

PELATIHAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS WAYANG SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER

Siti Supeni^{1*}, Sri Sumaryati², Oktiana Handini³

¹Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Slamet Riyadi, Indonesia

²Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

³Prodi PGSD, Universitas Slamet Riyadi, Indonesia

sitisupeni@unisri.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya penting yang dilakukan dalam rangka mempersiapkan peserta didik yang siap menghadapi perubahan yang terjadi. Fasilitasi pendidikan melalui pembelajaran proyek dapat memantik kreatifitas guru dalam merancang pembelajaran. Berangkat dari permasalahan ini, diperlukan pelatihan dan pendampingan menyusun perangkat pembelajaran sekaligus implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan karakter wayang. Metode pelaksanaan kegiatan adalah pelatihan dan pendampingan kepada 25 guru SD di Surakarta. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi guru dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan wayang sebagai media penokohan karakter.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter; Pembelajaran Berbasis Proyek; Media Wayang.

Abstract: Character education is an important effort made in order to prepare students who are ready to face the changes that occur. Educational facilitation through project learning can spark teachers' creativity in designing learning. Departing from this problem, training and assistance are needed to prepare learning tools as well as the implementation of project-based learning by utilizing puppet characters. The method of implementing the activity is training and mentoring to 25 elementary school teachers in Surakarta. The result of this activity is an increase in teachers' competence in designing project-based learning tools by utilizing puppets as a character building medium.

Keywords: Character Education; Project-Based Learning; Puppet Media.



Article History:

Received: 02-12-2024

Revised : 08-01-2025

Accepted: 08-01-2025

Online : 03-02-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang sangat krusial, di mana nilai-nilai dasar dan karakter moral mulai terbentuk, untuk kemudian membangun fondasi yang kuat bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka di masa depan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah kegiatan yang penting dilakukan dalam membentuk identitas diri positif, upaya preventif terhadap berbagai perilaku negative, mengembangkan keterampilan sosial, serta membentuk moral dan etika sehingga peserta didik siap menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi (Birhan et al., 2021). Pembentukan identitas diri yang kuat dan positif sangat penting untuk keberhasilan dalam kehidupan sosial dan akademik di masa depan. Selain itu melalui pendidikan karakter, peserta didik dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara positif, menumbuhkan kemampuan kerjasama, toleransi, dan menghormati perbedaan. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam membantu seorang individu beradaptasi dan berfungsi dengan baik dalam masyarakat.

Beberapa penelitian menunjukkan kurang seriusnya penanganan Pendidikan karakter di Indonesia. Penguatan pendidikan karakter pada saat ini relevan untuk mengatasi krisis moral di Indonesia (Andayani et al., 2022). Kondisi krisis dan dekadensi moral saat ini menunjukkan bahwa semua pengetahuan agama dan moral yang diperoleh di sekolah tidak berdampak pada perubahan perilaku manusia. Bahkan yang terlihat adalah begitu banyak orang yang tidak konsisten, yang lain dibicarakan dan tindakan mereka berbeda. Banyak orang berpendapat bahwa kondisi seperti itu dianggap berasal dari apa yang dihasilkan oleh dunia pendidikan. Proses pembelajaran cenderung mengajarkan pendidikan moral dan karakter sejauh teks dan kurang siap bagi siswa untuk menanggapi dan menghadapi kehidupan yang kontradiktif (Nasuha, 2014). Bukti lain yang terjadi di Masyarakat adalah adanya fenomena kekerasan “klitih” yang dilakukan oleh remaja di Yogyakarta, merupakan indikasi bahwa penerapan pendidikan karakter di sekolah tidak optimal (Suryanto et al., 2023). Indonesia saat ini berada dalam krisis multidimensional yang tak kunjung usai, kemerosotan moral saat ini sangatlah mengkhawatirkan.

Sebagai bentuk tanggungjawab Dinas Pendidikan dan Kebudayaan di Surakarta terhadap pentingnya Pendidikan karakter khususnya di lingkungan peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah: (1) telah dibentuknya Tim Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Pada Satuan Pendidikan di Kota Surakarta, (2) Menyusun Standar Pelayanan Pencegahan dan Penangan Kekerasan di Satuan Pendidikan, dan (3) Membentuk Tim TPPK di Satuan Pendidikan. Hal ini menunjukkan keseriusan pemerintah, dalam hal ini Dinas Pendidikan kota Surakarta, dalam optimalisasi pendidikan karakter.

Meskipun demikian, beberapa permasalahan yang ada pada penerapan kurikulum merdeka adalah (1) Guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang komprehensif; dan (2) guru belum memahami dengan benar penerapan pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu intervensi optimalisasi Pendidikan karakter. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan suatu proyek atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa sebagai media (Saimon et al., 2023). Upaya penguatan Pendidikan karakter juga terlihat pada laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang menyampaikan bahwa aktivitas peserta didik yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek akan melakukan kegiatan eksplorasi materi, penilaian-penilaian, interpretasi terhadap materi, sintesis data, dan penggalian informasi yang bermanfaat untuk menghasilkan berbagai wujud hasil belajar. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran dapat membuat siswa untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan di kehidupannya yang berhubungan dengan materi yang menjadi pokok bahasan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis proyek harus melibatkan unsur-unsur pendukung sehingga dapat mencapai target yang diinginkan Almulla (2020) menjelaskan beberapa karakteristik utama dari pembelajaran berbasis proyek adalah: (1) keterlibatan aktif, siswa terlibat secara aktif dalam proyek atau tugas, yang seringkali melibatkan riset, analisis, dan sintesis informasi; (2) kolaborasi, PjBL mendorong kerjasama antar siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek; (3) penerapan pengetahuan, siswa menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah konkret atau mencapai tujuan proyek; (4) keterampilan berpikir Kritis, PjBL mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui situasi dunia nyata; (5) orientasi pada hasil, siswa memiliki produk akhir berupa proyek yang mencerminkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikannya; (6) pendekatan interdisipliner, dalam arti PjBL melibatkan integrasi berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran dalam satu proyek, menciptakan koneksi antara pengetahuan yang berbeda; dan (7) Otonomi dan tanggung jawab siswa dalam perencanaan waktu, pengorganisasian, dan pengambilan keputusan. Hal ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengembangkan keterampilan praktis, dan membantu mengaitkan konsep-konsep teoritis dengan aplikasi dunia nyata (Guo et al., 2020). Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi siswa (Hartina et al., 2024).

Dalam rangka optimalisasi pendidikan karakter melalui proses pembelajaran, wayang merupakan salah satu media yang potensial untuk diterapkan (Manurung et al., 2023; Muhammad & Zulfikar, 2024). Wayang, sebagai bentuk seni tradisional, kaya akan cerita-cerita yang sarat dengan nilai moral, etika, dan filosofi hidup (Najih et al., 2024). Dimana tokoh-tokoh

dalam wayang sering kali menggambarkan konflik antara kebaikan dan keburukan, serta perjuangan manusia untuk mencapai kebajikan. Cerita-cerita ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung pelajaran mendalam tentang kebijaksanaan, kesetiaan, keberanian, dan keadilan, yang merupakan esensi dari pendidikan karakter. Berdasar dari penjelasan diatas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah menguatkan pemahaman guru akan pentingnya internalisasi nilai-nilai karakter dalam setiap pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan wayang sebagai media pembelajaran.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan participatory action reasearch (PAR) yaitu pendekatan dimana seluruh mitra terlibat dan berperan aktif dalam kegiatan tersebut untuk membuat aksi perubahan yang lebih baik. Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah guru SD di Surakarta sejumlah 35 orang. Mengacu pada permasalahan yang ada dalam rangka menanamkan karakter yang baik kepada para peserta didik, maka diperlukan metode pelaksanaan yang mendukung dan mempermudah guru dalam melakukan program kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdi. Adapun metode atau langkah yang dilakukan pada kegiatan ini terbagi ke dalam beberapa tahapan dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi dan refleksi kegiatan.

Pada tahap perencanaan, hal yang dilakukan adalah identifikasi permasalahan sekaligus menentukan solusinya. Pada tahap pelaksanaan, hal yang dilakukan adalah sosialisasi pentingnya pendidikan karakter kepada para guru, pelatihan dan pendampingan menyusun perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan memuat nilai-nilai baik yang ada pada karakter wayang. Selanjutnya pada tahap monitoring dan evaluasi, tim melakukan kegiatan monitoring sejauh mana keefektifan pelaksanaan pengabdian ini dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan dari rangkaian kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sejak bulan Juli – September 2024. Kegiatan dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pelatihan, hingga pelaporan.

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini tim pengabdian mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan sekolah dasar, khususnya di Surakarta. Beberapa permasalahan yang ada adalah (1) banyaknya permasalahan terkait dengan pendidikan karakter yang terjadi pada peserta didik. Sebenarnya guru dan beberapa pihak terkait telah melakukan penanganan dengan serius terbukti

telah terbentuknya tim TPPK di setiap satuan Pendidikan, akan tetapi hal ini dirasakan tidak mencukupi; (2) guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang komprehensif yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek; dan (3) guru belum banyak melakukan intervensi sebagai upaya internalisasi pendidikan karakter pada sebuah pembelajaran. Berdasar temuan ini dirasakan perlu adanya sebuah pelatihan dan pendampingan kepada para guru untuk merancang sebuah pembelajaran dengan melakukan sebuah intervensi teknologi berbasis kearifan lokal dalam bentuk pembelajaran berbasis proyek (PjBL), antara lain dengan memanfaatkan tokoh-tokoh wayang sebagai media pengenalan karakter atau nilai-nilai baik kepada peserta didik.

2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian telah dilakukan dalam 2 kegiatan yaitu pelatihan dan pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan wayang sebagai media pembelajaran. Target dari kegiatan ini adalah guru mampu merancang sekaligus mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dengan mengintervensi pendidikan karakter berbasis wayang. Dalam kegiatan ini peserta pengabdian dalam hal ini guru SD berpartisipasi aktif dalam kegiatan:

- a. Mengkaji artikel-artikel yang relevan terutama berfokus pada penokohan wayang yang mengejawantahkan karakter tertentu.
- b. Merencanakan proyek yang akan dilakukan (siodrama, puisi, dan lain-lain).
- c. Menyusun perangkat pembelajaran berbasis proyek.

Tahapan pertama dilakukan di Hotel Syariah Surakarta yang beralamat di Jalan Adi Sucipto No. 47, 57177 Surakarta pada tanggal 30 Agustus 2024. Kegiatan yang dihadiri 25 peserta yang terdiri guru SD dan pengurus PGRI Surakarta. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menyamakan persepsi bahwa proses pembelajaran karakter dapat dilakukan dengan berbagai strategi, antara lain melalui *role playing, story-telling, advisision, discussion, reinforcement dan punishment* (Birhan et al., 2021). Pemilihan strategi pembelajaran dan nilai karakter yang akan diajarkan, tentu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh guru. Sebagai contoh ketika guru bertujuan menanamkan karakter pemimpin yang bijaksana, pemberani, tidak pernah gagal dalam menjalankan tugas, bersifat sebagai pendidik dan juga pengayom maka guru memilih peserta didik memerankan tokoh Bisma. Berdasar temuan penelitian dari Dewi & Alam (2020) dan Hidayati et al. (2020) karakter yang baik penting dimiliki siswa karena akan memberikan contoh yang diperlukan untuk mengatasi tantangan dan masalah dalam kehidupan sosial mereka. Siswa dengan karakter yang baik diharapkan untuk mempekerjakan dan meningkatkan nilai-nilai moral serta

mengaktualisasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari mereka (Kit et al., 2024), untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab dan baik (Lavy, 2020), dan menjadi warga negara yang baik (Aningsih et al., 2022). Selain itu, dengan memiliki karakter yang baik, siswa akan cenderung meningkatkan prestasi belajarnya. Situasi ini menggambarkan bahwa karakter yang baik akan berkontribusi tidak hanya pada pengembangan aspek sosial-emosional tetapi juga aspek kognitif (Riantika et al., 2024), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran

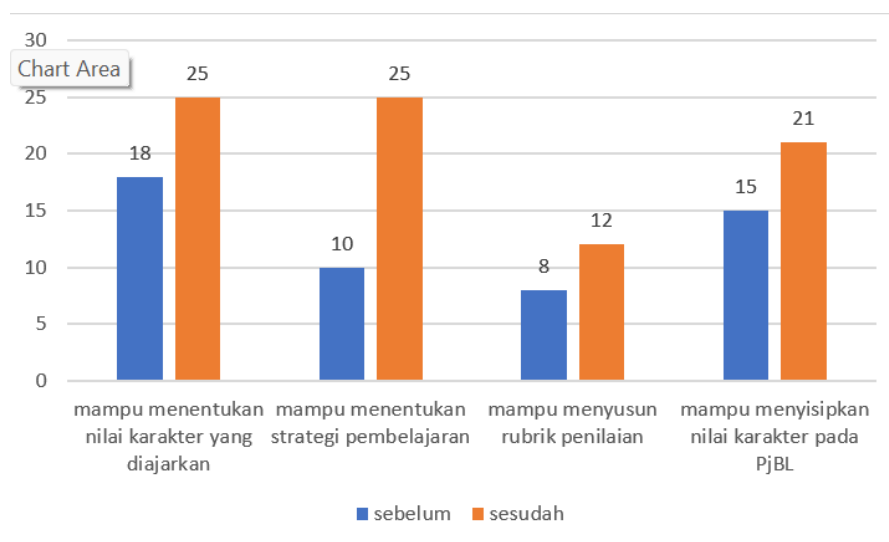
3. Tahap Pendampingan

Tahapan berikutnya adalah tahap pendampingan kepada guru berupa penyusunan perangkat pembelajaran berbasis *project based learning* dalam rangka menanamkan pendidikan karakter. Kegiatan dilakukan di Aula PGRI Surakarta yang beralamat di kompleks SMPN 10 Surakarta pada tanggal 3-4 September 2024. Pada tahap ini dilakukan pendampingan kepada para guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis proyek untuk menanamkan karakter tertentu berdasar penokohan yang sudah dipilih. Pada kegiatan pendampingan ini disepakati bahwa pembelajaran berbasis proyek mempunyai sintaks: (1) Penentuan Topik atau Proyek, (2) Penentuan Kelompok, (3) Pengembangan Pertanyaan Penuntun, dan (4) Pengumpulan Informasi. Berikut dokumentasi kegiatan pendampingan penyusunan dan implementasi perangkat pembelajaran berbasis proyek, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan pendampingan penyusunan dan implementasi perangkat pembelajaran berbasis proyek

Setelah dilakukan pendampingan, tahap berikutnya adalah evaluasi dan refleksi kegiatan pendampingan. Dari angket dan portofolio perangkat pembelajaran yang dikumpulkan, diketahui bahwa hampir semua guru sudah mampu menentuka nilai karakter yang akan diajarkan serta menyisipkannya pada rencana pembelajaran berbasis PjBL (Gambar 3). Meskipun demikian, masih terlihat bahwa beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam Menyusun rubrik penilaian atas karakter yang diajarkan dalam pembelajaran PjBL.



Gambar 3. Pemahaman guru dalam menyisipkan nilai karakter melalui PjBL

Merujuk pada Gambar 3, terlihat bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan untuk menyusun rubrik penilaian atas keberhasilan internalisasi nilai karakter dalam pembelajaran, misalnya untuk menentukan rubrik kejujuran, sopan, dan lain-lain. Hal ini terlihat hanya terdapat peningkatan 4 orang dari 25 peserta yang hadir (16%). Hal yang mengembirakan adalah adanya peningkatan yang signifikan (40%) atas kemampuan guru dalam menentukan strategi pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai karakter kepada peserta didik (dari 10 orang menjadi 25 orang).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dengan menyisipkan nilai karakter terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang dimaksud. Berdasar hasil evaluasi kegiatan ini dan diskusi dengan peserta kegiatan, disarankan guru untuk selalu konsisten dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik dengan berbagai strategi, salah satunya melalui pembelajaran proyek dengan memanfaatkan wayang sebagai media pembelajaran. Selanjutnya peserta juga berharap agar dilakukan kegiatan pendampingan yang

berkelanjutan dalam rangka lebih meningkatkan kompetensi guru, khususnya guru Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah mendanai kegiatan ini melalui kontrak penelitian no Nomer kontrak: 168/S9/AD/2024. Tidak lupa juga tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Slamet Riyadi yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- Anatasia Riantika, Moh. Rusnoto Susanto, Mela Dina Arumsari, & Selimanorita, S. (2024). Pentas Kreasi Wayang Barang Bekas untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 12(1), 48–55. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v12i1.206>
- Andayani, A., Akbar, M., & Situmorang, R. (2020). How is the program planning for strengthening character education in elementary schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(6), 796-803.
- Aningsih, Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the Education Character Implemented? The Case Study in Indonesian Elementary School. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 371–380. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0029>
- Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., Tamiru, M., & Tiruye, H. (2021). Exploring the context of teaching character education to children in preprimary and primary schools. *Social Sciences and Humanities Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100171>
- Dewi, E. R., & Alam, A. A. (2020). Transformation model for character education of students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(5), 1228–1237. <https://doi.org/10.18844/CJES.V15I5.5155>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hartina, R. R., Azis, D. A., Puti, I., Kusumaningsih, S. A., Utomo, D. B., & Verrysaputro, A. (2024). *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Pengajaran aksara jawa melalui games based learning di SD Negeri 1 Grendeng*.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the implementation of local wisdom-based character education among indonesian higher education students. *International Journal of Instruction*, 13(2), 179–198. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Kit, O., Kilag, T., Pasigui, R. E., Malbas, M. H., Manire, E. A., Piala, M. C., Mari, A., Araña, M., & Sasan, J. M. (2024). Preferred Educational Leaders: Character and Skills. *European Journal of Higher Education and Academic Advancement*, 1(2), 50. <http://e-science.net/index.php/EJHEAA>

- Lavy, S. (2020). A Review of Character Strengths Interventions in Twenty-First-Century Schools: their Importance and How they can be Fostered. *Applied Research in Quality of Life*, 15(2), 573–596. <https://doi.org/10.1007/s11482-018-9700-6>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2023). The Role of Problem Based Learning Learning in Improving Student Character Education. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 169–170. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4279>
- Muhammad, & Zulfikar, V. (2024). Project-Based Learning (PJBL) In Implementing Entrepreneurial Character and High Level Thinking Skills for Students. In *IJHABS / International Journal of Humanity Advance* (Vol. 1, Issue 4).
- Najih, A., Nafiah, N., Akhwani, A., & Sunanto, S. (2024). Implementasi Media Wayang untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Nasionalis Siswa Kelas III SDN Sawunggaling VII Surabaya. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 484–491. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2283>
- Saimon, M., Lavicza, Z., & Dana-Picard, T. (Noah). (2023). Enhancing the 4Cs among college students of a communication skills course in Tanzania through a project-based learning model. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6269–6285. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11406-9>
- Suryanto, A., Saliman, S., & Sudrajat, S. (2023). Weakness of Character Education in Indonesian Teenager. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3869–3874. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.3721>