

PENGOLAHAN SAMPAH KARDUS BERUPA WAYANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI DRAMA KELAS VIII MELALUI METODE ROLE PLAYING

Anggi Agnes Derma Yani¹, Dwi Ananda², Dyana Lestari Harefa³, Eka Bella Pratiwi⁴, Fazira Ismailia Harahap⁵, Richo Adjie Santana⁶, Fitriani Lubis⁷

anggiagnesdarmayani@gmail.com¹, dwiananda560@gmail.com², dyanaharefa9@gmail.com³,
bellaeka023@gmail.com⁴, faziraismailia29@gmail.com⁵, richosantana226@gmail.com⁶,
fitrifbs@gmail.ac.id⁷

Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan media wayang dalam pembelajaran mdrama sebagai upaya untuk mengkonkretkan isi cerita melalui visualisasi tokoh dalam bentuk wayang. Penggunaan media wayang tidak hanya meningkatkan perhatian dan fokus siswa tetapi juga mengintegrasikan unsur bunyi dan visual dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pemanfaatan sampah sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode role playing, sebagai bagian dari pendidikan lingkungan sekolah. Masalah lingkungan, khususnya sampah, menjadi isu utama yang dihadapi sekolah-sekolah di Indonesia. SMP Negeri 2 Medan dijadikan studi kasus mengingat tingginya jumlah siswa dan timbunan sampah di sekolah tersebut. Dengan mengolah sampah menjadi media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap kebersihan lingkungan sekolah. Penelitian ini menekankan bahwa pembelajaran terkait pendidikan lingkungan dapat dimulai dari hal-hal sederhana yang berkaitan langsung dengan kehidupan siswa, dan siswa yang kreatif dapat memanfaatkan sampah menjadi bahan belajar yang bermanfaat.

Kata Kunci: Wayang, Drama, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Sampah.

Abstract

This research examines the use of wayang media in mdrama learning as an effort to concretize story content through visualization of characters in wayang form. The use of puppet media not only increases students' attention and focus but also integrates sound and visual elements in learning. Apart from that, this research also highlights the use of waste as a medium for learning Indonesian using the role playing method, as part of school environmental education. Environmental problems, especially waste, are the main issues facing schools in Indonesia. SMP Negeri 2 Medan was used as a case study considering the high number of students and piles of rubbish at the school. By processing waste into learning media, it is hoped that it can increase students' awareness and concern for the cleanliness of the school environment. This research emphasizes that learning related to environmental education can start from simple things that are directly related to students' lives, and creative students can use waste to make useful learning materials.

Keywords: Wayang, Drama, Learning Media, Indonesian, Trash.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan diri peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa indonesia yang baku. Selain itu pembelajaran bahasa indonesia juga merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan peserta didik dalam menulis, berpuisi, berpantun, berdrama dan menghasilkan karya sastra dengan baik pula. Dalam pembelajaran bahasa indonesia, banyak juga ditemukan peserta didik yang malas dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru memberikan penjelasan materi hanya berfokus pada metode ceramah sehingga peserta didik tidak mampu memahami

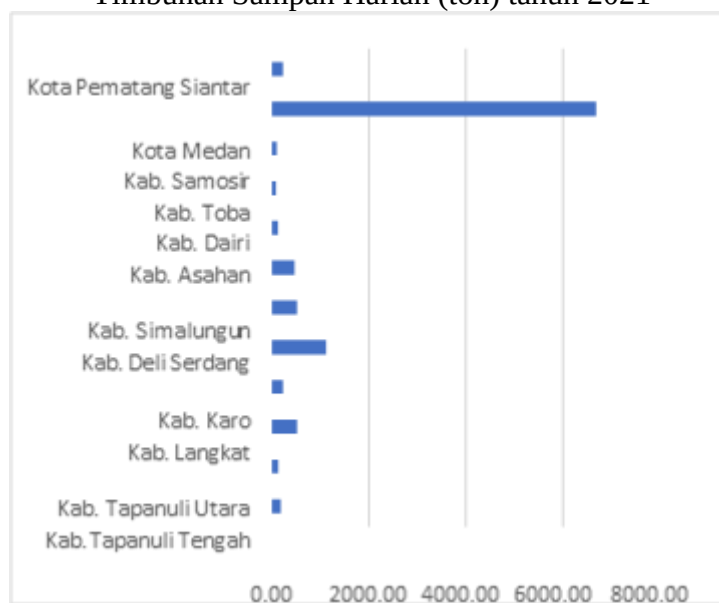
pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian peserta didik layaknya seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru baik itu media digital maupun media tradisional. Media pembelajaran tradisional yang dapat digunakan oleh guru dapat berupa wayang yang berasal dari sampah kardus. Selain memanfaatkan sampah, guru dan siswa juga dapat mengembangkan tingkat kreativitasnya masing-masing.

Permasalahan lingkungan sekolah merupakan isu yang tidak bisa dihindarkan. Saat ini, sampah adalah masalah lingkungan yang sering terjadi di sekolah-sekolah Indonesia dan masih belum dapat diatasi. Annisa, dkk. (2022) menyatakan jika ditinjau dari segi sosial ekonomis, sampah tidak ada harganya dan dari segi lingkungan, sampah dapat menyebabkan pencemaran atau gangguan kelestarian. Menurut Aryanti & Z (2020), yang menjadi penyebab tidak terjaganya lingkungan sekolah yaitu karena kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Sebagaimana yang dijabarkan di atas, sampah dapat dikelola menjadi media belajar bahasa Indonesia yang ramah lingkungan. Pengelolaan sampah merupakan bentuk kepedulian masyarakat sekolah yang dapat mempengaruhi banyaknya jumlah sampah. Hal yang sama juga dapat dilakukan di SMP Negeri 2 Medan. SMP Negeri 2 Medan merupakan salah satu sekolah tingkat menengah yang terletak di jalan Brigjend Katamso, Kampung Baru, Kecamatan Medan Maimun, memiliki jumlah siswa sebanyak 1015. Tinggi jumlah siswa turut menyebabkan jumlah timbunan sampah.

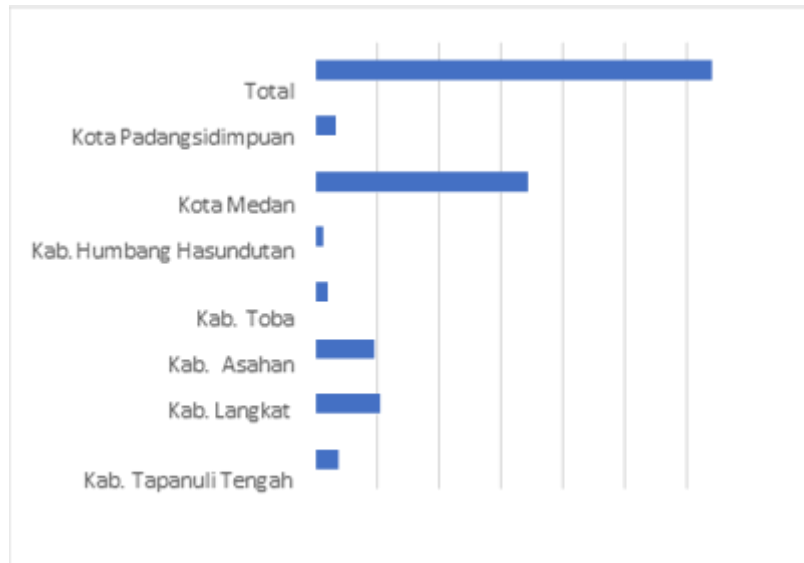
Merujuk data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) yang diakses pada 14 Mei 2023, tahun 2021 jumlah sampah yang tidak terkelola di Kota Medan sebesar 6.876,50 ton/hari. Kemudian, tahun 2022 tercatat sampah di Kota Medan yaitu sekitar 1.722,60 ton/hari. Jumlah sampah tersebut menurun dalam jangka satu tahun. Berikut ditampilkan data timbunan sampah harian pada tahun 2021 dan 2022.

Tabel 1.1
Timbunan Sampah Harian (ton) tahun 2021



Sumber: Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) 2021

Tabel 1.2



Timbunan Sampah Harian (ton) tahun 2022

Sumber: Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) 2022

Berdasarkan Tabel 1.1, Kota Medan menjadi daerah yang memiliki timbunan sampah harian terbanyak di provinsi Sumatera Utara pada tahun 2021. Namun, pada tahun 2021 terjadi penurunan timbunan sampah. Data ini mendukung riset yang akan dilakukan, karena melihat dari jumlah timbunan sampah harian, menunjukkan bahwa masyarakat kota Medan masih belum memiliki kesadaran penuh dalam mengelola sampah.

Riset yang akan dilakukan tim menjadi sangat penting karena: (1) Sampah-sampah di sekolah perlu ditangani secara serius, karena sampah berdampak pada kesehatan baik guru dan siswa. Contoh yang konkret, pembuangan sampah di tong pembuangan sampah hingga sampai menumpuk berdampak terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga bau busuk dari sampah akan mengganggu kenyamanan guru dan siswa saat sedang belajar; (2) Meningkatkan kreatifitas guru dan siswa guna dalam mengatasi timbunan sampah dengan mendaur ulang sampah menjadi media belajar bahasa Indonesia, yaitu role playing; (3) Membangun kesadaran gurudan siswa untuk merawat lingkungan sekolah

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun menurut Alwasilah (2003:103) bahwa “dalam penelitian ini tidak ada hipotesis yang ditentukan sejak awal, tidak ada perlakuan dan tidak ada pembatasan pada produk akhir”. Sehingga metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Maksud dari penjelasan teori tersebut, bahwasannya dalam penelitian ini tidak ada hipotesis yang ditentukan sejak awal, tidak ada perlakuan dan juga tidak ada pembatasan pada produk akhir.

Objek penelitian ini berupa pengimplementasian pengolahan sampah kardus sebagai wayang yang dijadikan media pembelajaran kepada siswa/siswi SMP kelas VIII. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumen dan juga literatur yang dilakukan dengan cara mengamati atau observasi, menyimak, lalu hasil data yang sudah diperoleh, peneliti dapat mengimplementasikannya kedalam bentuk laporan dan juga berinteraksi dan kerja sama kepada subjek penelitian untuk mengimplementasikan media ajar berupa wayang didalam kelas pada materi teks drama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2024, di SMP Negeri 2

Medan. Jumlah peserta didik di kelas VIII-8 berjumlah 32 siswa. Pada penelitian ini peneliti mengimplementasikan media ajar berupa wayang untuk digunakan dalam teks drama. Penelitian ini dilakukan dalam 1 siklus.

Siklus I.

a. Tahap perencanaan

1. Menyiapkan media wayang sebagai media pembelajaran drama
2. Menyiapkan naskah drama
3. Menyiapkan media wayang drama

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan pelaksanaan sebagai berikut:

Pendahuluan

1. Mengucapkan Salam, berdoa, dan mengabsen
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Menugaskan peserta didik untuk memilih tokoh sesuai naskah drama

Pengembangan

1. Menyampaikan model pembelajaran dengan media wayang pada peserta didik
2. Menjelaskan dan mempelajari teks drama
3. Membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok dengan naskah yang sama
4. Masing-masing kelompok memperagakan dengan media wayang tersebut

Penerapan

1. Melihat pertunjukan drama dengan media wayang yang sudah dilakukan peserta didik
2. Menilai pertunjukan drama dengan media wayang yang sudah dilakukan peserta didik
3. Penutup
1. Bersama peserta didik menyusun kesimpulan atas kompetensi dasar yang telah dilakukan
2. Mengucapkan salam penutup

B. Pembahasan

Seperti yang telah di ketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang sangat monoton pada penjelasan materi dengan metode ceramah. Dengan menggunakan metode ceramah tersebut, membuat peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru yang hanya fokus menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik maka akan membuat pembelajaran menjadi membosankan. Apalagi pada materi pembelajaran tentang drama jika guru hanya fokus menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah maka peserta didik tersebut tidak dapat mempraktikkan secara langsung naskah drama yang telah disusun.

Seperti yang telah kita ketahui bahwa pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang lebih fokus pada praktik dengan menggunakan media yang mendukung. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran drama seperti menggunakan media wayang yang dibuat langsung oleh guru atau peserta didik baik itu dari kardus ataupun dari bahan-bahan lainnya. Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, untuk menraik perharian siswa juga kita bisa menggunakan model pembelajaran role playing atau yang sering disebut dengan bermain peran. Agar peserta didik tersebut lebih memahami secara lebih dalam peran yang di perankannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di UPT SMP Negeri 2 Medan terhadap penerapan media wayang dalam pembelajaran bahasa indonesia pada materi Drama di kelas VIII dengan menggunakan model Role Playing bahwa peserta didik mampu mengimplementasikan media pembelajaran wayang dari bahan kardus yang telah peneliti susun terlebih dahulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar tentang materi unsur instrinsik drama tentang Danau Toba pada siswa yang mengikuti

pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model role playing berbantuan media wayang lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh siswanya dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan tidak menggunakan bantuan media yang menarik.

Metode pembelajaran role playing merupakan metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan oleh siswanya sendiri. Melalui metode pembelajaran ini siswa dapat melakukan aktivitas yang menggambarkan sikap dan nilai serta dapat memerankan peran masing-masing sesuai dengan peran yang di pentaskan atau di praktikkan hal ini dilakukan untuk melatih peserta didik dalam memahami, mengevaluasi, dan menghafal isi materi yang didramatisasikan.

Hasil pengamatan terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Medan dengan penerapan media pembelajaran berupa wayang yang terbuat dari kardus, membuat peserta didik tersebut menjadi lebih mudah memahami materi tentang drama, lebih mudah memainkan peran sesuai dengan naskah yang telah di buat, peserta didik juga belajar lebih menyenangkan dalam pembelajaran materi tentang drama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kami sampai pada kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran berbentuk wayang karton ini memberikan hasil uji keefektifan media pembelajaran wayang karton bergambar.

Berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran diperoleh skor sebesar 79,5% dengan kategori valid. Rating pakar media saat ini mencapai nilai 75% dengan kategori aktif. Selanjutnya dari hasil uji praktik yang dilakukan terhadap siswa dan guru, tingkat praktik siswa pada kategori “sangat praktis” sebesar 87,8%, dan tingkat praktik pada guru dengan kategori “sangat praktis” sebesar 92,5%.

Penggunaan media wayang dan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Ini juga membuat makna materi menjadi lebih jelas dan membantu Anda memahaminya dengan lebih baik. bagi siswa untuk mencapai tujuan belajarnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 24–32.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne amd Briggs.L.J. 1979. *Principles Of Instructional Design*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert, M. 1970. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winstone.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Hartati, T., Widiyantoi, & Oktarina, N. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 1–6.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Kuncoro Sejati. 2009. *Pengelolaan Sampah Terpadu Dengan Sistem Node, Sub Point, Center Point*. Yogyakarta : Kanisius
- Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. (2021). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* (Vol. 1, pp. 49-54).

- Pratama, R., & Fatahillah, A. (2017). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing pada Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 27–30.
- Puspitasari, Marina. 2008. Wayang Kulit sebagai media penyebaran agama Islam. Surakarta: UNS.
- Richards, J., Platt, J. & Weber, H. (1985). *Longman Dictionary of Applied*
- Sulistiyani. (2010). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Soal Cerita pada Siswa Kelas 1 SDN Ujung VI No 31 Surabaya. *Jurnal PGSD Universitas Surabaya*, 1–6.
- Utaminingsih, U. (2018). PENINGKATAN PEMAHAMAN CERITA PEWAYANGAN MELALUI ALAT PERAGA WAYANG DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 POTRONAYAN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2016/2017. Karya Ilmiah Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, 2(2).