

Efektifitas Kesenian Wayang Untuk Mengajarkan Perilaku Peduli Lingkungan Pada Anak 5-6 Tahun

Fahad Ainun Najib

Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur
e-mail: fahadainunnajib1@gmail.com

Nurbiana Dhieni

Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur
e-mail: dhieni_suriady@yahoo.com

Nur Jannah

Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur
e-mail: jannah3005@gmail.com

Abstrak

Era Globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang terjadi pada saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Globalisasi memudahkan manusia dalam segala aspek kehidupan, namun globalisasi juga menyebabkan beberapa dampak negative, salah satunya adalah tergesernya eksistensi kesenian daerah. Hal ini disebabkan pertukaran informasi, budaya, kesenian antar negara yang tidak terbatas. Pertukaran informasi yang ada menyebabkan *akulturasi* budaya yang menyebabkan hilangnya suatu budaya disuatu negara. Salah satu kesenian yang mulai dilupakan adalah kesenian asli Jawa Tengah yaitu kesenian Wayang Kulit. Padahal kesenian dapat digunakan sebagai alat hiburan, pendidikan dan alat komunikasi yang efektif kepada penikmatnya. Kesenian wayang merupakan salah satu cerminan komunikasi pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan ajaran agama islam pada masa dahulu yang terbukti sangat efektif.

Penelitian ini mengembangkan media wayang kulit sesuai dengan perkembangan jaman dengan mengembangkan wayang digital dengan model ADDIE melalui 3 uji ahli penguji, antara lain ahli media, ahli materi dan ahli wayang kulit. Selain itu, video diujikan kepada 2 lembaga TK dengan menggunakan 8 anak.

Hasil pengujian pre test dan post test anak menunjukkan meningkat menjadi 53.25 (83%). Hal ini menjadi dasar bahwa media Semar Peduli Lingkungan dapat meningkatkan perilaku Cinta Kesenian Daerah pada anak 5-6 tahun. Wayang digital diperkenalkan melalui kanal video online Youtube/Youtube Kids *HELLO FAHAD*.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Cinta Budaya Daerah, Media Pembelajaran, Wayang

Abstract

The era of globalization and the industrial revolution 4.0 that is happening at this time is very influential on human life. Globalization makes it easier for humans in all aspects of life, but globalization also causes several negative impacts, one of which is the shifting of the existence of regional arts. This is due to the unlimited exchange of information, culture, art between countries. Existing information exchange causes cultural acculturation which causes the loss of a culture in a country. One of the arts that is starting to be forgotten is the original art of Central Java, namely the art of shadow puppets. Even though art can be used as an effective means of entertainment, education and communication to the audience. Wayang art is a reflection of educational communication used to convey Islamic religious teachings in the past which has proven to be very effective.

This research develops wayang kulit media in accordance with the times by developing digital puppets with the ADDIE model through 3 tests of expert examiners, including media experts, material experts and shadow puppet experts. In addition, the video was tested on 2 kindergarten institutions using 8 children.

The results of the pre-test and post-test for children showed an increase to 53.25 (83%). This becomes the basis that Semar Cares for the Environment media can increase the love of regional arts in children 5-6 years old. Digital puppets were introduced through the online video channel Youtube/Youtube Kids HELLO FAHAD.

Keyword : Character Education, Love of Regional Culture, Learning Media, Puppet

1. Pendahuluan

Globalisasi merupakan fenomena yang terjadi pada era revolusi industry 4.0 yang terjadi pada saat ini. Globalisasi sebagai pintu untuk melangkah ke dunia luar. Saling berinteraksi dengan dunia luar, namun masuknya globalisasi tidak semata mata berdampak positif tapi ada pula dampak negative (Suneki, 2020). Globalisasi menyebabkan pertukaran informasi yang sangat tidak terkontrol, sehingga dapat menjadi tantangan tersendiri untuk masyarakat. Di sisi lain globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya : hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri, gaya hidup yang tidak sesuai dengan adat kita (Suneki, 2020).

Kesenian daerah seperti wayang kulit yang berasal dari Jawa Tengah yang terkena dampak globalisasi. Wayang yang mulanya sangat digandrungi masyarakat sebagai salah satu media hiburan dan Pendidikan kini mulai dilupakan oleh masyarakat (Fajrie, 2012; Purwanto & Yuliana, 2016). Hilangnya kesenian wayang bukan tanpa sebab, kesenian wayang kulit yang jarang sekali diperkenalkan oleh orangtua ataupun Lembaga Pendidikan (Purwanto & Yuliana, 2016). Padahal, wayang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada anak, selain itu kesenian wayang memiliki nilai dan filosofi yang berkaitan erat dengan kehidupan bangsa Indonesia yang harus diajarkan turun-temurun (Purwanto & Yuliana, 2016).

Cara pengajaran wayang yang relative kuno dan media yang terbatas dalam mengenalkan kesenian wayang merupakan alasan lain mengapa kesenian wayang mulai dilupakan masyarakat (Sabunga & Budimansyah, Dasim, 2016). Kurangnya wawasan orangtua dan guru terkait kesenian wayang menyebabkan orangtua dan guru enggan untuk mengajarkan kesenian tersebut. Adanya globalisasi tentunya harus dimanfaatkan kedalam pengajaran kesenian wayang.

Globalisasi dapat dimanfaatkan dalam mengenalkan kesenian wayang, salah satu caranya adalah menggunakan konten digital atau dibuat pengenalan menggunakan media digital dengan memanfaatkan platform Youtube. Globalisasi sebetulnya dapat dijadikan alat sebagai pengenalan kesenian daerah kepada anak dengan bantuan teknologi saat ini yaitu video pembelajaran. contohnya penggunaan kanal Youtube yang memiliki peluang sangat besar sebagai alat/perantara penyebaran pengenalan kebudayaan daerah. Channel YouTube Cocomelon Nursery Rhymes ada 76,7 juta subscriber, lagu anak-anak Chu Chu TV, dan 32,8 juta subscriber dilagu Kids (Greve et al., 2022). Saluran-saluran ini telah memanfaatkan teknologi seluler dan tablet yang sedang berkembang untuk menargetkan anak-anak dan bayi yang sangat muda (berusia 0–5 tahun) (Davidson et al., 2014). Teknologi juga merupakan bagian dari praktik pengasuhan yang lebih besar dengan menonton konten televisi oleh anak-anak di ponsel dan tablet. Faktanya, pada 2016, 10% penayangan YouTube berasal dari konten berlabel hiburan anak-anak, dan di beberapa negara, jumlah tersebut mewakili setengah dari semua penayangan di seluruh platform YouTube (Imaniah et al., 2020). Hal ini merupakan kesempatan bagi guru dan orangtua untuk mengembangkan penguatan karakter cinta kebudayaan anak, dengan mengenalkan kesenian wayang dengan menggunakan video yang di upload pada kanal Youtube diharapkan anak dapat menonton video tersebut dan mengenal kesenian daerah Indonesia (A. T. Putra et al., 2019; E. P. Putra et al., 2021) sehingga diharapkan dapat menguatkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Media digital sekarang menjadi bagian alami dari kehidupan anak-anak sehari-hari. Sudah menjadi tugas sekolah untuk mempersiapkan anak-anak untuk dunia kita yang sangat termediasi (Couldry & Hepp, 2013). Media video wayang digital diharapkan dapat memudahkan orangtua dan guru dalam mengajarkan kesenian wayang.

Wayang dapat dimanfaatkan kedalam dunia Pendidikan, karena sifat wayang yang menghibur dan mudah untuk menarik perhatian anak (Dunst, 2012; Kroflič & Teovizija), 2012). Kehadiran wayang yang menarik perhatian anak apabila dipadukan dengan pemanfaatan teknologi yang ada, diharapkan dapat membantu kesenian wayang agar dapat dikenal kemabli oleh generasi penerus, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan kebaikan atau karakter yang baik (Fajrie, 2012; Purwanto & Yuliana, 2016; A. T. Putra et al., 2019).

Penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, kesenian wayang merupakan kesenian asli Indonesia yang harus dijaga, karena merupakan warisan nenek moyang dan identitas bangsa Indonesia. Kesenian wayang juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan,

seperti dalam dunia Pendidikan atau menyampaikan pesan tanpa menggurui pendengar. Namun, kesenian wayang pada saat ini jarang dipertontonkan, sehingga anak atau generasi penerus banyak yang tidak mengetahui wayang, oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mnegembangkan video pembelajaran yang dapat mengenalkan kesenian wayang dengan mudah dan dapat diakses melalui internet dengan gratis. Pengembangn berfokus pada pengenalan wayang kulit dengan konten peduli lingkungan yang akan dibawakan oleh karakter yang ada pada video. Diharapkan, anak-anak akan mengetahui kesenian wayang kulit secara utuh.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang dipergunakan dalam mengembangkan produk pada penelitian ini adalah ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tempat penelitian ini dilaksanakan TK Ibunda Kab Batang. Subjek yang pada penelitian ini diantaranya yaitu satu orang ahli materi, satu orang media, dan satu orang ahli wayang kulit. Ahli materi adalah Lara Fridani., Psi, M.Psych, PhD yang merupakan dosen PAUD UNJ, ahli media adalah Dr. Dirgantara Wicaksono., M.Pd yang merupakan CEO Guru Youtuber Indonesia dan juga dosen teknologi Pendidikan UNJ, Ahli wayang kulit Yudi Prasetyo S,Pd yang merupakan murid dari dalang Alm Ki Enthus Tegal. Subjek uji coba produk yaitu anak kelompok B di TK Ibunda Batang, pada uji coba perorangan dan kelompok kecil. Subjek uji coba 8 orang anak kelompok A di TK Ibunda Batang.

Terdapat beberapa metode serta instrument pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, dimulai dari proses media sampai proses analisis media pembelajaran. Uji coba dengan anak akan dilakukan dengan pengujian pretest-posttest untuk melihat perbedaan pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan materi dengan video pembelajaran. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan dianalisis menggunakan analisis data kualitatif, sedangkan data kuantitatif yang didapat melalui perhitungan *pre-test* sebelum intervensi dan *post-test* setelah intervensi yang diberikan intervensi menggunakan media wayang digital.

Tabel 1. Instrumen Pakar PAUD

No	Komponen	Indikator
1	Kejelasan	Kejelasan gambar pada video
		jelasan suara pada video
		Kejelasan media bergerak/animasi pada video

		Kejelasan ukuran huruf pada video
		Kejelasan dialog pada video
		Daya tarik gambar pada video
		Daya tarik suara pada video
2	Daya Tarik	Daya tarik video
		Daya tarik gambar bergerak/ animasi
		Daya tarik dialog
		Konsistensi media mengenai tujuan yang akan dicapai
3	Konsistensi	Konsistensi visual dengan materi
		Konsistensi visual dengan kelompok sasaran
		Konsistensi gambar dengan video

Tabel 2. Instrumen Pakar Materi

No	Komponen	Indikator
		Konsistensi materi dengan KI
		Konsistensi materi dengan KD
1	Konsistensi	Konsistensi materi dengan usia 5-6 tahun
		Konsistensi materi dengan konten karakter cinta kebudayaan
		Konsistensi penggunaan metode
2	Kejelasan	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kejelasan materi yang disampaikan
		Ketercapaian materi dengan tujuan program
3	Materi	Ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran
		Tata bahasa dalam penyampaian

Tabel 3 Instrumen Pakar Wayang

No	Komponen	Indikator
1	Visualisasi	wayang yang diilustrasikan sesuai dengan tokoh asli pewayangan
		wayang yang diilustrasikan tidak mengurangi unsur karakteristik dari tokoh pewayangan
2	Suara	Suara yang diilustrasikan sesuai dengan karakteristik pewayangan
		Suara yang diilustrasikan tidak mengurangi unsur intrinsik karakter pewayangan
3	Filosofi	Digitalisasi yang dilakukan tidak mengurangi unsur filosofi pada pewayangan

Digitalisasi yang dilakukan sesuai dengan unsur karakteristik dan unsur filosofi pada pewayangan

Tabel 4 Tabel Kisi-Kisi Instrument Cinta Budaya Wayang

No	Aspek	Indikator kemampuan	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Memahami	1.1 Menjelaskan asal kesenian wayang.	1	1
		1.2 Menjelaskan asal masing-masing daerah kesenian wayang yang ada di Indonesia.	14	2
		1.3 Menyebutkan jenis-jenis kesenian wayang yang ada di Indonesia.	12,7	2
		1.4 Menyebutkan contoh dari karakter pada wayang yang ada di Indonesia.	8.2	2
		1.5 Menjelaskan cara pembuatan wayang golek dengan singkat.	3,13	1
2	Mengingat	2.1 Menjelaskan asal daerah kesenian wayang golek.	4	1
		2.2 Menjelaskan cara memainkan wayang golek.	9	1
3	Memelihara	3.1 Menjelaskan cara memainkan wayang golek.	5	1
		3.2 mempraktikkan cara memainkan wayang golek.	11	1
4	Mencintai Produk Kesenian Bangsa Sendiri	4.1 Menunjukkan sikap tertarik dalam mempelajari kesenian wayang golek dengan mendemonstrasikan kesenian wayang.	6	1
		4.2 Menunjukkan sikap senang mempelajari kesenian wayang yang ada di Indonesia.	10	1
Jumlah				14

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrument Peduli Lingkungan

No	Aspek	Indikator Kemampuan	No Butir	Jumlah Butir
1	Memperhatikan kerusakan lingkungan sekitar	Anak dapat membantu menanam tanaman	4	1
		Anak dapat melakukan kegiatan menyirami tanaman	5	1
		Anak dapat membantu merawat tanaman	6	1
2	Perhatian dan rasa sayang terhadap keadaan yang ada dilingkungan sekitarnya.	Mematikan barang elektronik ketika tidak dipakai	9	1
		Mengumpulkan atau memisahkan barang-barang yang dapat didaur ulang	8	1
		Menjaga kebersihan lingkungan sekolah	7	1
3	Mencintai lingkungan	Membuang sampah pada tempatnya	2	1
		Mencegah kerusakan lingkungan sekolah	1	1
		Mengurangi penggunaan energi	3	1
Jumlah				9

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan observasi dilakukan pada bulan oktober 2022 dengan observasi dilembaga pendidikan TK IBUNDA Gringsing Batang Jawa Tengah. Observasi diawali dengan kegiatan wawancara dengan guru dan kepala sekolah, peneliti menanyakan apakah kurikulum mengenalkan kesenian wayang? Dan apakah kurikulum mengenalkan kesenian daerah yang lain?. Guru menjawab bahwa TK IBUNDA sebenarnya mengenalkan berbagai kesenian daerah, dan terdapat media wayang juga disekolah tersebut, namun guru tidak memasukan kedalam pembelajaran.

Tahap pertama yaitu analisis, Temuan lapangan yang lain adalah sekolah tersebut mengajarkan berbagai kesenian daerah yang ada di Indonesia, namun hanya memberikan pengetahuan saja kepada anak bahwa kesenian atau budaya tersebut merupakan budaya dari salah satu wilayah di Indonesia.

Gambar 1. Media Wayang dan Baju Adat pada TK IBUNDA



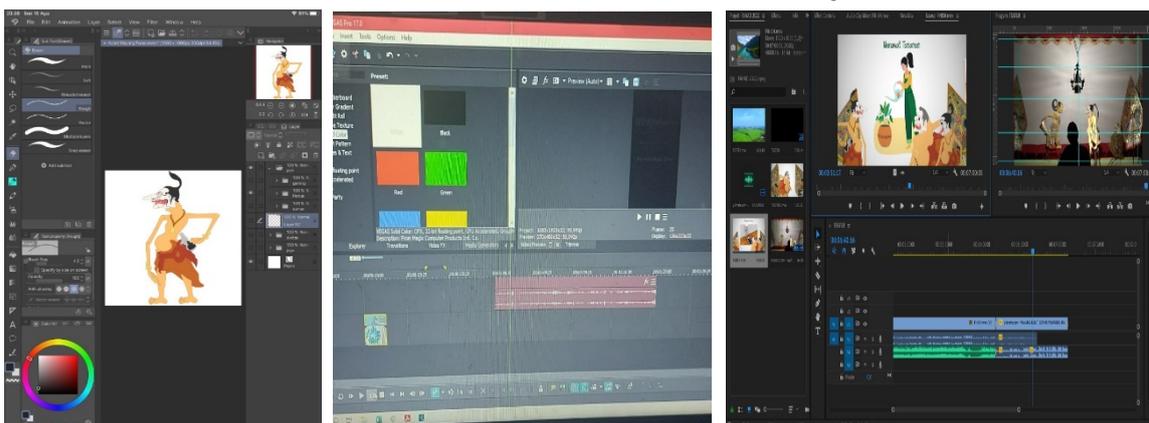
Pengenalan budaya dan kesenian daerah juga dikenalkan dengan cara yang klasik, dengan menggunakan 1 media saja yang tidak cukup untuk menggambarkan kesenian atau budaya itu dengan menyeluruh. Media tersebut merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengenalkan budaya dan kesenian di Indonesia, media tersebut digabungkan dengan deskripsi guru atau dengan metode bercerita. Guru tersebut juga menambahkan bahwa anak-anak tidak terlalu paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru apabila dijelaskan hanya dengan media tersebut, karena dengan menggunakan cerita dan satu gambar saja.

Temuan diatas merupakan salah satu alasan sangat penting dilakukan pengembangan media dalam mengenalkan kesenian wayang kepada anak usia dini. Selain melestarikan budaya, penggunaan video dalam mengenalkan kesenian wayang juga diharapkan dapat menambah wawasan anak secara menyeluruh. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru apabila dilakukan pengembangan media dalam mengenalkan wayang menggunakan video apakah akan menarik perhatian anak dan akan memudahkan guru dalam mengenalkan kesenian wayang. Guru tersebut mendukung dan hal itu akan memudahkan

guru dalam mengenalkan kesenian wayang dan tentunya akan menarik perhatian anak. Peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan video dalam mengenalkan wayang kulit harus dilakukan agar memudahkan guru dalam mengajarkan kesenian wayang dan melestarikan budaya Indonesia.

Tahap kedua, tahap perancangan dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil yang telah dikumpulkan pada tahap analisis. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan software dan hardware yang akan digunakan, perancangan storyboard, perancangan penerapan dan perancangan instrument penilaian produk berupa angket/kuesioner yang akan dibagikan kepada para ahli dan subjek uji coba yaitu pada uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Adapun tampilan dari media video cerita bergambar ini dapat dilihat pada ;

Gambar 1. Desain Video Pembelajaran



Tahap ketiga, tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan cerita yang telah dibuat dengan *storyboard* dan dihubungkan dengan konten materi dan indicator yang akan diujikan kepada anak. Karakter yang telah dibuat dalam tahap desain kemudian dianimasikan dan digerakkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate dengan format 2D. pada tahap pengembangan video perlu diujikan pendahuluan sebelum diterapkan dilapangan, uji coba pendahuluan dilakukan dengan 3 ahli yang telah ditentukan.

Tahap keempat, tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan pada TK Ibunda yang melibatkan 8 anak dan 1 guru. Guru menjadi fasilitator kelas yang akan memimpin kelas saat penelitian dilaksanakan. Penerapan pengamatan perilaku anak dilakukan selama 6x pertemuan, setiap pertemuan dilakukan selama 45 menit setiap hari.

Tahap kelima, tahap evaluasi pengembangan yang telah dilaksanakan. Pada tahap evaluasi akan dilakukan penilaian dari hasil implementasi yang sudah dilakukan oleh

peneliti. Penilaian yang diberikan berupa kritik dan saran untuk peneliti. Hasil penilaian akan dipertimbangkan oleh peneliti untuk diperbaiki. Setelah diperbaiki, peneliti melakukan uji coba terhadap kelompok kecil. Kelompok kecil ini berjumlah 5-10 anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner uji validitas produk oleh ahli materi pembelajaran, ahli Materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli wayang. Evaluasi ini dilakukan agar peneliti dapat melihat ketercapaian tujuan pengembangan konten yang diaplikasikan ke dalam video. Hasil uji validitas pengembangan video pembelajaran dari hasil uji ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli wayang dan uji coba kelompok besar dengan lebih terperinci dapat dilihat pada tabel 6, antara lain;

Tabel 6. Hasil Uji Implementasi Media Video Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Coba Pakar Media Pembelajaran	96 %	Sangat Layak
2	Uji Coba Pakar Materi PAUD	75 %	Layak
3	Uji Coba Pakar Wayang Kulit	91.6 %	Sangat Layak
4	Uji Coba Pretest Anak	30 %	Rendah
5	Uji Coba Posttest Anak	83 %	Peningkatan Sangat Baik meningkat 53 %

4. Pembahasan

Pengembangan media video pembelajaran Semar Peduli Lingkungan didasari oleh fenomena globalisasi yang menyebabkan tersingkirnya budaya dan kesenian local. Di sisi lain globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya : hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri, gaya hidup yang tidak sesuai dengan adat kita (Suneki, 2020; Twigg et al., 2015). Globalisasi menyebabkan pertukaran informasi yang tidak terbatas, termasuk juga budaya dan kesenian luar negeri yang masuk ke Indonesia, hal ini dapat menyebabkan kesenian local banyak yang tidak dikenali apabila masyarakat atau guru tidak mengenalkannya kepada generasi penerus.

Pengembangan video pembelajaran menunjukkan hasil bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik. Sehingga pengembangan yang dilakukan sangat layak. Media video tersebut mendapatkan nilai sangat baik karena berisi konten yang menarik dan menggunakan karakter wayang yang pada dasarnya sangat disenangi oleh anak. Wayang tidak hanya sebagai bentuk 2D, anak

menganggap wayang merupakan sosok yang bisa berinteraksi dengan anak, sehingga apa yang disampaikan oleh wayang akan lebih diperhatikan oleh anak (Dunst, 2012; Keterampilan et al., 2019; Kroflić & Teovizija), 2012). Selain itu, materi yang dikembangkan dengan mengusung konten peduli lingkungan merupakan materi yang dekat dengan anak, materi yang dibawakan tidak membuat anak bingung, karena berisi pembiasaan kegiatan yang baik dan kegiatan sehari-hari anak.

Media video pembelajaran yang berisikan wayang sebagai pembawa materi konten peduli lingkungan efektif digunakan untuk mengenalkan wayang kulit kepada anak sekaligus memberikan edukasi kepada anak terkait lingkungan hidup yang sehat dan menjaga lingkungan dengan baik, (Boueini, 2015; Caganaga & Kalmis, 2015; Kroflić & Teovizija), 2012) hal ini dibuktikan terjadi peningkatan hasil uji skor pengetahuan sebelum dan sesudah menonton video, pengetahuan anak meningkat rata-rata 53%.

Pemanfaatan perkembangan jaman dengan menggunakan *Youtube* dalam mengenalkan pengembangan video yang dilakukan sangat efektif mengenalkan kesenian wayang, selain mudah diakses, kanal video online tersebut juga akan memberikan banyak pengetahuan kepada generasi penerus pada era globalisasi (E. P. Putra et al., 2021). Globalisasi yang memudahkan manusia dalam kehidupan, tetapi eksistensi budaya daerah harus tetap dipertahankan (Sabunga & Budimansyah, Dasim, 2016), Wayang kulit yang diajarkan dimodifikasi agar dapat menyesuaikan perkembangan jaman dan dapat mudah diakses oleh guru, masyarakat maupun orangtua. Kesenian wayang dimodifikasi menjadi bentuk video animasi yang dapat diakses pada kanal video online Youtube, hal ini bertujuan agar guru atau masyarakat yang akan mengajarkan kesenian wayang mudah mendapatkan media terkait kesenian wayang. Pengembangan video pembelajaran digitalisasi wayang sangat membantu guru dalam mendapatkan strategi pembelajaran yang baru dan menarik untuk peserta didik (Davidson et al., 2014; Purandina & Wedananta, 2021; E. P. Putra et al., 2021).

Uji dilakukan dengan uji ahli teoritik ataupun empiris. Peneliti berharap bekerjasama dengan pakar ahli dibidangnya agar memperoleh pengembangan media yang tepat dan sesuai. Hasil konsultasi pengembangan kemudian diujikan kembali diujikan kepada masing-masing pakar. Media pengembangan video pembelajaran Semar Peduli Lingkungan mendapatkan penilaian sangat layak (96 %) oleh pakar media, selanjutnya mendapatkan nilai layak (75 %) oleh pakar materi dan memperoleh nilai sangat layak (91.6 %) oleh pakar wayang.

Uji dilapangan yang dilakukan 2x untuk melihat evaluasi dari penggunaan media langsung oleh anak, kemudian uji ke 2 yaitu uji lapangan utama. Pada uji pertama ditemukan beberapa kekurangan pada media yang bersihat non-materi, seperti gambar yang kurang jelas dan suara yang terlalu banyak noise. Setelah direvisi oleh peneliti kemudian peneliti melanjutkan pengujian lapangan utama, uji lapangan utama dilaukan di TK Ibunda dengan 8 anak sebagai responden. Anak-anak sangat antusias melihat video yang diputarakan oleh guru, hal ini dikarenakan anak-anak senang dengan karakter yang terkesan lucu dan unik. Selain itu, anak-anak menjadikan tokoh wayang animasi sebagai tokoh panutan dalam menjaga lingkungan. Anak-anak saling mengingatkan untuk menjaga lingkungan dan mengingat pesan semar untuk senantiasa menjaga lingkungan bersama-sama. Hal ini membuktikan bahwa kesenian wayang seharusnya diajarkan disekolah, selain untuk melestarikan budaya, wayang sangat efektif untuk mengenalkan suatu materi yang akan disampaikan oleh guru kepada anak .(Boueini, 2015; Kroflič & Teovizija), 2012; Putri & Tanto, 2021; Sabunga & Budimansyah, Dasim, 2016)

Hasil uji lapangan utama menunjukkan efektivitas penggunaan media video pembelajaran sangat efektif digunakan untuk mengenalkan kesenian wayang dan perilaku peduli lingkungan anak. Video tersebut dapat digunakan untuk menumbuhkan 2 perilaku tersebut. Guru hanya perlu menjadi fasilitator yang dapat mengembangkan kegiatan yang berkaitan dengan konten materi kesenian wayang dan konten materi peduli lingkungan, agar anak dapat mencerna materi yang diberikan dan dapat melakukannya dengan baik.

5. Simpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian adalah video pembelajaran pengenalan kesenian wayang digital dengan konten peduli lingkungan untuk anak usia dini. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Dari hasil validitas dan uji coba kepada anak, dapat video pembelajaran pengenalan kesenian wayang digital dengan konten peduli lingkungan untuk anak usia dini ini sangat layak digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini dan sangat efektif digunakan untuk mengenalkan kesenian wayang dan pengenalan perilaku peduli lingkungan untuk anak usia dini.

6. Daftar Pustaka

Boueini, B. A. (2015). Teaching Social Skills To Children Through Puppetry (Case Study of Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults, Fouman ., *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 5(Special), 1696–1702.

- Caganaga, C. K., & Kalmis, A. (2015). The Role of Puppets in Kindergarten Education in Cyprus. *OALib*, 02(07), 1–9. <https://doi.org/10.4236/oalib.1101647>
- Couldry, N., & Hepp, A. (2013). Conceptualizing mediatization: Contexts, traditions, arguments. In *Communication Theory* (Vol. 23, Issue 3, pp. 191–202). <https://doi.org/10.1111/comt.12019>
- Davidson, C., Given, L. M., Danby, S., & Thorpe, K. (2014). Talk about a YouTube video in preschool: The mutual production of shared understanding for learning with digital technology. *Australasian Journal of Early Childhood*, 39(3), 76–83. <https://doi.org/10.1177/183693911403900310>
- Dunst, C. J. (2012). Effects of puppetry on elementary students’ knowledge of and attitudes toward individuals with disabilities. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 4(3), 451–457.
- Dwi Purwanti, Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya, (Jurnal Riset Pedagogik, p-ISSN’ 2581-1843, 2017) h.17. Diakses pada tanggal 13 Maret 2022, pukul 01:30 WIB
- Fajrie, N. *Media Pertunjukan Wayang*. Lentera Abadi : Jakarta .2017. Hal. 218–233.
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2022). The use of digital media in primary school PE—student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 43–58. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>
- Haggerty, M. (2021). Using Video In Research With Young Children, Teachers And Parents: Entanglements Of Possibility, Risk And Ethical Responsibility Profiling Emerging Research Innovations. *Video Journal Of Education And Pedagogy*, 5(1), 1–15. <https://Doi.Org/10.1163/23644583-Bja10005>
- Halimah, L., Arifin, R. R. M., Yuliatiningsih, M. S., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling Through “Wayang Kulit” Puppet Show: Practical Ways In Incorporating Character Education In Early Childhood. *Cogent Education*, 7(1). <https://Doi.Org/10.1080/2331186x.2020.1794495>
- Hussain, I., Cakir, O., & Rahat, A. (2021). Evaluating The Role Of Internet In Augmenting Learning Performance Of Undergraduate Students. *Ilkogretim Online*, 20(6), 132–140. <https://Doi.Org/10.17051/Ilkonline.2021.06.015>
- Imaniah, I., Nurul Fitria Kumala Dewi, & Akhmad Zakky. (2020). Youtube Kids Channels in Developing Young Children’S Communication Skills in English: Parents’ Beliefs, Attitudes, and Behaviors. *Ijlecr - International Journal of Language Education and Culture Review*, 6(1), 20–30. <https://doi.org/10.21009/ijlecr.061.03>
- Keterampilan, U. M., Siswa, B., & Ii, K. (2019). *Penerapan Storytelling Berbantuan Puppet*. *Iii*, 134–142.
- Klein-Ezell, C., Box, S. L. U., Ezell, D., Stanley, S. P., Powell, S. E., & Hall, G. T. W. (2014). Character Education Using Children ’ S Literature , Puppets , Magic Tricks And Balloon Art 1519 Clearlake Road. *International Journal Of Humanities And Social Science*, 4(14), 1–15.
- Kroflić, Robi., & Teovizija. (2012). *The power of the puppet* (Livija Krofl in, Ed.; VOL.1). The UNIMA Puppets in Education, Development and Therapy Commission Croatian Centre of UNIMA.
- Lee, K., & Johnson, A. S. (2007). Child Development In Cultural Contexts: Implications Of Cultural Psychology For Early Childhood Teacher Education. *Early Childhood Education Journal*, 35(3), 233–243. <https://Doi.Org/10.1007/S10643-007-0202-7>

- Mei-Ju, C., Chen-Hsin, Y., & Pin-Chen, H. (2014). The Beauty Of Character Education On Preschool Children’s Parent-Child Relationship. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 143, 527–533. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.431>
- Muharlisiani, L. T., Soesaty, Y., Khamidi, A., & ... (2021). Environmental Caring Through Character Education In Vocational School. *EISSN 2597- 478,04(01)*, 41–46. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/ijebd/article/view/1224>
- Muharlisiani, Lusy Dkk. (2021). Environmental Caring Through Character Education In Vocational School. *International Journal of Entrepreneurship and Business Development*. 04(1). 41-46. ISSN : 2597-4785. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/ijebd>
- NAAEE. (2010). Early Childhood Environmental Education Programs: Guidelines for Excellence. In *Applied Environmental Education & Communication (Vol.1,Issue4)*. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15330150290106202>
- Penderi, E. V. (2018). Theoretical And Practical Issues Concerning Young Children’s Citizenship Education: The Program “Learn, Care And Act About My City.” *Journal Of Education And Training*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.5296/Jet.V5i2.13038>
- Purandina, I. P. Y., & Wedananta, K. A. (2021). Spirit of Balinese Local Heroes Transformed into Puppets Show on YouTube as ELT Media for Building Students’ Character. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1), 80. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i1.33001>
- Purwanto, E., & Yuliana, M. E. (2016). Penerapan Animasi Pertunjukan Wayang sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti dan Memperkenalkan Budaya Bangsa kepada Anak Usia Dini. *Jurnal SAINSTECH*, 1(6), 21–31. <http://sainstech.poltekindonusa.ac.id/index.php/view/article/view/111>
- Putra, A. T., Handarini, D. M., & Ramli, M. (2019). *Media Wayang Golek untuk Menumbuhkan Kesadaran Menyelesaikan Konflik secara Konstruktif bagi Siswa SMP*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Putra, E. P., Christian, L., & Juwitasary, H. (2021). Trend of Youtube Kids as E-Learning Media for Toddlers: Systematic Literature Review. *Review of International Geographical Education Online*, 11(6), 877–884. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.06.105>
- Putri, W. P., & Tanto, O. D. (2021). Learning Math Through Making Shadow Puppet. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 27(1), 342–347. <http://ijpsat.es/index.php/ijpsat/article/view/3098>
- Rindrayani, S. R. (2020). The Implementation Of Character Education In Indonesia High School Curriculum Program. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(1), 304–312. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.080137>
- Roth R. Go green!. *Printwear*. 2016. 29(7), 72–77. <https://doi.org/10.12968/nuwa.2016.11.16>
- Sabunga, B., & Budimansyah, Dasim, S. S. (2016). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa. *Jurnal Sosio Religi*, 14(1).
- Senen, A., Ameliandari, D. R., Pujiastuti, P., & Purwanti, T. R. (2020). Developing A Hand Puppet Book Media To Improve The Higher Order Thinking Skill And Character Of Elementary School Students. 401(Iceri 2019), 200–203, <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.200204.037>

- Sharon F. Smaldino, Deborah L. Louter dan James D. Russel, *Instructional Technology and Media For Learning*. (Jakarta : Kencana, 2011) Hlm 404-408.
- Sukendar, A., Usman, H., & Jabar, C. S. A. (2019). Teaching-Loving-Caring (Asah-Asih-Asuh) And Semi-Military Education On Character Education Management. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 292–304. <https://doi.org/10.21831/Cp.V38i2.24452>
- Sumadi, T., & Casmana, A. R. (2020). The Importance Of Social Competences Transformation Towards Early Age Children In Jakarta. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(5), 1991–1996. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.080536>
- Suneki, S. (2020). Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 93–101. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.237>
- Twigg, D., Pendergast, D., & Twigg, J. (2015). Growing global citizens: Young children’s lived experiences with the development of their own social world. *International Research in Early Childhood Education*, 6(1), 79–91.
- Widiastuti, Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia, (Jurnal universitas Darma Persada, ISSN 2338-3321).
- Zahra Emira, *Penguatan Pendidikan Karakter*,(Jakarta: Lentera Abadi, 2018), Hlm, 40-41.
- Zdanevych, L. V., Syrova, Y. V., Kolosova, S. V., Pyvovarenko, M. S., & Kurhannikova, O. O. (2020). Instilling The System Of Values In Preschool Children In The Cultural And Educational Space. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(11 B), 5991–5999. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.082235>