



Puppetry-Based Literacy as a Means of Early Childhood Character Education

Moh. Rayhan Danil Abror¹, Satriyo Panji Sadewo², Saila Irfany Yasmin³,
Citra Sarasmitha^{4*}

Universitas Merdeka Malang

Corresponding Author: Citra Sarasmitha: citra.sarasmitha@unmer.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Character Education, Puppetry, Early Childhood Education, Culture

Received : 5 February

Revised : 21 March

Accepted: 24 April

©2024 Abror, Sadewo, Yasmin, Sarasmitha: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This service aims to introduce wayang culture and develop children's character education with the content of core competencies in spiritual attitudes, core competencies in social attitudes, core competencies in knowledge, and core competencies in skills by utilizing educational learning media. The subjects in this research were PAUD Mutiara Bunda and PAUD Kenanga, Pisang Candi, Sukun, Malang City. The results of this service show that the learning method through wayang literacy and local wisdom for early childhood has succeeded in becoming a means for teachers to introduce character-based local culture to early childhood

Literasi Berbasis Pewayangan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (PAUD)

Moh. Rayhan Danil Abror¹, Satriyo Panji Sadewo², Saila Irfany Yasmin³, Citra Sarasmitha^{4*}

Universitas Merdeka Malang

Corresponding Author: Citra Sarasmitha: citra.sarasmitha@unmer.ac.id

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Wayang, Pendidikan Anak Usia Dini, Kebudayaan

Received : 5 February

Revised : 21 March

Accepted: 24 April

©2024 Abror, Sadewo, Yasmin, Sarasmitha: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan budaya wayang dan mengembangkan pendidikan karakter anak dengan muatan kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan dengan memanfaatkan media pembelajaran edukatif. Subyek dalam penelitian ini adalah PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga, Pisang Candi, Sukun, Kota Malang. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui literasi wayang dan kearifan lokal untuk anak usia dini berhasil menjadi sarana bagi guru untuk mengenalkan budaya lokal berbasis karakter kepada anak usia dini

PENDAHULUAN

Ketentuan pendidikan di Indonesia dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam kurikulum PAUD tahun 2013 kompetensi inti yang harus diperoleh anak merupakan gambaran pencapaian standar perkembangan anak yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk Kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi inti dalam metode pembelajaran ini dikemas dalam bentuk belajar sambil bermain. Pemilihan literasi budaya perwayangan dalam terobosan terbaru tim pengabdian guna menunjukkan kepada masyarakat bahwa hakikat wayang setiap tokohnya menggambarkan perilaku yang harus menjadi panutan. Harapan utama dari terobosan metode pembelajaran melalui literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal bagi PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga adalah untuk menciptakan anak bangsa berkualitas, berkepribadian, dan mencintai kebudayaan yang dimiliki oleh negaranya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Imanda (2021) di era digital menyebabkan degradasi wawasan dan pengetahuan anak akibat minimnya budaya literasi. Sehingga tidak dapat dipungkiri anak cenderung malas membaca dan menulis. Oleh sebab itu perlu ditanamkan minat literasi bagi anak usia dini agar terwujud golden age yang berkepribadian. Selain itu, dengan penelitian serupa Zulfitriah (2021) memberikan terobosan baru dalam metode pembelajaran sains dan karakter anak usia dini berbasis budaya alam minangkabau dengan model science book yang valid, praktis, dan efektif. Kemudian penelitian terbaru yang dilakukan Hartono (2022) membuktikan bahwa strategi penanaman literasi berbasis budaya bagi anak usia dini akan mampu mengembangkan nilai-nilai karakter bagi anak dan mendorong mengenalkan kebudayaan sejak dini khususnya tari daerah. Gagasan ketiga penulis di atas secara langsung menunjukkan bahwa urgensi literasi berbasis kebudayaan itu sangat penting bagi anak usia dini dalam tahap pendidikan karakter.

Dengan demikian atas latar belakang yang telah diuraikan, maka program pengabdian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter anak dalam memaksimalkan potensi dan kemampuan anak yang diimplementasikan melalui literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal. Harapan utama dari program pengabdian ini adalah mampu membentuk generasi penerus bangsa yang berkepribadian kuat dan berkebudayaan yang mencerminkan karakter anak Indonesia.

PELAKSANAAN DAN METODE

Pengabdian masyarakat pada RW 03, Kelurahan Pisang Candi, Kota Malang, Jawa Timur dilaksanakan dengan waktu selama kurang lebih 5 minggu. Adapun tahapan pelaksanaan program adalah sebagai berikut:

Tahap Persiapan Program

Tahapan ini diawali dengan observasi awal di tempat mitra. Dalam tahapan ini juga dilakukan survei lokasi dan pertemuan dengan perwakilan mitra guna merencanakan program kerja yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Sehingga melalui tahap ini diketahui kondisi PAUD, permasalahan, dan solusi yang akan dihasilkan dari perencanaan program kerja. Dalam pelaksanaan program untuk pertama kali tim pengabdian melakukan pengamatan di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga.

Tahap Analisis Masalah

Pada tahapan analisis tim pengabdian mulai menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran dan menganalisis materi pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan utama yang disampaikan pihak guru adalah sarana dan prasarana kelas yang tidak memadai bahkan sudah tidak layak untuk digunakan, seperti media pembelajaran terbatas, cat pada tembok kelas yang sudah pudar, media permainan yang sudah tidak layak.

Tahap Desain Pembelajaran

Tahapan ini dilakukan untuk merancang ide-ide dan konsep-konsep dari hasil pada tahap analisis. Hal tersebut dilakukan guna memberikan kepastian penerapan metode pembelajaran yang berbeda antara PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga. Adapun desain pembelajaran yang didesain sebagai penunjang pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Materi Pewayangan
2. Pemilihan tokoh wayang
3. Alat peraga wayang
4. Permainan Ular Tangga Edukatif

Tahap Implementasi Program

Tahapan pelaksanaan program dilaksanakan program literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal bagi pendidikan anak usia dini di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga berhasil dilaksanakan dalam kurun waktu empat minggu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis tim pengabdian terhadap siswa di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga berdasarkan hasil observasi siswa di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga masih banyak kesulitan yang ditemui, terutama siswa kurang berani berkomunikasi di kelas dan latihan berbicara dengan teman di kelasnya, serta tidak berani tampil bicara di depan kelas. Berdasarkan analisis ini tim pengabdian menawarkan konsep tim pengabdian mengenai metode pembelajaran melalui literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal. Tujuannya agar media pembelajaran yang akan diterapkan mampu membantu siswa belajar sambil bermain dan mengenal karakter baik pada tokoh-tokoh pewayangan serta mengenalkan budaya lokal kepada siswa-siswi PAUD.

Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak mulai dari penanaman karakter budi pekerti seperti berperilaku jujur, bertanggung jawab, dan suka tolong-menolong. Urgensi kompetensi inti yang harus diperoleh anak merupakan gambaran pencapaian standar perkembangan anak yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk Kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan. Berdasarkan hasil diskusi tim pengabdian dengan guru di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga guru dan tenaga pendidik di PAUD tersebut menyetujui program yang tim pengabdian usulkan. Dengan demikian, program-program yang telah direncanakan diimplementasikan dalam bentuk sebagai berikut:

1. Materi Wayang

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan seni dan budaya. Salah satu kebudayaan bangsa Indonesia yang harus dilestariakan adalah wayang. Oleh sebab itu, konsep dasar yang dibuat tim pengabdian adalah pengenalan wayang kepada anak di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga. Dalam tahap pengenalan wayang kepada anak PAUD tim pengabdian akan menjelaskan mengenai wayang sebagai seni dalam bentuk pertunjukan asli Indonesia yang selalu mencerminkan nilai-nilai, norma, tradisi dan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat lokal. Manfaat dari pengenalan wayang kepada PAUD adalah untuk mengenalkan budaya asli Indonesia kepada para siswa bahwa wayang merupakan warisan turun temurun dari nenek moyang.



Gambar 1. Pengenalan Materi Wayang

2. Pemilihan Tokoh Wayang

Setelah pengenalan wayang selesai dilakukan kepada siswa maka langkah selanjutnya adalah pemilihan tokoh wayang yang akan digunakan sebagai media pembelajaran siswa di PAUD. Disini tim pengabdian memilih empat tokoh wayang dengan karakteristik yang berbeda. Berikut ini adalah deskripsi tokoh wayang yang dipilih:

a. Arjuna

Arjuna dikenal sebagai ksatria yang gagah berani, memiliki paras wajah yang tampan, hati yang lembut, dan sangat mahir memanah. Sebagai seorang ksatria arjuna memiliki sifat bersahaja, cerdas, jujur, sopan, dan beretika. Arjuna dikenal dengan ksatria yang memiliki kekuatan panglimuan yang dapat membuat dirinya tidak terlihat, sepiangin atau dapat berjalan tanpa jejak, tunggengmaya yaitu dapat menciptakan sumber mata air, dan lahima yaitu dapat membuat tubuhnya menjadi ringan sehingga dapat melayang. Semua kekuatan yang dimiliki Arjuna berkat ketekutannya menggeladi diri selama hampir seluruh hidupnya Arjuna juga mempunyai berbagai senjata pemberian para dewa yaitu panah pasopati dan keris pulanggeni.

b. Bima

Bima atau Werkudara adalah tokoh perwayangan sebagai penjelmaan dari Dewa Bayu atau Dewa Angin. Bima dikenal sebagai ksatria yang memiliki sifat gagah berani, teguh, kuat, tabah, patuh, jujur, dan bijaksana serta menganggap semua orang sama derajatnya. Bima memiliki tubuh yang sangat kuat, berperawakan tinggi besar, dan gagah perkasa. Bima memiliki kuku panjang dan kuat yang menjadi senjata alami yang disebut kuku pancanaka. Bima mempunyai senjata gada yang disebut gada rujakpolo.

c. Antareja

Antareja adalah tokoh perwayangan yang dapat hidup didalam air, menurut pewayangan antareja merupakan putra sulung Werkudara atau Bimasena dari keluarga Pandawa. Antareja memiliki sifat jujur, pendiam, sangat berbakti kepada yang lebih tua, rela berkorban, dan besar kepercayaan kepada Sang Maha pencipta. Antareja memiliki kekuatan ajian upasanta. Kesaktian yang dimiliki antareja diyakini tiada tandingan, dimana lidahnya mampu membinasakan lawannya dalam waktu sekejap. Selain itu Antareja memiliki kulit bersisik napakawaca yang mampu menahan serangan senjata.

d. Gatot Kaca

Gatot kaca adalah tokoh perwayangan sebagai ksatria perkasa yang berotot kawat dan bertulang besi. Gatot Kaca memiliki sifat pemberani, teguh, tangguh, cerdas, pandai, gesit, pintar, dan bertanggung jawab. Gatotkaca mempunyai senjata kotang antrakusuma sehingga dapat terbang di angkasa dan duduk di atas awan. Senjata lain yang dimiliki Gatotkaca di antaranya caping basunandha atau penutup kepala gaib yang mengakibatkan ia tidak akan kehujanan dan kepanasan serta terompah padakacarna sehingga tendangan Gatotkaca sangat kuat.

Pemilihan empat tokoh wayang yang baik diatas adalah sebagai upaya tim pengabdian untuk mengenalkan kebudayaan lokal pada anak di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga sehingga siswa-siswi mampu mengadopsi sifat dan perilaku baik tokoh wayang dalam kehidupan sehari-hari.

3. Alat Peraga Wayang

Setelah tahapan pengenalan dan pemilihan tokoh wayang selesai dilaksanakan maka tahapan selanjutnya adalah memperagakan wayang yang tim pengabdian siapkan. Dimana wayang yang kita gunakan adalah replika dari wayang kulit dengan menggunakan bahan dasar karton. Setelah siswa PAUD mengenal tokoh wayang beserta karakter yang dimiliki dan sudah mencoba memainkan wayang. Maka dilanjutkan dengan permainan merangkai wayang Gatot Kaca menjadi satu kesatuan. Tim pengabdian menyiapkan berupa gambar wayang gatot kaca namun tidak lengkap dan menugaskan kepada siswa untuk merangkai potongan wayang menjadi satu kesatuan. Hal ini dilakukan tim pengabdian untuk melatih daya ingat dari siswa PAUD dan mengetahui kerangka wayang (lengan, tangan, paha, dan kaki). Permainan wayang diterapkan dalam metode pembelajaran dikelas sebagai upaya untuk menyerap dan mengimplementasikan kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan. Karena selain menambah pengetahuan siswa PAUD permainan wayang juga melatih kreativitas anak.



Gambar 2. Kegiatan Merangkai Gambar Wayang

4. Permainan Ular Tangga Edukatif

Ular tangga edukatif yang dijadikan media pembelajaran di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga sangat berbeda dengan ular tangga pada umumnya, dimana ular tangga edukatif ini memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut:

- (1) Memiliki ukuran yang besar, dengan panjang 3 meter dan lebar 2 meter.

Pemilihan ukuran ini bukan tanpa alasan, dimana tim pengabdian menginginkan siswa menjadi pemain utama dalam ular tangga tersebut.

- (2) Permainan dilakukan secara beregu. Permainan ular tangga dipimpin oleh satu orang ketua dan tiga anggota. Ketua tim bertugas untuk menjalankan permainan sesuai dengan angka dadu yang didapatkan dalam ular tangga dan memimpin anggotanya untuk menjalankan perintah dalam kotak. Sedangkan anggota tim bertugas melempar dadu.
- (3) Memiliki enam kotak berisi perintah “Ambil Kartu”. Enam kotak ini disebut dengan kotak kecerdasan, dimana pemain yang berhenti diposisi kotak tersebut harus memilih 1 kartu yang telah disediakan. Menariknya kartu permainan di desain dengan pertanyaan dan perintah dengan muatan Kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan yang harus diselesaikan oleh pemain dalam satu regu. Berikut ini adalah perintah dalam kartu:
- a. Ayo sebutkan 3 sifat berperilaku baik!
 - b. Kata tokoh wayang Arjuna jika kita akan lewat didepan orang maka harus mengucapkan?
 - c. Jika berbuat salah kepada teman maka kita harus?
 - d. Membaca doa sebelum makan!
 - e. Tebak Gambar dan tirukan suaranya!
 - f. Tebak Gambar dan sebutkan perilakunya!
 - g. Menyanyikan lagu Balonku ada 5!
 - h. Menyebutkan angka 1-10 dalam bahasa inggris!
 - i. Menyebutkan 5 sila dalam Pancasila !
 - j. Berikan contoh sikap berbakti kepada orang tua?
 - k. Berikan satu contoh sifat baik tokoh wayang antareja!
 - l. Ambil wayang bima lalu mainkan selama 15 detik!

Selain enam kotak yang berisi perintah “Ambil Kartu” kotak yang lain berisi perintah jongkok, lompat tiga kali, tangan dipinggang, duduk, dan teriak hore. Perintah tersebut juga dilaksanakan apabila pemain berhenti di kotak dengan perintah tersebut dan diwajibkan kepada seluruh anggota tim untuk melaksanakan perintah dengan dipimpin ketua tim.



Gambar 3. Desain Ular Tangga Edukatif



Gambar 4. Kegiatan Memainkan Ular Tangga Edukatif

Penanaman pendidikan karakter di minggu kedua bagi siswa dilakukan dengan memberikan contoh sikap dari karakter wayang, dalam pengenalan ini ditekankan dengan memberikan cerita lalu menerapkan pada siswa untuk ikut mencontoh perilaku yang baik. Hal ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menempel gambar untuk melatih kreativitas anak dan membangun kerja sama dalam tim.



Gambar 5. Kegiatan Evaluasi Tim Pengabdian

Hasil tim pengabdian ini menunjukkan bahwa program literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal bagi pendidikan anak usia dini di PAUD Mutiara Bunda memberikan manfaat bagi pengembangan karakter baik siswa-siswa PAUD, dimana dalam hasil evaluasi pelaksanaan program siswa merasa sangat senang dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan selama dua minggu terakhir di PAUD Mutiara Bunda tidak lagi ditemukan anak yang terlambat masuk sekolah, berani dan mandiri untuk maju ke depan kelas saat diberikan pertanyaan, siswa-siswi lebih fokus dan teratur serta semangat siswa dalam mengikuti proses belajar dikelas semakin meningkat.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Metode pembelajaran yang menarik dan penuh kreativitas menjadi kunci penting keberhasilan pendidikan bagi anak usia dini. Untuk menunjang keberhasilan tersebut maka Pemilihan metode pembelajaran melalui literasi berbasis perwayangan dan kearifan lokal adalah upaya yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan yakni sebagai sarana pengembangan pendidikan karakter, pengenalan budaya lokal pada anak, pemanfaatan media wayang sebagai media pembelajaran, menekankan konsep bermain dalam proses pembelajaran, dan memuat empat kompetensi inti dalam kurikulum 2013.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh tenaga pendidik di PAUD Mutiara Bunda dan PAUD Kenanga yang sudah menerima kehadiran kami di PAUD serta memberikan banyak ilmu kepada tim kami. Selain itu, kami sampaikan terimakasih kepada bapak Ir. H. Karifin Selaku ketua RW 02 dan bapak Sudharsono selaku RW 03 dikelurahan Pisang Candi yang sudah memberikan dukungan penuh atas program yang kami jalankan. Dan ucapan terimakasih kepada seluruh rekan kerja Tim KKN Unmer Malang Kelompok 27B periodel ganjil 2022/2023 yang sudah berkontribusi secara penuh dalam mensukseskan program kerja ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aulinda I. F. 2020. Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *Jurnal Pemikiran dan Tim pengabdian Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (90): 88-93.

Aisyah. 2020. Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*. 5(80) : 77-84.

Badin P. P., Kristianari M. G. R. 2021. Penembangan Media Wayang Karton pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 4 (301): 299-307.

Zulfitriah Z.R, Eliza D. 2021. Pengembangan Science Book Anak untuk Pengenalan Literasi dan Karakter Berbasis Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1570): 1567-1577.

Hartono, Kusumastuti E., Pratiwinidya R.A., dan Lestari A. W. 2022. Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas bagi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tari. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (5480): 5476-5486 .

Isnaini F. O., Lestari D., Krahayon U. M., dan Safitri H. I. 2018. Edi Surojo Media Pengenalan Kebudayaan Lokal Berbasis Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 7 (54): 53-60.

Nasution. R. A. 2019. Implementasi Pembelajaran Tematik Dengan Tema Diri Sendiri Di Tk A Paud Khairin Kids Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*. 7 (116): 111-128.

Sugiyono. 2019. *Metode Tim pengabdian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Sholekah F. F. 2020. Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (3): 1-6.

Syamsuddin M., Angel R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair and Share dan Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*. 11(5): 1-16.

Setiawati E., Desri, Solihatulmilah E. 2019. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*. 5 (87): 85-91.