



Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik

Siti Rohmah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
sitirohma592@gmail.com

Nurul Agustin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
nurulagustinpgsd07@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang kartun berbasis kearifan lokal guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, dan siswa, serta soal pretest dan posttest. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan mencapai 95% dan 97%. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 74,5 pada pretest menjadi 88,75 pada posttest. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 50% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa media wayang kartun berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran kontekstual dan berbasis karakter.

Kata kunci: berpikir kritis, kearifan lokal, media pembelajaran, siswa sekolah dasar, wayang kartun

Abstract: This study aims to develop a learning media in the form of cartoon puppets based on local wisdom to enhance critical thinking skills of elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifth-grade students of UPT SD Negeri 188 Gresik. Instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest items. Validation results from content and media experts showed that the developed media is highly feasible, with feasibility percentages of 95% and 97%. The implementation phase revealed an increase in average student scores from 74.5 (pretest) to 88.75 (posttest), and mastery learning improved from 50% to 85%. These findings suggest that cartoon puppet media based on local wisdom is effective in improving students' critical thinking while instilling cultural values in the learning process. Thus, this media can be considered an innovative alternative for contextual and character-based learning.

Keywords: Cartoon Puppets, Critical Thinking, Elementary Students, Instructional Media, Local Wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk generasi yang mampu beradaptasi dan menghadapi tantangan masa depan. Di tengah perkembangan zaman yang

semakin kompleks, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencerdaskan secara intelektual, tetapi juga harus membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis serta kesadaran sosial dan budaya yang kuat. Salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, serta mengambil keputusan secara logis dan rasional (Sari & Munir, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal di kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik, diketahui bahwa banyak siswa masih cenderung menghafal materi tanpa memahami secara mendalam, serta kurang mampu mengevaluasi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini diperparah dengan masih dominannya metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah dan mencatat, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Di sisi lain, tantangan globalisasi dan digitalisasi telah memunculkan krisis identitas budaya, terutama di kalangan generasi muda (Dewi & Hidayati, 2024). Anak-anak lebih banyak terekspos pada budaya asing melalui media digital, sementara nilai-nilai kearifan lokal yang merupakan bagian penting dari identitas bangsa justru mulai terpinggirkan (Umar Faruq & M. Yunus Abu Bakar, 2025). Maka, menjadi penting bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal. Salah satu potensi budaya lokal yang kaya akan nilai pendidikan adalah seni wayang (Falah & Nurjanah, 2023). Wayang, yang telah lama digunakan sebagai media penyampai pesan moral dan sosial di masyarakat, memiliki nilai edukatif yang tinggi (Purwanto et al., 2021). Dengan modifikasi dan pendekatan yang lebih modern, seperti pengemasan dalam bentuk wayang kartun, media ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Melalui media wayang kartun berbasis kearifan lokal, siswa tidak hanya diperkenalkan pada kekayaan budaya bangsa, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis melalui alur cerita, konflik, dan pesan moral yang dikandungnya (Setiawan, 2024).

Media pembelajaran yang berbasis budaya lokal memiliki berbagai keunggulan, antara lain menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat karakter, serta memberikan konteks pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa (Eliyanti et al., 2024). Media ini juga memiliki nilai adaptif yang tinggi karena dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran, termasuk dalam konteks penguatan nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada pengembangan media wayang kartun berbasis kearifan lokal sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, maka penting untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal dengan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik.” Penelitian ini

Analisis Skor Validasi, menggunakan skala Likert untuk menilai kualitas media dan materi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Skor Maksimal}}{\text{Perolehan Skor}} \times 100$$

Persentase Kelayakan Media atau Materi

$$\text{persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Maksimal}}{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Rata-Rata Skor:

Nilai Rata-rata	Kategori
3,51 – 4,00	Sangat Baik (Tanpa Revisi)
2,60 – 3,50	Baik (Sedikit Revisi)
1,70 – 2,59	Kurang Baik (Banyak Revisi)
0,00 – 1,69	Tidak Baik (Belum Layak)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Presentase:

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Sangat Tidak Layak

Analisis Tes (Pretest & Posttest), Menggunakan persentase untuk melihat peningkatan berpikir kritis dan Kategori penilaian: Diklasifikasikan berdasarkan skor atau persentase ke dalam kriteria, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase ketuntasan kelas (\%)} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Tes Hasil Belajar:

Rentang Nilai (%)	Kategori
86 – 100	Sangat Baik (A)
76 – 85	Baik (B)
66 – 75	Cukup (C)
56 – 65	Kurang (D)
≤ 55	Sangat Kurang (E)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap define atau pendefinisian merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah pembelajaran di lapangan sekaligus menentukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Berdasarkan observasi awal di kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik, ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah, pencatatan di papan tulis, dan penyampaian materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif, minim penggunaan media konkret, dan berdampak pada rendahnya

kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PPKn. Siswa tampak kurang antusias, kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, tidak terbiasa menganalisis permasalahan, serta kurang mampu mengemukakan pendapat secara logis. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran, dibutuhkan media yang menarik, kontekstual dengan budaya lokal, bersifat konkret, visual, dan interaktif, yang mampu mengaktifkan siswa serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi, analisis, dan refleksi. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun berbasis kearifan lokal, berbentuk tokoh modern dari bahan triplek berwarna-warni yang mengandung nilai-nilai Pancasila. Pemilihan media ini didasarkan pada kemampuannya dalam memperkuat identitas budaya, menyampaikan pesan moral secara menyenangkan, dan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan visual dan konkret (3D). Media wayang kartun ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengevaluasi tindakan tokoh, dan mengaitkan nilai-nilai cerita dengan kehidupan nyata secara lebih reflektif dan kontekstual.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan fase lanjutan setelah analisis yang bertujuan untuk merancang secara sistematis media pembelajaran wayang kartun berbasis kearifan lokal. Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur dan konten media, merancang format visual dan fungsional, serta mempersiapkan perangkat penunjang seperti instrumen evaluasi, skenario pembelajaran, dan soal pretest-posttest. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan hasil analisis kurikulum, khususnya Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pada mata pelajaran PPKn kelas V yang memuat nilai-nilai Pancasila, dan mencakup ranah kognitif (pemahaman nilai Pancasila), afektif (sikap menghargai budaya lokal), serta psikomotorik (keaktifan dalam diskusi dan bermain peran). Desain media mencakup pembuatan wayang kartun tiga dimensi berbahan triplek dengan tokoh-tokoh lokal, narasi singkat yang mengandung pesan moral, serta elemen interaktif seperti tanya jawab, diskusi, dan simulasi bermain peran. Visualisasi tokoh dibuat menarik dengan warna cerah dan ekspresif, serta menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif sesuai tingkat berpikir siswa. Format media dirancang dengan mempertimbangkan ukuran yang mudah dilihat secara kelompok, bahan yang tahan lama dan aman, serta penyajian yang memfasilitasi pemahaman siswa. Instrumen evaluasi terdiri dari soal pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, lembar observasi guru untuk menilai keaktifan siswa, angket respon siswa dan guru untuk menilai daya tarik dan kebermanfaatan media, serta lembar validasi dari ahli materi dan media. Selain itu, dirancang pula alur pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan (motivasi dan pengantar cerita), kegiatan inti (pengenalan tokoh, diskusi, dan pertanyaan kritis), dan kegiatan penutup (refleksi serta penarikan nilai-nilai Pancasila dari cerita). Seluruh proses ini disusun untuk menjamin keterpaduan antara tujuan, isi, media, dan strategi pembelajaran secara menyeluruh dan efektif.

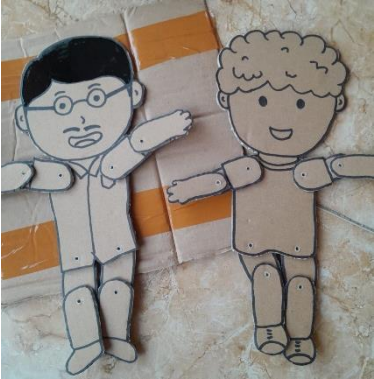
Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan inti dari proses pengembangan produk dalam model ADDIE. Pada tahap ini, desain awal yang telah dirancang sebelumnya diubah menjadi produk nyata (prototype), yang kemudian divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Proses ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mencakup beberapa aktivitas utama sebagai berikut: Pembuatan Produk Awal (Prototype), Peneliti membuat media wayang kartun berbasis kearifan lokal dalam bentuk tokoh-tokoh fabel/nusantara yang memiliki muatan nilai-nilai Pancasila. Produk awal ini dibuat menggunakan, Bahan dasar: triplek sebagai badan karakter wayang, Teknik visualisasi: dicat warna-warni agar menarik minat siswa, Ukuran dan bentuk: disesuaikan agar mudah dipegang dan digunakan saat pembelajaran kelompok, Narasi atau cerita: setiap

(Siti Rohmah, Nurul Agustin), (Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik)

tokoh dilengkapi dengan narasi pendek yang menyisipkan nilai-nilai karakter dan mendorong diskusi kritis. Media ini dirancang agar, Konkret dan menarik secara visual, mengandung muatan lokal (lokal wisdom), Mendorong partisipasi dan eksplorasi siswa. Pada Tahap pengembangan, produk berupa wayang kartun ini juga mendapatkan beberapa revisi atau perbaikan dari validator I dan Validator II diantaranya meliputi:

Tabel 4. Hasil Pembuatan Media Wayang Kartun

	
Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
Sebelum direvisi	Setelah direvisi

Dari gambar pada tabel diatas, terlihat hasil dari produk wayang kartun sebelum dan sesudah dilakukan revisi atau perbaikan. Saran dari validator media meliputi: Media wayang kartun masih perlu dilengkapi dengan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, bukan hanya terlihat kepala saja. Dan disertai kelengkapan lainnya seperti diberi warna cat untuk pakaian wayang kartun serta stik untuk penggerak wayang kartun yang berfungsi dalam melakukan permainan wayang kartun Ketika berdialog. Dari validator materi hanya melakukan perbaikan kalimat pada percakapan dalam teks dialog materi tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah media wayang kartun berbasis kearifan lokal dikembangkan dan dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap implementasi. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran serta untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan implementasi dilaksanakan di kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik dengan melibatkan sejumlah siswa sebagai subjek uji coba. Dalam pelaksanaan ini, guru menggunakan media wayang kartun sebagai alat bantu dalam

penyampaian materi PPKn khususnya tentang nilai-nilai Pancasila. Kegiatan pembelajaran dengan media wayang kartun dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa, dan tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melalui tahapan pengembangan dan implementasi, tahap akhir yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas media wayang kartun berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, guru kelas, serta siswa sebagai pengguna langsung media. Penilaian difokuskan pada aspek kelayakan isi, tampilan, kegunaan, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat diterima dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi dari Validator I dan validator II

Aspek	No.	Pernyataan	Nilai Validator 1 (V1)	Nilai Validator 2 (V2)	Rata- rata	Kategori
Isi Materi	1	Materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	4	3	3,5	Baik
	2	Kesesuaian materi dengan media wayang kartun	4	4	4	Sangat Baik
	3	Kelengkapan dan kualitas materi	4	4	4	Sangat Baik
	4	Menumbuhkan motivasi belajar dan mudah dipahami peserta didik	4	4	4	Sangat Baik
	5	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4	3	3,5	Baik
	6	Materi dan media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	Sangat Baik
Kebahasaan	7	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	4	4	4	Sangat Baik
	8	Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	4	Sangat Baik
	9	Ketepatan dialog atau teks dengan materi cerita fabel	4	3	3,5	Baik
Jumlah Keseluruhan			36	33	34,5	
Rata-Rata			4	3,6	3,8	Sangat Baik
Persentase			100%	91%	95%	

Validasi materi dilakukan oleh dua orang validator (V1 dan V2) dengan fokus pada tiga aspek utama, yaitu Isi Materi, Pembelajaran, dan Kebahasaan. Setiap aspek terdiri atas beberapa indikator yang dinilai menggunakan skala Likert 1–4 (1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik). Hasil validasi ditabulasikan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam media wayang kartun yang dikembangkan. Rata-rata skor keseluruhan adalah 3,8, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Jika dikonversikan ke dalam bentuk

persentase, maka hasil validasi dari validator 1 adalah 100%, dari validator 2 adalah 91%, dan rata-rata keseluruhan adalah 95%, yang menunjukkan media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Validasi Media dari Validator I dan validator II

Aspek	No	Pernyataan	V2	Rata-rata	Kategori
Tampilan/Desain	1	Tampilan media wayang kartun menarik	4	4	Sangat Baik
	2	Penggunaan gambar sesuai tokoh dan relevan dengan materi	4	3,5	Baik
Konsep Media	3	Pemilihan warna menarik	3	3	Baik
	4	Background dan tema sesuai cerita	4	4	Sangat Baik
	5	Tata letak rapi dan tidak mengganggu	4	3,5	Baik
	6	Komponen media saling berkaitan	4	4	Sangat Baik
Manfaat Media	7	Sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	4	Sangat Baik
	8	Menarik minat belajar siswa	4	4	Sangat Baik
	9	Meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	Sangat Baik
	10	Dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran	4	4	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan Rata-rata		7	39	39	
		.7	3,9	3,9	Sangat Baik
Persentase		2	97%	97%	Sangat Layak

Hasil validasi media wayang kartun berbasis kearifan lokal dilakukan oleh dua orang validator (V1 dan V2) yang menilai tiga aspek utama, yaitu Tampilan/Desain, Konsep Media, dan Manfaat Media. Penilaian dilakukan terhadap 10 butir pernyataan menggunakan skala 1–4, dengan kategori: Sangat Baik (4), Baik (3), Cukup Baik (2), dan Tidak Baik (1). Nilai rata-rata keseluruhan dari V1 adalah 3,7 dan dari V2 adalah 3,9, dengan rata-rata gabungan 3,9, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Persentase kevalidan mencapai 97%, yang menurut kriteria kelayakan berada pada kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media wayang kartun ini dapat dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi signifikan.

Berdasarkan hasil validasi oleh dua orang ahli, media wayang kartun berbasis kearifan lokal menunjukkan kualitas yang sangat baik, baik dari aspek tampilan, kesesuaian konsep, maupun manfaat penggunaannya. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini sangat potensial untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa dalam berpikir kritis serta mengenal nilai-nilai budaya lokal.

Tabel 8. Hasil Pretest Dan Posttest Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTEST	KETERANGAN
1	ATS	75	85	T
2	AMN	80	90	T
3	AA	70	85	T
4	AI	85	90	T
5	BSS	65	70	T
6	BSP	80	90	T
7	DK	90	95	T
8	DP	70	85	T
9	DRS	70	90	T
10	DK	75	90	T
11	KS	80	90	T

12	MPAA	65	70	T
13	MGR	90	95	T
14	MAG	80	85	T
15	MA	80	95	T
16	MHA	65	85	TT
17	MTB	70	90	T
18	NA	60	85	TT
19	NNA	70	95	T
20	NNA	70	85	TT
JUMLAH		1.490	1.775	
RATA-RATA		74.5	88.75	
PERSENTASE		50%	90%	

Berdasarkan data pretest dan posttest, terjadi peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Rata-rata nilai meningkat sebesar 14,25 poin. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 50% menjadi 85%. Ini menunjukkan bahwa strategi atau media pembelajaran yang diterapkan memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan data pretest dan posttest yang diberikan kepada 20 siswa kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berupa wayang kartun berbasis kearifan local. Hasil berpikir kritis siswa pada tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi kemajuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang kartun. Media visual yang interaktif mampu meningkatkan perhatian dan retensi belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep abstrak (Junianti et al., 2024). Media wayang kartun dalam hal ini berfungsi sebagai stimulus visual dan kontekstual yang membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna.

Sejalan dengan hasil penelitian (Wahyuni et al., 2020) Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal, capaian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai berhasil. Suatu metode atau media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara signifikan. Sejalan dengan hasil (Dedi Gunawan Saputra, 2025) bahwa media berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Melalui alur cerita dalam wayang kartun, siswa dilatih untuk, mengidentifikasi nilai-nilai dari tokoh, mengevaluasi konflik dalam cerita, dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Melalui alur cerita, siswa dapat menunjukkan sikap afektif yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan, menghayati sedangkan untuk sikap psikomotor yaitu peniruan, manipulasi, ketelitian, artikulasi (Agustin, 2017) dengan berpikir kritis melibatkan proses reflektif yang sistematis, dan dapat ditumbuhkan melalui kegiatan analisis naratif dan problem solving. Pembelajaran berbasis cerita seperti dalam media wayang kartun sangat efektif untuk merangsang proses tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Media yang dirancang melalui tahapan model

(Siti Rohmah, Nurul Agustin), (Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik)

ADDIE ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn Kelas V. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik, dengan persentase kelayakan mencapai 95%–97%, dan memenuhi aspek tampilan, isi, konsep, dan manfaat. Pelaksanaan pembelajaran dengan media ini berhasil meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 74,5 pada pretest menjadi 88,75 pada posttest, serta meningkatkan ketuntasan belajar dari 50% menjadi 85%. Media wayang kartun tidak hanya menarik secara visual dan kontekstual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir kritis. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual, edukatif, dan berdaya transformasi karakter dalam mendukung implementasi kurikulum di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar Subtema Sikap Kepahlawanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 23.
- Dedi Gunawan Saputra. (2025). Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berbasis Kearifan Lokal Makassar. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4496>
- Dewi, A. A., & Hidayati, D. A. N. (2024). Degradasi Karakter Pemuda Indonesia di Era Globalisasi. 2(4). <https://jurnal.uns.ac.id/indigenous/article/view/79277/pdf>
- Eliyanti, N. K., Septiani, L. E., Juliatni, N. K. E., Suryani, K., Kadu, J. G., Sanjaya, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Local Culture-Based Learning in Improving Indonesian Literacy and Literature in Elementary Schools. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(4), 458. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4.16105>
- Falah, A. M., & Nurjanah, S. (2023). Nilai Pendidikan Seni Pada Pertunjukan Wayang Golek Giri Harja Kabupaten Bandung. *Atrat: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 166–174. <https://doi.org/10.26742/atrat.v11i2.2850>
- Junianti, D., Haryadi, H., Aziz, L. A., & Sadli, M. (2024). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Isi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.7>
- Purwanto, A., Risdianto, E., Putri, D. H., Masito, F., & Oka, I. G. A. A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 4 Kepahiang. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.23>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Peran Filsafat Ilmu dalam Membangun Karakter Pendidikan di Era Digital dan Teknologi. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 952–958. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5129>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. 4(2). <https://doi.org/10.35878/guru/v4.i2>

- Umar Faruq & M. Yunus Abu Bakar. (2025). Pendidikan Sebagai Alat Transformasi Sosial Perspektif Filsafat Ilmu. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(1), 56–74. <https://doi.org/10.55606/concept.v4i1.1759>
- Wahyuni, D. E., Warsono, W., & Subroto, W. T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 SURABAYA. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 179–187. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p179-187>