

**PENGEMBANGAN MODEL PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER
PANCASILA BERMEDIA WAYANG SUKET PUSPA SALIRA***MODEL DEVELOPMENT FOR CULTIVATING PANCASILA CHARACTER VALUES
WITH THE MEDIA OF WAYANG SUKET PUSPA SALIRA***Rully Anas Ramadhan***Program Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**

Diterima : 08 September 2020

Disetujui : 05 April 2022

Keywords:character cultivating model, Pancasila,
wayang suket**Kata Kunci:**model penanaman karakter, Pancasila,
wayang suket***) Korespondensi:**E-mail: rullyanasramadhan66@
gmail.com

Abstract: this study aimed to produce a feasible, attractive, and effective model for cultivating Pancasila character values with the media of Wayang Suket Puspa Salira. The research and development model used in this study referred to the steps of Borg & Gall. The test subjects in this study were seventh-grade students of SMP Diponegoro. The validity test results of material experts obtained an average of 91.6%, media experts at 95.8%, and lesson planning experts at 88.8%. The results of the small group trial obtained a pretest score of 62.67 and a post-test of 83.26, while the average score obtained from the large group trial was 65.76 pretest and 85.83 on the post-test. The test results showed increased student learning outcomes from the low to medium categories. This result indicated a significant change between learning outcomes before and after implementing the developed learning model.

Abstrak: kajian ini bertujuan untuk menghasilkan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira yang layak, menarik, dan efektif. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam kajian ini mengacu pada langkah-langkah dari Borg & Gall. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Diponegoro. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh rata-rata 91,6%, ahli media sebesar 95,8%, dan ahli RPP sebesar 88,8%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor *pretest* 62,67 dan *posttest* 83,26, sedangkan skor rata-rata yang diperoleh dari uji coba kelompok besar yaitu *pretest* 65,76 dan *posttest* 85,83. Hasil uji coba menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari kategori rendah menjadi kategori sedang. Hal tersebut mengindikasikan bahwa telah terjadi perubahan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran yang dikembangkan.

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter bangsa sangat penting bagi generasi muda agar memiliki kecerdasan dan budi pekerti. Pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai mata pelajaran wajib di sekolah (Dianti, 2014). Guru PPKn memiliki peranan yang penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter dalam tujuan pembelajaran (Basit & Wardana, 2016). Materi PPKn memuat tentang hak dan kewajiban

sebagai warga negara, partisipasi warga negara, serta peraturan yang berlaku di Indonesia. PPKn merupakan pendidikan yang cenderung menekankan pada pendidikan aspek afektif (Ruminiati, 2010). PPKn menjadi wahana dalam membentuk karakter siswa untuk menjadi warga negara yang baik.

Pembentukan karakter harus melalui proses-proses pembentukan yang aktif dan masif salah satunya melalui pendidikan formal. Karakter merupakan pendukung utama dalam

pembangunan bangsa (Rachman & Wahono, 2018). Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Megawangi, 2004). Pendidikan karakter harus dioptimalkan pada saat usia remaja agar dalam proses perkembangannya tidak menyebabkan kehancuran (Supriyanto, 2020). Nilai-nilai karakter yang telah ditanamkan sejak dini dapat memberi dampak positif bagi lingkungannya. Pembentukan karakter bertujuan agar seseorang mempunyai sikap dan perilaku sesuai dengan keadaan moral yang ada dalam masyarakat.

PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi wadah dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Hal ini dikarenakan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila meliputi kebebasan hak asasi negara yang harus dijiwai oleh unsur Ketuhanan, tingkah laku manusia yang didasarkan oleh norma-norma, persatuan dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika, demokrasi yang harus dilaksanakan, serta berlaku adil (Kaelan & Zubaidi, 2007). Pancasila merupakan nilai-nilai yang sesuai dengan hati nurani masyarakat karena bersumber dari kepribadian bangsa (Asmaroini, 2016). Nilai-nilai dalam Pancasila dijadikan sebagai landasan dasar dan motivasi dalam kehidupan berbangsa serta bernegara. Nilai-nilai luhur Pancasila dapat dijadikan sebagai penguat dalam pendidikan karakter.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai khazanah kebudayaan yang sangat banyak. Kebudayaan yang masih tumbuh dan berkembang khususnya di Jawa adalah wayang. Wayang berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti gerakan berulang-ulang dan tidak tetap (Nurgiyantoro, 2011). Wayang merupakan wujud bayangan yang samar-samar dan memiliki gerakan yang tidak tetap. Nilai-nilai yang disampaikan dalam pertunjukan wayang meliputi kebaikan, kejahatan, kebatilan, kasih sayang, cinta bela negara, toleransi, dan gotong royong. Cerita wayang merupakan simbol atau nilai-nilai yang ada dalam kehidupan berbudaya, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Nur, 2013). Tokoh pewayangan merupakan refleksi atau representasi dari sikap watak dan karakter manusia secara umum (Aizid, 2012). Permainan tradisional wayang mempunyai muatan cerita

yang mengandung nilai-nilai, norma, tradisi, dan budaya dalam kehidupan masyarakat lokal.

Permainan tradisional wayang telah berkembang sejak zaman dahulu dan tidak diketahui pembuatnya. Perkembangan wayang mengalami perubahan di masyarakat baik dalam bentuk atribut, fungsi, dan perannya. Permainan tradisional wayang sangat jarang ditemukan pada zaman serba teknologi saat ini dan tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi modern dianggap sangat terbatas dan tidak mengandung nilai-nilai yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas dan sikap siswa dibandingkan dengan pengajaran yang hanya berpusat pada guru (Liu & Chen 2013). Guru harus mampu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memuat nilai-nilai karakter.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Penanaman nilai-nilai karakter melalui mata pelajaran PPKn membutuhkan media yang kreatif agar mampu tersampaikan dengan baik. Media merupakan sarana komunikasi yang berasal dari sebuah sumber (Sharon, 2014). Media pembelajaran merupakan bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018). Media pembelajaran memiliki manfaat salah satunya dapat meningkatkan prestasi belajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik, siswa, dan keterkaitan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menunjang pelaksanaan dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Nilai-nilai dalam cerita wayang dapat diterapkan di pendidikan formal untuk pembinaan karakter siswa. Media wayang sangat selaras digunakan sebagai penunjang pengembangan model di mata pelajaran PPKn karena memiliki nilai-nilai karakter yang memberikan dampak positif bagi sikap siswa (Azis, Komalasari, & Masyitoh, 2017), maka dari itu model penanaman nilai-nilai Pancasila dalam kajian ini berbantuan media wayang suket. Media permainan tradisional wayang suket menjadi strategi dalam mengatasi permasalahan rendahnya karakter siswa. Pengembangan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket

Puspa Salira diharapkan dapat menghasilkan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila yang layak, menarik, dan efektif.

METODE

Kajian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall. Pemilihan model Borg & Gall disesuaikan dengan tujuan kajian ini yaitu untuk mengembangkan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila berbasis media pembelajaran. Selain itu, model penelitian dan pengembangan model Borg & Gall memiliki tahapan-tahapan yang rinci dan sistematis sehingga dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan. Model Borg & Gall berisi 10 tahapan meliputi pengumpulan informasi, perencanaan, penyusunan draft produk, uji validitas, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk akhir, dan diseminasi. Akan tetapi, kajian ini hanya mengikuti sembilan tahapan dari model tersebut.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu observasi terhadap proses pembelajaran PPKn di kelas VII SMP Diponegoro. Kegiatan observasi bertujuan untuk menggali problematika dalam pembelajaran PPKn dan merumuskan model pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan pengumpulan data juga menghasilkan pengetahuan empirik maupun teoritik dari studi literatur penelitian terdahulu serta informasi dari jurnal. Tahap perencanaan yaitu merancang bahan yang diperlukan dalam pengembangan produk meliputi sintaks model pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media Wayang Suket Puspa Salira, angket validasi, angket respon siswa, dan lembar tes. Tahap penyusunan draft produk yaitu mengaitkan cerita wayang dengan materi.

Produk yang dikembangkan harus diuji coba terlebih dahulu agar dapat diketahui keefektifannya. Tahap uji validitas bertujuan

untuk menguji kelayakan produk dengan mengkonsultasikan kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli RPP. Revisi produk I dilakukan dengan berdasarkan pada masukan dan saran oleh validator. Tahap uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan yang diperoleh dari hasil respon siswa yang berjumlah 15 siswa. Revisi produk II dilakukan untuk menyempurnakan produk hasil uji coba kelompok kecil. Tahap uji kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dengan melibatkan 30 siswa kelas VII SMP Diponegoro. Tahap terakhir yaitu perbaikan atau revisi akhir yang mengacu berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Data yang diperoleh dalam kajian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran para validator ahli, guru, dan siswa, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket berupa angka atau data. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi, lembar angket siswa, serta lembar tes. Instrumen pengumpulan data bertujuan untuk menguji kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan. Penilaian para ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan, sedangkan data yang diperoleh dari siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dari model. Instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 1.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Hasil analisis persentase akan diinterpretasi menggunakan kriteria yang telah ditetapkan (Akbar, 2013). Kriteria kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan disesuaikan dengan teori Hobri (2010) yaitu jika 80% siswa dalam mengikuti pembelajaran mampu mencapai nilai acuan yang telah ditetapkan, maka program pembelajaran dinyatakan sangat efektif. Media dikatakan efektif jika nilai uji kompetensi menunjukkan minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 dari skala 0-100.

Tabel 1. Tabel Instrumen Pengumpulan Data

Aspek yang Diukur	Instrumen	Data yang Diperoleh	Responden
Kelayakan	1. Lembar validasi materi 2. Lembar validasi media 3. Lembar validasi RPP	1. Kelayakan isi materi 2. Kelayakan media pembelajaran 3. Kelayakan RPP	1. Ahli materi 2. Ahli media 3. Guru pembelajaran
Kemenarikan	Angket respon siswa	Respon siswa terhadap penggunaan modul pada waktu pembelajaran di kelas	Siswa
Keefektifan	Tes kognitif	Hasil belajar siswa	Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk Awal Model Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila Bermedia Wayang Suket Puspa Salira

Mata pelajaran PPKn menjadi salah satu strategi penanaman karakter karena memuat materi Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa yang sangat tepat jika dijadikan landasan dalam bersikap dan berperilaku (Supriyono, 2014). Nilai-nilai dalam Pancasila merupakan sebuah norma untuk menata kehidupan manusia. Penanaman nilai-nilai karakter melalui mata pelajaran PPKn dapat menumbuhkan daya eksplorasi, eksperimen, dan kepemimpinan siswa. Penggabungan model penanaman nilai-nilai karakter dengan media Wayang Suket Puspa Salira menghasilkan inovasi baru bagi guru.

Permainan tradisional wayang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dengan menggunakan alat (Puspitasari, 2008). Wayang merupakan permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Permainan tradisional Wayang Suket Puspa Salira dapat menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada siswa. Nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada siswa dalam permainan tradisional meliputi agama, edukatif, norma, dan etika. Permainan tradisional dapat menguatkan fisik, mental, sosial, dan emosi siswa. Penanaman nilai-nilai karakter melalui media pembelajaran yang menarik akan akan bermanfaat dalam kehidupan siswa. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa yang rendah. Berikut data awal keaktifan respon siswa dapat dilihat dalam tabel 2.

Berdasarkan data awal keaktifan, hanya ada 2 siswa yang termasuk kategori tinggi, 40% siswa yang berjumlah 12 masuk ke dalam kategori sedang, serta 16 siswa atau 53,33% siswa berada pada posisi keaktifan rendah. Dengan demikian, dapat dikatakan, keaktifan sebagian besar siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan perlu dilakukan pengembangan model dengan berbantuan media yang menarik untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Tabel 2. Data Awal Keaktifan Siswa

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	70-100	2	6,65%
2	Sedang	40-69	12	40,00%
3	Rendah	10-39	16	53,33%

Sintaks model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila dengan media Wayang Suket Puspa Salira terdiri atas delapan tahapan. Guru dalam tahap pertama menyiapkan Wayang Suket Puspa Salira dan cerita yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Tahap kedua yaitu guru menjelaskan materi awal dan mengenalkan Wayang Suket Puspa Salira kepada siswa. Tahap ketiga yaitu guru melakukan pertunjukkan Wayang Suket Puspa Salira dengan bercerita tentang persahabatan. Tahap keempat yaitu siswa menyimak dan memahami isi cerita yang disampaikan guru. Tahap kelima yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat dan lima orang. Tahap keenam yaitu siswa diberikan tugas kelompok untuk membuat cerita yang bertema kerja sama dalam masyarakat. Tahap ketujuh yaitu siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah selesai dibuat menggunakan Wayang Suket Puspa Salira. Guru pada tahap terakhir membimbing siswa secara kelompok untuk menyimpulkan pengertian kerja sama.

Media Wayang Suket Puspa Salira yang digunakan dalam menunjang model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila termasuk dalam jenis wayang kreasi. Keberagaman wayang kreasi di Indonesia meliputi wayang revolusi yang menceritakan masa perjuangan bangsa Indonesia mencapai kemerdekaannya, wayang berwajah karikatur menyerupai manusia, serta wayang kampung menggambarkan kehidupan sosial, politik, dan ekonomi masyarakat (Pratama, 2011). Pembuatan Wayang Suket Puspa Salira dari bahan rumput jerami atau dalam bahasa Jawa disebut *mendhong* dan dibentuk menyerupai wayang. Cerita wayang suket diambil dari kehidupan masyarakat sehingga dapat digunakan untuk kritik sosial (Ramadhan, 2017). Media Wayang Suket Puspa Salira yang dikembangkan dalam menunjang model pembelajaran berupa cerita yang telah disesuaikan dengan materi mata pelajaran PPKn.

Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira bertujuan agar siswa membiasakan

bekerja sama dalam proses pembelajaran. Proses bekerja sama bertujuan agar siswa dapat mengimplementasikan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan di masyarakat. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi kriteria yaitu jelas dan rapi, menarik, tepat sasaran, relevan dengan topik yang sedang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, dan tidak mengganggu proses pembelajaran, berkualitas baik, serta ukurannya harus sesuai dengan lingkungan belajar (Asyhar, 2012). Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran jika memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Media pembelajaran harus disajikan secara maksimal agar fungsinya dapat tersampaikan dengan baik.

Data Uji Coba Model Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila Bermedia Wayang Suket Puspa Salira

Data uji coba yang disajikan adalah hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli RPP, uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara model pembelajaran dengan teori yang sudah ada serta mengetahui tingkat kelayakan dari model pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil atau kelompok besar diperoleh dari instrumen respon siswa serta hasil belajar.

Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli RPP

Produk yang dikembangkan harus divalidasi oleh para validator. Penentuan validator disesuaikan berdasarkan kompetensinya dan kebutuhan penelitian. Penilaian produk oleh validator bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas produk sebelum diujicobakan

(Anugraheni, 2018). Validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli RPP dijadikan dasar dalam menentukan kelayakan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira. Penilaian validator ahli sangat penting dalam menunjang kelayakan dari produk yang akan dikembangkan dalam pendidikan formal. Pemilihan validator akan berpengaruh pada penyempurnaan produk yang dikembangkan karena berkaitan dengan saran dan masukannya.

Validasi produk dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran kepada validator. Kelayakan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil instrumen lembar validasi. Pengembangan produk dapat dikatakan layak digunakan jika hasil penilaian ahli media mencapai 90% dan ahli materi 88% (Oktavianti & Wiyanto, 2014). Kelayakan media dapat dilihat dari hasil angket validator, sedangkan kemenarikan dan keefektifan dapat diperoleh dengan melaksanakan uji coba kepada siswa (Puwanti, 2014). Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli RPP pada tiap aspek secara umum dapat menunjukkan kelayakan produk yang akan diuji cobakan.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan materi yang digunakan dalam pengembangan produk. Instrumen validasi untuk ahli materi berisi 9 butir pernyataan dengan skala 1-4. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel 3.

Berdasarkan tabel 3, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,6% yang berada pada kriteria 81-100 sehingga kategorinya sangat baik. Saran dan masukan dari validator yaitu materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada Kompetensi

Tabel 3. Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal
1	Kelengkapan materi sesuai dengan KD dan indikator	4	4
2	Kelengkapan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
3	Keleluasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
4	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan	3	4
5	Kajian pustaka sesuai dengan pemaparan materi	4	4
6	Susunan materi disajikan secara sistematis	4	4
7	Kesesuaian foto pada media dengan pemaparan materi	3	4
8	Pemilihan kata dalam pemaparan materi tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4
9	Penggunaan kalimat atau bahasa dalam pemaparan materi telah sesuai dengan EYD	4	4
Skor Total		33	36
Persentase Kevalidan		91,6	

Dasar (KD) dalam RPP yang meliputi kerjasama di rumah, sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara. Materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan telah layak untuk diuji coba ke tahap berikutnya.

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kemenarikan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang keterlaksanaan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila. Instrumen validasi untuk ahli media berisi 12 butir pernyataan dengan skala 1-4. Hasil validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel 4.

Berdasarkan tabel 4, hasil validasi ahli media memperoleh skor 95,8% berada pada kriteria 81-100 sehingga kategorinya sangat baik. Ahli media secara keseluruhan tidak memberikan revisi terkait dengan media ajar

yang dikembangkan. Hasil analisis data dari evaluasi ahli media menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis terhadap faktor seperti tujuan, siswa, metode pembelajaran, dan kemampuan teknologi yang tersedia (Asyhar, 2012). Tujuan pengembangan model dan media harus memenuhi kriteria yang ditentukan sehingga dinilai tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli RPP bertujuan untuk menilai kesesuaian antara pengembangan karakter dalam perangkat pembelajaran dengan model dan media yang diterapkan dalam kegiatan belajar PPKn di kelas. Instrumen validasi untuk ahli materi berisi 9 butir pernyataan dengan skala 1-5. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel 5.

Tabel 4. Data Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal
1	Pengantar peran media dalam pembelajaran	4	4
2	Penyajian pembelajaran (keterlibatan siswa)	3	4
3	Kesesuaian ukuran wayang	4	4
4	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>	4	4
5	Menampilkan pusat pandang yang baik	4	4
6	Pencapaian pada Wayang Suket Puspa Salira	4	4
7	Kejelasan warna Wayang Suket Puspa Salira	4	4
8	Ketepatan jenis bahan yang digunakan	4	4
9	Keawetan bahan yang digunakan	3	4
10	Kemampuan Wayang Suket Puspa Salira sebagai stimulus	4	4
11	Kesesuaian Wayang Suket Puspa Salira dengan lingkungan	4	4
12	Kemudahan menggunakan Wayang Suket Puspa Salira	4	4
Skor Total		46	48
Skor Kevalidan		95,8	

Tabel 5. Data Validasi Ahli RPP

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal
1	Kelengkapan RPP	5	5
2	Penulisan RPP	5	5
3	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan KD	4	5
4	Kesesuaian materi yang akan diajarkan	4	5
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran	4	5
6	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas	4	5
7	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu pada kegiatan	4	5
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah	5	5
9	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda	5	5
Skor Total		40	45
Skor Kevalidan		88,8	

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli RPP memperoleh skor 88,8% berada pada kriteria 81-100 dengan kategori sangat baik. Saran yang diberikan oleh ahli RPP yaitu pemberian cerita agar menjadi stimulus pada saat siswa akan mempresentasikan hasil kelompoknya. Produk yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi ahli RPP hanya memberi penjelasan terkait langkah-langkah pembuatan cerita dari hasil diskusi kelompok karena siswa dianggap mampu untuk mengembangkan ceritanya sendiri. Hasil analisis data dari evaluasi ahli RPP menunjukkan bahwa secara umum media layak untuk digunakan.

Lembar soal yang akan digunakan untuk mengukur keefektifan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas instrumen soal menggunakan SPSS Versi 20 dengan ketentuan bahwa soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil menunjukkan nilai signifikansi untuk 15 butir soal dengan penjabaran 0.465, 0.386, 0.426, 0.812, 0.379, 0.391, 0.426, 0.426, 0.532, 0.418, 0.465, 0.558, 0.507, 0.497, 0.406. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa soal dapat digunakan untuk uji coba karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji reliabilitas terhadap instrumen soal menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* pada SPSS Versi 20. Nilai yang dihasilkan yaitu 0,809 sehingga soal dikatakan reliabel atau akurat.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan dalam pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan 15 siswa. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui keefektifan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira yang

sedang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil diperoleh dari hasil respon siswa, *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada pertemuan terakhir. Angket respon siswa diberikan setelah melakukan pembelajaran. Berikut data awal keaktifan siswa kelas VII yang dapat dilihat pada tabel 6.

Berdasarkan data distribusi frekuensi keaktifan awal siswa kelas VII dapat diketahui sebagian besar berada pada kategori sedang. Keaktifan siswa dapat meningkat dengan ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa (Purwani, 2014). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar secara bertahap perlu dilakukan dengan menciptakan interaksi antar siswa melalui pengembangan model berbasis media yang menarik dalam proses pembelajaran PPKn.

Uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan sintaks yang dikembangkan. Siswa dalam kegiatan inti pembelajaran pada uji coba kelompok kecil ditugasi untuk bekerja sama secara kelompok. Siswa pada uji coba kelompok kecil diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan dari model dan media yang dikembangkan. Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat dalam tabel 7.

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi *pretest* uji coba kelompok kecil, hanya ada 1 siswa yang hasil belajarnya tinggi, sedangkan 73% mahasiswa lainnya yang berjumlah 11 masuk ke dalam kategori rendah. Nilai *pretest* tertinggi adalah 93, yang terendah sebesar 20, dan rata-ratanya adalah 62,67. Apabila dibandingkan dengan hasil *posttests*, maka tampak bahwa telah terjadi peningkatan hasil

Tabel 6. Data Awal Keaktifan Siswa

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	70-100	2	13,33%
2	Sedang	40-69	9	60,00%
3	Rendah	10-39	4	26,67%

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Kategori	Kelas Interval	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	89-100	1	6,67%	1	6,67%
Sedang	75-88	3	20,00%	12	80,00%
Rendah	0-74	11	73,33%	2	13,33%
Jumlah		15	100%	15	100%

belajar. Meskipun, hanya ada 1 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi, namun jumlah siswa dalam kategori sedang meningkat menjadi 12 siswa atau sebesar 80% siswa. Sisanya, ada 2 siswa yang termasuk kategori rendah. Nilai *posttest* tertinggi pun meningkat menjadi 100, terendah 69, dan rata-rata yang diperoleh sebesar 83,26. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* sebesar 24,72%.

Kemenarikan dari model pembelajaran bermedia wayang suket yang dikembangkan dinilai melalui lembar respon siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira selesai pada pertemuan terakhir. Pelaksanaan model pembelajaran pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan revisi terkait pengkondisian kelas dan ketepatan waktu saat pemberian materi dan model pembelajaran harus lebih diperjelas tentang peranan guru dan siswa. Evaluasi harus dilakukan setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan di kelompok besar (Kamarudin, 2012). Pengembangan model pembelajaran bermedia wayang pada uji coba kelompok kecil telah membangkitkan keaktifan siswa dalam kegiatan presentasi kelompok dan tanya jawab.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan model penanaman nilai-nilai Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira dengan melibatkan 30 siswa. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya. Kegiatan pembelajaran PPKn dilaksanakan dengan menggunakan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia wayang suket. Hasil *pretest* dan *posttest* dalam uji coba kelompok besar digunakan untuk mengukur keefektifan proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok besar diberikan perlakuan yang sama dengan tahap uji coba kelompok kecil. Lembar penilaian tes diberikan sebelum dan sesudah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket. Siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi kelompok besar untuk membiasakan bekerja sama. Hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok besar dapat dilihat dalam tabel 8.

Hasil distribusi frekuensi *pretest* uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa ada 5 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi, ada 7 siswa atau 23,33% siswa dalam kategori sedang, dan 60% siswa (16 siswa) termasuk ke dalam kategori rendah. Nilai *pretest* tertinggi adalah 100, terendah 20, dan rata-rata sebesar 65,76. Sedikit berbeda dengan *pretest*, hasil *posttest* menunjukkan ada 8 siswa termasuk dalam kategori tinggi, 18 siswa dengan persentase 60,00% dalam kategori sedang, dan 4 siswa dalam kategori rendah. Nilai *posttest* tertinggi adalah 100, terendah 67, dan rata-rata sebesar 85,83. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 23,3%.

Pelaksanaan model pembelajaran pada uji coba kelompok besar telah mendapatkan kemajuan yang signifikan yaitu guru mampu mengkondisikan kelas dengan baik. Pembagian tugas kelompok yang diberikan oleh guru sudah lebih sesuai dengan tahapan-tahapan dalam sintaks model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira. Keaktifan siswa terlihat dalam keberaniannya untuk mempresentasikan hasil tugasnya dengan menggunakan media pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira. Keaktifan siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar setelah diterapkan model dan media yang dikembangkan. Ketercapaian penguasaan materi oleh siswa dapat diukur dari hasil belajarnya (Asyhar, 2012). Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia wayang terbukti efektif

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Kategori	Kelas Interval	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	89-100	5	16,67%	8	26,67%
Sedang	75-88	7	23,33%	18	60,00%
Rendah	0-74	18	60,00%	4	13,33%
Jumlah		30	100%	30	100%

dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengajukan pendapat.

Produk Akhir Model Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pancasila Bermedia Wayang Suket Puspa Salira

Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira setelah diujicobakan dapat dikategorikan layak, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran dapat mendukung untuk menciptakan kegiatan belajar yang kondusif sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar (Fatmawati, 2016). Hasil akhir terhadap produk model pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada hasil revisi. Perbaikan pertama disesuaikan dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli RPP. Berdasarkan hasil data kuantitatif serta saran dari ahli materi dan ahli RPP bahwa model pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira layak sehingga dapat digunakan untuk uji coba di lapangan. Instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa juga dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Perbaikan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil disesuaikan dengan saran yang diberikan oleh guru mata pelajaran PPKn di kelas VII. Saran atau masukan yang diberikan oleh guru terkait produk yang dikembangkan menjadi bahan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar juga menunjukkan bahwa model dengan media wayang suket efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan media wayang dalam pengkonversian naskah drama dapat menarik antusias dan perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berlangsung (Rifa'i, Suciati, & Fatimah, 2018). Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira menjadi bentuk inovasi dalam mengembangkan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila pada siswa. Media pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira dalam penanaman nilai-nilai Pancasila dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan sehingga telah tervalidasi dan teruji. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam media pembelajaran

wayang harus sesuai dengan karakteristik siswa (Manullang, 2013). Pendidikan karakter melalui mata pelajaran PPKn dapat tercapai dengan menggunakan media wayang suket sebagai model pembelajaran yang berasal dari kearifan lokal.

Media Wayang Suket Puspa Salira menjelaskan tentang jati diri bangsa yang harus dibangun secara kokoh dan diinternalisasikan secara mendalam. Nilai budaya dapat digunakan dalam menunjang pendidikan karakter dalam proses pembelajaran (Panjaitan, 2014). Nilai-nilai kearifan lokal harus disinergikan dengan kehidupan modern dan globalisasi (Nur, 2013). Pertunjukkan wayang mempunyai muatan cerita yang mengandung nilai-nilai, norma, dan budaya dalam kehidupan masyarakat lokal. Media pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira sangat tepat digunakan dalam pengembangan model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila.

SIMPULAN

Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira telah menghasilkan sintaks pembelajaran yang terdiri dari delapan tahapan. Media pembelajaran Wayang Suket Puspa Salira dalam penanaman nilai-nilai Pancasila terbukti layak, menarik, dan efektif digunakan pada mata pelajaran PPKn. Model penanaman nilai-nilai karakter Pancasila bermedia Wayang Suket Puspa Salira didesain untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami perubahan signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aizid, R. (2012). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anugraheni, I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 132-138.
- Asmaroini, A. P. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila bagi Siswa di Era Globalisasi. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440-450.
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

- Jakarta.
- Azis, A., Komalasari, K., & Masyitoh, I. S. (2017). Semiotics of Wayang Golek Lingkung Seni Giriharja's Show As A Learning Source of Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 91-97.
- Basit, A., & Wardana, L. A. (2016). Pengembangan Perangkat Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 73-78.
- Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Indonesia*, 23(1), 58-68.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Edusains*, 4(2), 94-103.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Kaelan, & Zubaidi, A. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kamarudin, S. (2012). Character Education and Students Social Behavior. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 223-230.
- Liu, E. Z. F., & Chen, P. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning: A Case of "Conveyance Go". *Social and Behavioral Sciences*, 103(13), 1044-1051.
- Manullang, B. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1-14.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Bogor: Indonesia Heritage Foundation.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87-94.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan Perkembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18-34.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65-70.
- Panjaitan, A. P. (2014). *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Pratama, D. (2011). Wayang Kreasi: Akulturasi Seni Rupa dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat. *Deiksis*, 3(4), 379-376.
- Purwanti, R. (2014). Pengembangan Media Komputer Pembelajaran (CAI) pada Mata Pelajaran Fisika Kompetensi Dasar Konsep Bunyi Kelas VIII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(2), 1-10.
- Puspitasari, M. (2008). *Wayang Kulit sebagai Media Penyebaran Agama Islam*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.
- Rachman, M., & Wahono, M. (2018). Bursa Nilai: Model Penumbuhan Nilai-Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 89-99.
- Ramadhan, R. A. (2017). *Peran Gubuk Baca Lentera Negeri (GBLN) dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila melalui Permainan Tradisional Wayang Suket*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rifa'i, M., Suciati, S., & Fatimah, S. (2018). Wayang Kardus sebagai Media Pembelajaran Mengonversi Naskah Drama untuk SMP. *Jurnal Penelitian, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 34-44.
- Ruminiati. (2010). *Pembelajaran PKn*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sharon, E. S., Deborah, L. L., & James, D. R. (2011). *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Supriyanto, A. (2020). Model Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter dan Literasi Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 17-23.
- Supriyono. (2014). Membangun Karakter Mahasiswa Berbasis Nilai-nilai Pancasila sebagai Resolusi Konflik. *Jurnal Educational Technology*, 13(1), 325-342.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.