak didik dan masyarakat menunjukkan adanya kaitan fungsional antara pendidikan dan tuntutan jaman.

Upaya pengembangan dalam bidang pendidikan yang ³¹ menyangkut kurikulum, metode, media pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas pengajar dan lain sebagainya memang sangat dibutuhkan untuk memajukan pendidikan di negeri kita. Pada kenyataannya, semua perkembangan tersebut masih belum bisa terealisasi secara merata di Indonesia. Sebagai contoh, masih banyak para pengajar yang memiliki kualitas rendah dan cenderung ³⁹ enggan menggunakan dan mengembangkan media dalam pembelajaran. Guru ¹² sebagai ujung tombak dalam pembelajaran juga masih banyak yang kurang bahkan tidak memiliki kemauan dan kemampuan untuk mengembangkan materi dan metode pembelajaran karena keterbatasan pemahaman teori dan metodologi sejarah. Keprofesionalan guru tidak jarang masih dipertanyakan. Padahal untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu faktor penting yang ¹⁷ dibutuhkan adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang ¹⁷ memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, ¹⁷ kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No. ⁸ 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Kaitannya dengan ⁸ kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat iapun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik. Sumber-sumber belajar lain inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara

terencana oleh para guru atau pendidik dan biasanya dikenal sebagai media pembelajaran.

Pemerintah Republik Indonesia telah memberikan kesempatan kepada seluruh warga untuk menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga negara. Sebagai agen pembaru, pendidikan bertanggung jawab mengembangkan dan mewariskan nilai-nilai kebangsaan dan ditransfer ke kehidupan mereka sehari-hari. Upaya yang dilakukan dalam rangka pemenuhan tuntutan ini adalah dengan memanfaatkan media pendidikan dalam proses belajar mengajar melalui pendekatan tradisional kepada peserta didik. Siswa di Sekolah Dasar pada umumnya memiliki kualitas pembelajaran yang rendah dan kurang adanya penanaman karakter kebangsaan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurang adanya inovasi dalam pembelajaran. Dengan media wayang diharapkan siswa dapat mempelajari karakter kebangsaan dari tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. Sehingga dengan internalisasi nilai dalam pembelajaran dapat dijadikan sauritaladan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Karena posisinya yang berada di tengah maka dapat disimpulkan bahwa media itu berarti sesuatu yang menghubungkan atau perantara antara satu sisi dengan sisi yang lainnya. Sedangkan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7). Media pendidikan itu sendiri merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik (Danim, 2010:7). Media pembelajaran tradisional biasanya digunakan karena memiliki kandungan pesan yang secara tidak langsung ingin disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran tradisional biasanya berupa permainan tradisional, lagu-lagu tradisional, cerita dongeng dan pertunjukan seni seperti tarian dan pewayangan.

Wayang merupakan salah satu media yang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Wayang telah diakui UNESCO sebagai Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity ('Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia'). Wayang diakui sebagai karya agung karena wayang mempunyai nilai tinggi

bagi peradapan umat manusia. Pada tanggal 7 November 2003 wayang Indonesia diumumkan oleh UNESCO sebagai karya agung dunia di Paris. Melalui pagelaran wayang penonton dapat memetik berbagai karakter sesuai dengan tokoh yang disajikan. Media wayang dalam proses pembelajaran akan mendorong peserta didik menuju tatanan yang lebih baik melalui pesan yang disampaikan. ²⁷ Dalam perannya sebagai media pembelajaran, wayang diharapkan mampu menyampaikan nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik. Menurut Lisbijanto (2013: 1), wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia perwayangan. Wayang merupakan alternative inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Oktaviani (2014) menjelaskan bahwa media wayang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi pada mata pelajaran tematik pada tema pahlawanku banyak terdapat nilai-nilai kebangsaan yang dapat dijadikan sauriteladan yang baik bagi peserta didik, khususnya karakter kebangsaan.

Teori dan Metodologi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Karena posisinya yang berada di tengah maka dapat disimpulkan bahwa media itu berarti sesuatu yang menghubungkan atau perantara antara satu sisi dengan sisi yang lainnya. Sedangkan media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7-8).

⁷ Menurut Musfiquon (2012: 28), media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Maka dari itu, salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat melalui kemampuannya membangkitkan rangsangan pada panca indera siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

³² Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Santoso (1998: 165-166) bahwa media bermanfaat untuk (a) menarik siswa hingga dapat meningkatkan motivasi belajar, (b) lebih menjelaskan makna bahan pelajaran sehingga lebih mudah dipahami dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, (c) membuat variasi metode mengajar agar tidak semata-mata berupa komunikasi verbal sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (d) lebih memperbanyak siswa melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti pengamatan, tindakan, dan demonstrasi.

Alasan kedua mengapa penggunaan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasilnya adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menjadi kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berpikir tersebut, sebab melalui media hal yang abstrak bisa dikonkritkan, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan (Santoso, 1998: 165-166). Berdasarkan posisinya sebagai penghubung di satu sisi dan memiliki peran penggiat di sisi lain kemudian sering mengalami komunikasi yang kurang atau tidak efektif, hendaknya guru berusaha untuk melakukan usaha-usaha agar tercapainya tujuan dalam komunikasi tersebut, diantaranya adalah dengan menyediakan media lain yang bisa sumber belajar oleh siswanya. Salah satunya adalah media wayang pahlawan.

c. Wayang Pahlawan

Menurut Lisbijanto (2013: 1), wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia perwayangan. Wayang berasal dari kata Ma Hyang yang berarti menuju kepada roh spiritual, dewa atau Tuhan Yang Maha Esa. Cerita wayang di ambil dari buku Mahabarata atau Ramayana. Kesenian wayang sudah ada di Indonesia sejak zaman kerajaan Hindu.

Wayang sering dipandang sebagai suatu hal yang kuno, yang tidak mudah dipahami oleh banyak orang. Khususnya siswa-siswa sekolah dasar yang pada masa-masa ini sudah jarang menjumpai suatu kontes atau pertunjukan wayang tradisional, mereka lebih mengenal cerita-cerita yang dikemas secara modern. Namun dengan seiring perkembangan jaman wayang sering ditampilkan dengan

berbagai bahasa dan tidak hanya berpatokan dengan cerita atau legenda dari Jawa. Wayang merupakan inovasi baru untuk pendidikan, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Para guru mulai kreatif dalam menciptakan suatu media-media baru untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan mendapat suatu tanggapan yang baik dari siswa. Wayang dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter kebangsaan.

Wayang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* ('Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia'). Wayang diakui sebagai karya agung karena wayang mempunyai nilai tinggi bagi peradapan umat manusia. Pada tanggal 7 November 2003 wayang Indonesia diumumkan oleh UNESCO sebagai karya agung dunia di Paris (Wibisono, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa wayang merupakan salah satu warisan budaya tradisional, telah diakui dunia internasional sebagai sebuah warisan budaya sarat nilai yang berperan besar dalam pembentukan dan pengembangan jati diri bangsa. Oleh sebab itu media wayang pahlawan sangat efektif dalam menanamkan karakter kebangsaan kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian Oktaviani (2014) menjelaskan bahwa media GAYANGHETUM (Gambar wayang Hewan dan Tumbuhan) merupakan pengembangan dari media wayang yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan Winarto (2014) menjelaskan bahwa Wayang Sains dapat meningkatkan variasi (orkestrasi) pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan, serta meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pembelajaran.

d. Nilai Karakter Kebangsaan

Tersirat dalam UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

¹⁹
berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan Pendidikan Nasional merupakan rumusan mengenai kualitas manusia modern yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh sebab itu rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar pengembangan pendidikan karakter bangsa. Untuk memudahkan wawasan arti pendidikan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian, istilah, pendidikan karakter bangsa. ²⁶ Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan sistematis dalam mengembangkan ¹¹ potensi peserta didik. Karakter adalah nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses pemberdayaan potensi dan pembudayaan peserta didik guna membangun karakter pribadi dan/ atau kelompok yang unik baik sebagai warga negara. ³ Karakter Bangsa adalah kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang khas baik yang tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara sebagai hasil olah pikir, olah hati, olah rasa, karsa dan ⁶ perilaku berbangsa dan bernegara Indonesia yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila, norma UUD 1945, keberagaman dengan prinsip Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

e. Pengembangan Media pembelajaran

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sebuah produk yang berupa media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang berupa produk ditandai dengan dengan 3 hal yaitu: 1) suatu asumsi bahwa produk pembelajaran itu diinginkan, 2) layak suatu produk didasarkan/ mempertimbangkan hasil uji coba atau revisi, 3) suatu asumsi bahwa produk harus bisa dipakai oleh berbagai pihak yang mempunyai kebutuhan serupa. Produk yang dihasilkan berdasarkan analisis kebutuhan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan akan lebih efektif, efisien dan menarik.

Molenda (2003) mendefinisikan tujuan model pembelajaran adalah untuk mengubah konsep kunci dan proses kedalam pendekatan yang partukuler,

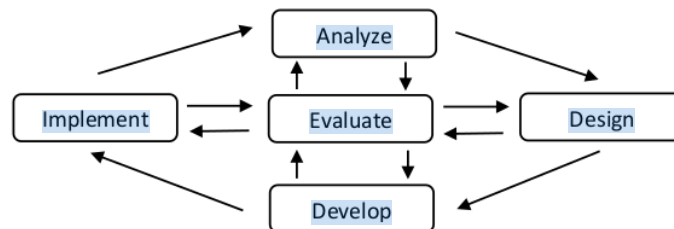
merupakan metode singkat dalam mengkomunikasikan yang diyakini menjadi faktor kesuksesan kritis dari suatu aktivitas pembelajaran. Pengembangan sebuah media pembelajaran berangkat dari teori – teori belajar. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berdasarkan atas teori belajar konstruktivistik yang bertujuan untuk menginternalisasi nilai karakter kebangsaan siswa sekolah dasar. Sebagaimana dasar teori konstruktivistik pengembangan model pembelajaran ini diharapkan mampu membangun konsep dalam diri siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek emosional, aspek sosial, dan aspek spiritual (Reigeluth, 1999). Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran yang akan dikembangkan harus menunjukkan beberapa karakteristik, antara lain: 1) *designed oriented* (berfokus pada upaya mencapai tujuan pembelajaran), mengidentifikasi media pembelajaran (cara yang mendukung atau memfasilitasi belajar), dan 3) media pembelajaran bisa dirinci sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Raiser dan Molenda untuk merancang sistem pembelajaran. Chaeruman (2008) mengemukakan tahapan – tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analyze*): suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
2. Tahap desain (*design*): tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pada tahapan ini yang dilakukan antara lain: merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

3. Tahap pengembangan(*develop*): pengembangan adalah proses mewujudkan *blue – print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Selain itu, lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan pula evaluasi oleh ahli untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Tahapan evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan merupakan evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.
4. Tahap implementasi(*implementation*): langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.
5. Tahap evaluasi(*evaluation*): evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Secara garis besar tahapan pengembangan dengan model ADDIE dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Alur Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil dan Pembahasan

Desain wayang pahlawan dikembangkan berdasarkan pada wayang tradisional jawa. Hanya saja bentuk sketsa wajah sesuai dengan wajah tokoh pahlawan yaitu Ir.

Soekarno, Jenderal Soedirman, Pangeran Diponegoro. Media wayang pahlawan dibentuk menggunakan gambar tokoh pahlawan Indonesia yang dibentuk dengan menggunakan teknik kolase dan perpaduan warna yang menarik sehingga dapat menggambarkan seperti tokoh sebenarnya. Wayang pahlawan dibuat sesuai dengan karakter siswa, wayang dibuat kartun dengan perpaduan warna sehingga siswa tertarik kepada media wayang.



Gambar 2. Visualisasi wayang sebelum revisi

Media wayang dikatakan layak untuk di uji coba jika memperoleh presentase kepakaran skor antara 61%-100% dengan Kualifikasi tinggi - sangat tinggi, Arikunto (2007: 18-19). Desain media wayang kemudian dilakukan validasi produk oleh pakar atau validator sebelum dilakukan uji coba dalam pembelajaran di kelas. Validator terdiri dari ahli media wayang yaitu pakar seni dan ahli materi tokoh pahlawan. Media wayang pahlawan dengan materinya dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran untuk melakukan internalisasi nilai karakter kebangsaan kepada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi bahwa desain wayang yang telah dibuat sudah sangat baik dan dapat digunakan, akan tetapi ada saran yang harus dipenuhi agar wayang dapat sempurna. Saran dari validator yaitu pada tangan belakang seharusnya terpisah tidak melekat pada badan dan tangan dibuat terpisah untuk mempermudah proses pemotongan. Dengan revisi dari validator sehingga wayang desain wayang menjadi seperti di bawah ini:



Gambar 3. Visualisasi wayang setelah revisi

Gambar di atas merupakan perbandingan gambar sesudah dan sebelum media melalui proses revisi. Jika dilihat dari bentuk wayang tidak terdapat perbedaan hanya saja pada desain tangan yang secara terpisah terlihat pada desain setelah revisi. Hal ini dikarenakan selain untuk mempermudah proses pemotongan dapat di bandingkan jika desain wayang sebelum revisi dimungkinkan tangan yang bisa digerakkan hanya tangan depan saja. Sedangkan setelah ada revisi kedua tangan wayang dapat digerakkan semua karena desain dibuat secara terpisah. Selain wayang peneliti juga menyusun buku bahan ajar untuk menceritakan ceritera kisah perjuangan tokoh. Tokoh yang di ambil dalam penelitian ini adalah Ir. Soekarno, jederal soedirman dan Pangeran diponegara. Ketiga tokoh tersebut karena tokoh pahlawan tersebut sudah pupoler untuk anak SD kelas 4, selain itu penjuangan dari tokoh yang dipilih mengadung peristiwa dilematis dalam menentukan sebuah keputusan.

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk wayang pahlawan dengan model pengembangan *ADDIE*. Uji kepakaran dilakukan dengan uji kelayakan media untuk media wayang dan uji kelayakan materi untuk bahan ajar. Dari hasil uji kelayakan media diperoleh persentase sebesar 94%, dan uji kelayakan materi sebesar 88%, dari data yang diperoleh tersebut maka media wayang pahlawan dinyatakan layak untuk diterapkan. Uji skala kecil yang dilakukan diukur melalui respon guru dan siswa. Respon guru 85%, sedangkan respon siswa sebesar 81%. Guru maupun siswa merespon sangat baik terhadap penerapan media wayang pahlawan untuk internalisasi nilai karakter. Uji skala luas dilakukan kepada 72 siswa dengan hasil respon siswa sebesar 92%, sedangkan respon guru sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Efektifitas

internalisasi nilai karakter kebangsaan dengan media wayang pahlawan dengan menggunakan N-gain diperoleh hasil hitung 0,8 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media wayang pahlawan efektif untuk internalisasi nilai karakter kebangsaan pada siswa.

15 Referensi

- Adisusilo, S. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter: Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Efektif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. PT Bumi Angkasa: Jakarta.
- 10
Djahiri, Kosasih. A. 1985. *Strategi Pengajaran Afektif Nilai-Nilai VCT dan Game dalam VCT*. Bandung: Jurusan PMPKN IKIP Bandung
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Wayang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- 20
Molenda, Michael. 2003. "In Search of the Elusive ADDIE Model". *Performance Improvement*. May/June 2013. Indiana University.
- 1
Oktavianti, Rizki. 2014. *Pengembangan Media GAYANGHETUM (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomor 1 (Halaman 65-70).
- Reigeluth, C. M. (Ed.). 1999. *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, volume II*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- 9
Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- 28
Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- 23
Winarto. 2014. *Pengembangan Wayang Sain*. Universitas Negeri Malang: Prosiding Seminar Nasional TEQIP (Teachers Quality Improvement Program) dengan Tema "Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Bermakna TEQIP".

WAYANG PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA INTERNALISASI NILAI KARAKTER KEBANGSAAN

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	1 %
2	www.kajianpustaka.com Internet Source	1 %
3	yollanda18.wordpress.com Internet Source	1 %
4	Submitted to Roger Bacon High School Student Paper	1 %
5	senandungpelayaran.blogspot.com Internet Source	1 %
6	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	1 %
7	lisnursamara.wordpress.com Internet Source	1 %
8	id.123dok.com Internet Source	1 %
9	www.slideshare.net Internet Source	1 %

10	repository.unib.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	1 %
12	rayyan-world.blogspot.com Internet Source	1 %
13	javasxplore.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	Rince Jalla Wabang, Maria Rosalinda Talan. "PELATIHAN KETERAMPILAN BERBICARA MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI PADA ANAK-ANAK DI RT 9 KELURAHAN BENPASI", Bakti Cendana, 2020 Publication	<1 %
15	ejournal.ihdn.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
17	Ratna Wahyu Wulandari, Mundilarto Mundilarto. "Kompetensi Pedagogik Dan Profesional Guru Fisika Dalam Melaksanakan Pendekatan Saintifik Di SMAN Sleman", Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 2016 Publication	<1 %
18	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %

19	Titin Faridatun Nisa', Muhammad Busyro Karim, Dewi Mayangsari. "Membangun Karakter Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Math Character", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2016 Publication	<1 %
20	cjsisdblog.blogspot.com.au Internet Source	<1 %
21	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.universitasbumigora.ac.id Internet Source	<1 %
23	Sofia Sa'o. "INTUISI SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI MERAIH PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA", Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA), 2020 Publication	<1 %
24	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
25	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.kaskus.co.id Internet Source	<1 %
27	jonedu.org Internet Source	<1 %

28

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

29

Debby Arisandy, Jefri Marzal, Maison Maison. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

30

nanopdf.com

Internet Source

<1 %

31

Eka Jaya Putra Utama, Agus Budi Nugroho. "Pembelajaran Sejarah dengan Metode Debat Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas X MIPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak", Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 2018

Publication

<1 %

32

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

33

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

34

Pratama Dharmika Nugraha. "Pengaruh latihan lay up 6 tahap terhadap hasil lay up pemain putra usia SMP pada sekolah basket Smiling Java Boyolali", Journal Power Of Sports, 2018

<1 %

35	e-journal.upr.ac.id Internet Source	<1 %
36	ml.scribd.com Internet Source	<1 %
37	moam.info Internet Source	<1 %
38	123dok.com Internet Source	<1 %
39	ebookmarket.org Internet Source	<1 %
40	Purna Supriyati. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Monolog Teks Recount dengan Metode Demonstrasi Media Picture Series", Academy of Education Journal, 2019 Publication	<1 %
41	rumahtugasa209.blogspot.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off