

MEDIA WAYANG BAPER DALAM PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA

Fildzah Mahariyah Nadilah

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

fildzahmahariyah@gmail.com

Abstract:

The purpose of this study is to examine the application of wayang media using role-playing methods in Pancasila education as well as the improvement of students' character development. The research design used is Classroom Action Research. The research subjects were 29 fourth-grade students of SD Negeri Rawajaya 04. The results of this study show that the learning outcomes in Cycle I were 81.73% in the good category, and Cycle II reached 97.39% in the very good category. The results regarding students' character showed that in Cycle I, the acquisition of the character of Faithful and Devout to God Almighty was in the good category with a percentage of 83%, and in Cycle II, it increased to 90%, still in the good category. The character of mutual cooperation (Gotong Royong) in Cycle I was 62%, which increased to 83% in Cycle II, also in the good category. The Independent character was obtained at 66% in Cycle I and increased to 86% in Cycle II, within the good category. Critical thinking character can be obtained in cycle I at 59% and in cycle II at 79% in the fairly good category. From the data obtained in cycles I and II, it is known that based on this achievement, overall, the character of fourth-grade students is said to have improved and reached the success indicator of $\geq 75\%$. The conclusion of this study is that it is stated that puppetry media with the role-playing method can enhance the formation of students' character.

Keywords: Learning media, role-playing method, character education, Pancasila education, creative puppets.

Abstrak:

Tujuan penelitian ini untuk melihat penerapan media wayang dengan metode bermain peran dalam pendidikan pancasila serta peningkatan pembentukan karakter siswa. Desain penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan beberapa siklus secara bertahap. Subyek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Rawajaya 04 sebanyak 29 siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil pembelajaran siklus I sebesar 81,73% dalam kategori baik dan Siklus II sebesar 97,39% dengan kategori sangat baik. Hasil dari karakter peserta didik bahwa siklus I perolehan karakter Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME dalam kategori baik dengan persentase 83% dan pada siklus II dalam kategori 90% dalam kategori baik, Karakter Gotong Royong pada siklus I yaitu 62 % dan perolehan pada siklus II yaitu 83 % atau dalam kategori baik, Karakter Mandiri dapat diperoleh pada siklus I yaitu 66 % dan pada siklus II sebesar 86% dalam kategori baik, Karakter Berpikir kritis dapat diperoleh pada siklus I 59 % dan pada siklus II yaitu 79% dalam kategori cukup baik., Dari perolehan data siklus I dan dua yaitu diketahui bahwa Berdasarkan perolehan tersebut secara keseluruhan karakter siswa kelas IV dikatakan sudah meningkat dan mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu dikatakan bahwa media wayang kreasi dengan metode bermain peran dapat meningkatkan pembentukan karakter siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, metode bermain peran, pendidikan karakter, pendidikan pancasila, wayang kreasi.

A. PENDAHULUAN

Pembentukan karakter siswa merupakan suatu hal yang penting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Pembangunan karakter melalui pendidikan karakter pada dasarnya dimulai dengan adanya permasalahan yang menimpa generasi muda di era globalisasi saat ini. Pendidikan untuk pembentukan karakter merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik yang didalamnya terdapat pengetahuan, kesadaran, kemauan maupun tindakan yang harus dilakukan. Pendidikan karakter merupakan bagian penting bagi peserta didik. Pendidikan karakter dapat membentuk seseorang untuk bertanggungjawab dengan apa yang sudah dijalankan, serta dapat membuat seseorang untuk menghormati hak orang lain (Hayya & Prasetyo, 2023).

Lembaga pendidikan seyogyanya memiliki perhatian terus menerus dalam meningkatkan upaya pembentukan karakter peserta didik. Adanya kondisi yang semakin memprihatinkan harus menjadi pelajaran berharga, terbukti dengan menurunnya motivasi belajar mereka baik dari cara bersosialisasi, gaya hidup, permasalahan narkoba bahkan kejahatan yang menjerat anak di bawah umur (Utami et al., 2020). Kasus perundungan atau *bullying* yang sedang marak dicontohkan dengan adanya kasus *bullying* siswa SD hingga patah tulang yang terjadi di wilayah (Fatimah, 2023). Kasus *bullying* masih banyak terjadi dikalangan siswa sekolah dasar (Prasetyo et al., 2023). Fakta ini harus menjadi motivasi untuk terus melakukan upaya-upaya efektif dalam pembentukan karakter siswa.

Salah satu sekolah yang memiliki fokus dalam pembentukan karakter siswa yaitu SD Negeri Rawajaya 04. Sekolah ini juga masih memiliki beberapa permasalahan tentang karakter siswanya. Berdasarkan observasi, suasana didalam kelas tersebut terlihat kurang kondusif. Keadaan yang terlihat saat pelaksanaan pembelajaran dikelas yang dilakukan pendidik yaitu lebih kepada penjelasan yang berada di buku, sedangkan peserta didik bertugas untuk menyimak dan mendengarkan serta mengerjakan tugas. Metode dan media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran masih kurang variasi. Media dan metode yang digunakan membuat kurangnya keaktifan serta interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa yang lainnya terkait pembelajaran. Hal ini menimbulkan kurangnya konsentrasi

maupun pembentukan sikap dalam diri peserta didik seperti sikap percaya diri, kerjasama maupun toleransi yang masih belum berdampak dengan baik.

Karakter siswa di kelas juga terlihat masih banyak yang belum maksimal seperti kurang bertanggung jawab dalam pelajaran maupun perilaku di dalam kelas yang berkaitan dengan pelanggaran yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal maka solusi yang kreatif dilakukan adalah dengan menggunakan media wayang kreasi yang dikolaborasikan dengan metode bermain peran, dimana media wayang kreasi tersebut dilakukan dan diperagakan dengan metode bermain peran (Wayang Baper).

Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan adanya interaksi antar siswa dalam memerankan suatu karakter dalam situasi tertentu serta memberikan respon terkait hal yang harus dikerjakan (Adini, 2021, p. 6). Dapat di simpulkan bahwasanya metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu pengajaran langsung yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik untuk memecahkan tahapan masalah dan mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam penguasaan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan bertahap. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penerapan media wayang baper dan juga mendeskripsikan pembentukan karakter siswa setelah penggunaan media wayang baper untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Rawajaya 04.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini. Pertama penelitian dari Ainaya Galih Prastika yang meneliti tentang pengembangan media wayang kartun si naba (Prastika, 2022). Kedua penelitian dari Maria Agnes Diandra Rosarineysa dkk yang meneliti tentang efektivitas sebuah buku dalam menanamkan karakter siswa sekolah dasar (Rosarineysa et al., 2023). Ketiga penelitian dari Lu'luul Asviyati yang meneliti tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar berbahasa jawa materi wayang. Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga penelitian sebelumnya, penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Perbedaannya dapat dilihat pada substansinya,

penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penggunaan media wayang dalam pembelajaran pancasila untuk meningkatkan karakter peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian menggunakan tahapan yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart yaitu menggunakan sistem spiral refleksi diri yang diawali dengan adanya tahapan awal yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan tahapan refleksi (*reflection*) (Hamsiana et al., 2025). Desain penelitian nantinya dilakukan dengan beberapa tahapan seperti diatas yaitu Tahap awal dalam kegiatan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan dengan mempersiapkan adanya perangkat pembelajaran seperti pendekatan, model dan media yang akan dilaksanakan, silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran, lembar observasi atau Instrumen yang akan digunakan, serta peralatan dalam implementasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah adanya kegiatan perencanaan, selanjutnya yaitu terkait dari tindakan penelitian yang berisikan mengenai langkah-langkah dalam menerapkan media wayang dalam metode bermain peran (Wayang Baper). Observasi merupakan tahapan dalam penyusunan penelitian tindakan kelas yang dilakukan setelah adanya tindakan (*action*) dengan melakukan pengamatan yang terfokus pada kegiatan yang harus diamati di dalam kelas secara menyeluruh. Desain penelitian yang terakhir yaitu tahapan refleksi (*reflection*) atau memahami dan menganalisis kembali terkait adanya tindakan dan pengamatan yang sudah dilaksanakan, Kegiatan tersebut dilakukan untuk nantinya menyusun perencanaan kembali pada siklus selanjutnya serta melakukan perbaikan dari siklus yang sudah dilaksanakan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rawajaya 04 yang beralamat di Jalan S Parman no 19 wilayah Kecamatan Bantarsari Kabupaten Cilacap. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun 2023/2024 bulan April sampai Mei. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Rawajaya 04 di Bantarsari sejumlah 29 Orang. Alasan dalam pemilihan peserta didik tersebut sebagai subjek penelitian yaitu bahwa peneliti sudah mengamati terkait proses pembelajaran di kelas

tersebut saat mata pelajaran pendidikan pancasila, dimana peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran serta menunjukkan berbagai macam karakter yang kurang baik dan perlu dilakukan adanya pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran seperti tanggung jawab, kedisiplinan, mandiri, gotong royong, toleransi, percaya diri. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk memberikan adanya perbaikan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran dan metode yang menarik untuk membentuk karakter siswa. Peneliti memerlukan berbagai data yang terdiri dari data primer yang mencakup dari observasi maupun angket serta data sekunder yang melalui data dari kurikulum operasional satuan pendidikan atau kurikulum sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan observasi dan angket. Observasi digunakan untuk melihat adanya kekurangan dan kelebihan mengenai tindakan yang sudah dilakukan. Observasi yang dilakukan yaitu observasi terstruktur dimana observasi tersebut nantinya dilakukan dengan menyediakan format yang terstruktur mengenai aktivitas, kegiatan maupun sikap atau karakter yang akan diamati. Dalam penelitian ini, yang akan diobservasi yaitu terkait pelaksanaan penerapan media wayang baper untuk membentuk karakter siswa. Teknik pengumpulan data setelah menggunakan observasi yaitu menggunakan angket. Adapun teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu terdiri dari tiga tahapan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan (Prasetyo & Fauzi, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Rawajaya 04 yang bertempat di kelas IV dengan total 29 siswa yang meneliti mengenai karakter peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan media wayang baper. Fase sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan karakter seseorang (Prasetyo & Albab, 2025). Kondisi awal peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila, serta masih rendahnya karakter peserta didik dan juga metode yang kurang variatif digunakan oleh pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Hal itu senada dengan Prasetyo yang menjelaskan

bahwa desain pembelajaran yang menarik menjadi bagian yang penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Prasetyo, 2021).

Kegiatan penelitian siklus I dilakukan 2 pertemuan dalam waktu 2 x 35 menit dengan 4 tahapan yaitu kegiatan perencanaan dengan menyesuaikan waktu penelitian, penetapan materi pembelajaran, mempersiapkan modul ajar yang akan digunakan, media wayang kreasi serta naskah drama dan menyiapkan instrumen observasi beserta angket soal. Tahapan yang kedua yaitu *action* (tindakan), dimana kegiatan tersebut dilaksanakan 2 pertemuan dengan melaksanakan tindakan seperti yang sudah direncanakan dalam modul ajar yang diawali dari pengkondisian kelas, kegiatan inti hingga refleksi. Peneliti memberikan motivasi terlebih dahulu kepada siswa dan dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik hingga penjelasan awal materi, pengelompokan serta diskusi mengenai cerita drama yang nantinya akan diperankan di depan kelas, setelah semua selesai setiap kelompok menampilkan drama menggunakan wayang yang sudah disediakan dan diperagakan oleh semua siswa secara bergantian.

Kegiatan tersebut menumbuhkan antusias siswa dalam berkelompok dan berdiskusi. Setelah kegiatan inti dilanjutkan dengan apersepsi bersama dan mengulas kembali kesimpulan dari pelajaran yang sudah dilaksanakan yaitu mengenai keberagaman. Setelah tahapan kegiatan tindakan dilanjutkan dengan observasi atau pengamatan pada siklus 1 dengan hasil pelaksanaan pembelajaran tersebut terlihat berjalan dengan lancar meskipun masih ada kegiatan yang masih dalam kategori sedang seperti dalam kegiatan penyampaian apersepsi motivasi pada saat kegiatan masih belum mengena dan perlu peningkatan kembali, serta kegiatan pengkondisian dalam diskusi bermain peran. Kegiatan observasi yang dilaksanakan menghasilkan presentase kegiatan pelaksanaan pembelajaran dalam rentang presentase 81,73% dalam kategori Baik. Kegiatan pelaksanaan observasi menghasilkan presentase angket dari beberapa kategori karakter peserta didik yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Karakter Siswa Siklus I

No	Sub Karakter	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Presentase	Keterangan
1	Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME	24	5	83%	Baik
2	Gotong Royong	18	11	62%	Kurang
3	Mandiri	19	10	66%	Kurang
4	Bernalar Kritis	17	12	59%	Kurang

Dari tabel diatas, hasil dari perhitungan angket siklus 1 dari 4 indikator karakter dalam penelitian yaitu bahwa dalam hal ini, baru satu karakter yaitu Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME yang mencapai target indikator keberhasilan yaitu sebesar 83% peserta didik mencapai kategori baik . Karakter yang masih belum mencapai target yaitu masih ada 3 indikator karakter anataranya karakter gotong royong sebesar 62%, mandiri sebesar 66% dan berpikir kritis 59%. Dengan adanya hal tersebut masih perlunya penelitian pada siklus selanjutnya untuk mencapai tingkatan sesuai target keberhasilan yaitu minimal $\geq 75\%$.

Kegiatan setelah observasi di siklus 1 dilanjutkan dengan kegiatan refleksi mengenai peningkatan karakter dengan hasil yang sudah ada serta proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan lagi dengan lebih spesifik dalam penjelasan mengenai cara penggunaan media wayang baper agar dapat digunakan dengan baik serta bisa meningkatkan karakter peserta didik dengan proses pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan adanya refleksi yang dilakukan di siklus I, maka tindakan yang perlu dilakukan peneliti di dalam kelas yaitu perlu memotivasi peserta didik dan menjelaskan secara detail mengenai media wayang dengan metode bermain peran dalam pendidikan pancasila, peneliti perlu memberikan penguatan untuk pembentukan karakter peserta didik dari kegiatan yang dilaksanakan. Pengelolaan waktu dalam pembelajaran perlu di maksimalkan agar bisa terlaksana dengan baik, serta lebih memperhatikan kondisi peserta didik agar semuanya dapat terlaksana dengan baik. Dengan adanya refleksi tersebut, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas melanjutkan penelitian pada siklus 2.

Kegiatan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan di siklus 1 dengan adanya beberapa refleksi sehingga dilaksanakan kembali di siklus 2 dengan 4 tahapan yang sama, pada kegiatan siklus II dilaksanakan kembali dengan 2 pertemuan dalam alokasi waktu 2x35 menit. Kegiatan siklus 2 dilakukan dengan 4 tahapan yang dimulai dari adanya perencanaan, kegiatan tersebut dilakukan dengan mempersiapkan materi, media wayang kreasi, naskah drama, instrumen observasi dan angket karakter siswa yang sudah disusun dan dibagikan pada akhir kegiatan siklus II. Setelah kegiatan perencanaan dilakukan kegiatan tindakan yang dimulai dari adanya apersepsi awal seperti berdoa, pemberian motivasi, pengecekan kehadiran yang dilanjutkan dengan kegiatan inti seperti memulai dengan menyanyikan lagu nasional, dan menstimulus peserta didik dengan menunjukan media wayang yang nantinya akan diperagakan dan dikaitkan dengan materi yang

akan dipelajari. Peneliti memberikan arahan mengenai media wayang baper yang akan dimainkan dengan jelas serta memulai diskusi untuk berlatih bermain peran dan memperagakan hasilnya di depan kelas. Setelah kegiatan inti dilaksanakan dilanjutkan dengan memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik mengenai keseluruhan rangkaian pembelajaran dan memberikan evaluasi serta refleksi dalam tahap tindakan.

Kegiatan yang selanjutnya setelah adanya tindakan yaitu observasi mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui instrumen observasi pembelajaran dan instrumen angket. Instrumen observasi pembelajaran yang di observasi langsung oleh wali kelas IV menghasilkan rentang presentase 97,39 dalam kategori sangat baik. Peneliti dalam kegiatan tersebut mampu untuk melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan modul ajar dari awal hingga akhir pembelajaran. Peneliti mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran dan membangkitkan karakter mandiri dan tanggung jawab siswa serta dapat menumbuhkan partisipasi aktif dan juga antusias siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran siklus 2 nampak sekali dapat membangkitkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam belajar,. Dalam kegiatan siklus II tersebut pembelajaran bisa selesai tepat waktu dan secara keseluruhan hingga penutup dan pemberian apresiasi dan motivasi lalu refleksi dan evalasi dapat terlaksana dengan baik. Observasi yang selanjutnya juga melalui Instrumen angket yang dibagikan kepada peserta didik dengan 4 indikator karakter yang bisa dilihat dengan tabel berikut:

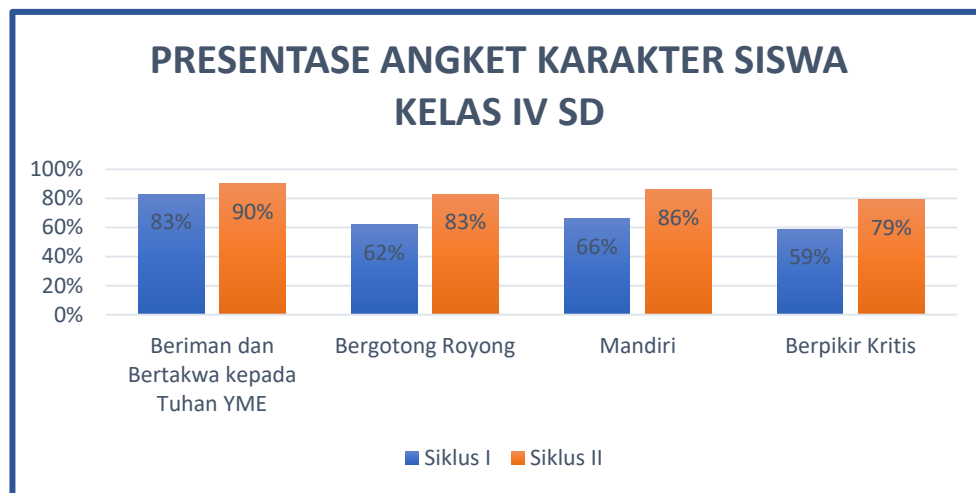
Tabel 2. Hasil Angket Karakter Siswa Siklus II

No	Sub Karakter	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Presentase	Keterangan
1	Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME	26	3	90%	Baik
2	Gotong Royong	24	5	83%	Baik
3	Mandiri	25	4	86%	Baik
4	Bernalar Kritis	23	6	79%	Baik

Perolehan hasil angket karakter siswa diatas menyatakan bahwa keseluruhan indikator karakter dikatakan berhasil mencapai target keberhasilan yaitu sebesar $\geq 75\%$. Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Rawajaya 04 untuk meningkatkan pembentukan karakter siswa menggunakan media wayang baper dapat dilaksanakan dengan baik Pada penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan proses pembelajaran yang ada menggunakan media wayang kreasi dengan metode bermain peran atau yang disebut media wayang baper.

Penelitian ini dimulai dari siklus I yang dapat terlihat adanya pembentukan karakter yang baik dalam diri peserta didik meskipun hanya satu indikator karakter yang sudah mencapai target. Peserta didik terlihat sudah mulai tertarik serta semangat dalam belajar menggunakan media wayang baper meskipun belum begitu memahami cara praktiknya, dalam hal tersebut peneliti sebagai guru perlu adanya penguatan dan motivasi. Kegiatan siklus I yang diakhiri refleksi dan dievaluasi lebih lanjut terkait

tindakan yang perlu dilakukan selanjutnya, maka di laksanakan penelitian dengan memperbaiki proses pembelajaran yang selanjutnya disebut Siklus II. Siklus II yang dilaksanakan dengan tahapan yang sama, menghasilkan beberapa pencapaian target pembelajaran yang meningkat yaitu terlihat dari hasil instrument observasi dan juga hasil dari angket siswa dengan masing-masing karakter mengalami peningkatan dan pencapaian target sesuai indikator keberhasilan yang dapat dilihat dari Grafik berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

Penelitian yang dilaksanakan di kelas IV menggunakan media wayang baper dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan pembentukan karakter siswa, dengan metode bermain peran menumbuhkan interaksi peserta didik kepada guru maupun siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan kondusif. Media wayang kreasi dapat mengembangkan karakter peserta didik melalui cerita atau naskah yang disesuaikan dengan mata pelajaran pendidikan pancasila. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari Walujo yang mengatakan mengenai cerita yang disampaikan melalui media wayang dapat membentuk ide, perilaku, moralitas maupun kepercayaan yang mana dalam cerita yang disajikan dalam media wayang dapat membuat hidup menjadi bahagia dan harmonis dengan menampilkan contoh perilaku yang baik dan buruk. Media tersebut merupakan media edukatif yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran di kelas dengan di kreasikan menjadi media yang menarik (Alfian et al., 2025).

Media wayang kreasi dengan menggunakan metode bermain peran dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang kondusif serta komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih baik yang menumbuhkan karakter gotong royong dan kemandirian. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Sihotang dkk dalam jurnal nya yang menyebutkan bahwasanya metode *role playing* atau bermain peran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang semula pasif menjadi aktif, hal tersebut bisa terlihat dari adanya kerjasama dalam memahami apa yang sedang dipelajari (Sihotang et al., 2023).

Media wayang baper ini dapat meningkatkan pembentukan karakter siswa, dari 4 karakter siswa yaitu Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME, Bergotong Royong, Mandiri, dan Berpikir Kritis. Media Wayang Baper yang digunakan dalam pembelajaran lebih menekankan siswa pada proses interaksi dengan teman, kerja sama bersama serta membangkitkan karakter mandiri dan sikap percaya diri siswa serta karakter beriman dan bertaqwa yang bisa terlihat dari naskah bermain peran yang ceritanya dikemas sesuai materi serta memiliki amanat dalam bertoleransi, beragama serta meningkatkan ketakwaan dan keimanan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media wayang baper untuk meningkatkan pembentukan karakter Siswa di SD Negeri Rawajaya 04 kelas IV, pada penerapan pembelajaran siklus I yang masih belum mencapai target. Sedangkan pada siklus II mulai meningkatkan motivasi dan meningkatkan interaksi dan komunikasi peserta didik. Kenaikan siklus II tersebut dari hasil observasi maupun angket karakter siswa dengan sudah mencapai target. Presentase karakter siswa tersebut dalam proses pembelajaran sudah dikatakan meningkat dalam 4 indikator karakter yang mana semuanya sudah mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$ dalam kategori cukup baik.

Penelitian tersebut dapat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan media wayang kreasi dengan metode bermain peran. Penelitian memiliki keterbatasan yaitu responden dengan kategori siswa sekolah dasar, dalam penilaiannya masih perlu bimbingan dalam memahami pernyataan di dalam pengisian angket yang seringkali antara apa yang diinginkan dan yang dijawab dalam angket sering keliru. penelitian tersebut belum menjelaskan detail peningkatan karakter yang secara menyeluruh sehingga perlu pengembangan nantinya dalam mengidentifikasi pembentukan karakter yang lebih merinci. Selanjutnya penelitian ini juga menerapkan media yang sudah ada, diharapkan penelitian selanjutnya bisa mengembangkan media pembelajaran wayang sendiri sesuai dengan materi yang akan diambil.

DAFTAR PUSTAKA

Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips* (C. D. Publisher (ed.)).

- Alfian, D., Rokhman, F., Wagiran, W., & Hartono, H. (2025). Peran Wayang dalam Dongeng Fabel sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Fatimah, S. (2023). Babak Baru Kasus Bullying Siswa SD Sukabumi Hingga Patah Tulang. *DetikJanbar: [https://www. Detik. Com/Jabar/Hukum-Dan-Kriminal/d-7082759/Babak-Baru-Kasus-Bullying-Siswa-Sd-Sukabumi-Hingga-Patah-Tulang](https://www.detik.com/Jabar/Hukum-Dan-Kriminal/d-7082759/Babak-Baru-Kasus-Bullying-Siswa-Sd-Sukabumi-Hingga-Patah-Tulang)*.
- Hamsiana, H., Hasbi, M., Sukayasa, S., & Lefrida, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Refleksi Kelas XI OTKP 4 SMK Negeri 2 Palu. *Aksioma*, 14(2), 119–128.
- Hayya, L. A., & Prasetyo, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di MI Ma'arif NU Penaruban. *Jurnal Nusantara Raya*, 2(3), 148–157.
- Prasetyo, A. (2021). Realistic Mathematics Education Sebagai Upaya Melatih Berhitung Serta Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Dimasa Covid-19. *International Confeence on Islamic Education*, 1(1), 16–27.
- Prasetyo, A., & Albab, U. (2025). Analisis Peran Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Professional Elementary Education*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jpee.v4i2.168>
- Prasetyo, A., & Fauzi. (2022). Aktualisasi Moderasi Beragama di MI Darul Hikmah Bantarsoka. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, 215–226.
- Prasetyo, A., Sholichatin, P., & Nadilah, F. M. (2023). Aktualisasi Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Berbasis Agama Islam di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 138–148. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1189>
- Prastika, A. G. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun si Naba (Anak Hebat) Untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Nusantara Hasana Journal*, 2(7), 140–153.
- Rosarineysa, M. A. D., Utami, B. S., & Maharani, P. I. (2023). Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas 2 SD. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 74–84.
- Sihotang, I. W. M., Silalahi, J., & Butar-butur, I. (2023). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Galang TA 2023/2024. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4708–4722.
- Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia*, 4(1), 158–179.