

Inovasi Seni Rupa Wayang Figuratif: Kreasi Media Campuran Berbasis Kertas Dan Sedotan Plastik Di SDN 2 Wonosari

Stevy Puspa Aulya¹, Osti Nuzula Pakiyana Amanda², Aldi Apriyanto³, Tomi Meangtara⁴, Muhammad Kemal Nugroho⁵, Dyajeng Rima Rahmatika⁶, Yunita Sari⁷, Vina Musthofa⁸, Rika Nur Amelia⁹, Serly Virlana¹⁰, Fathiya Zahra Keyla¹¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

¹ stevy.2023406405208@student.umpri.ac.id

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas siswa melalui inovasi media pembelajaran seni rupa yang interaktif dan ramah lingkungan. Masalah utama yang dihadapi oleh mitra adalah kurangnya variasi media pembelajaran seni di sekolah dasar serta rendahnya kesadaran dan pemanfaatan limbah anorganik di lingkungan sekitar sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan workshop kreatif yang meliputi tahap sosialisasi konsep, demonstrasi teknik mixed media, dan pendampingan praktik secara intensif. Subjek kegiatan adalah 38 siswa SDN 02 Wonosari. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan psikomotorik dan apresiasi seni siswa, di mana seluruh peserta mampu menghasilkan karya wayang figuratif yang memiliki nilai estetika tinggi serta fungsionalitas gerak yang baik. Selain itu, siswa mulai memahami pentingnya pengelolaan sampah plastik secara kreatif. Kesimpulan dari program ini adalah penggabungan material kertas dan sedotan plastik tidak hanya menekan biaya operasional pembelajaran seni, tetapi juga sangat efektif sebagai sarana edukasi ekologis dan pelestarian budaya lokal secara modern di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Wayang figuratif, media campuran, daur ulang, pembelajaran seni rupa, SDN 02 Wonosari.

PENDAHULUAN

Persoalan limbah plastik telah menjadi ancaman lingkungan yang serius di tingkat global maupun nasional. Data Pembelajaran seni rupa di jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan psikomotorik anak. Melalui aktivitas seni, siswa tidak hanya belajar mengenai estetika, tetapi juga melatih ketelitian serta koordinasi mata dan tangan yang krusial bagi perkembangan kognitif mereka. Namun, pada praktiknya, pembelajaran seni rupa di sekolah sering kali dihadapkan pada tantangan klasik, yaitu keterbatasan media pembelajaran yang bervariasi dan anggapan bahwa bahan seni berkualitas memerlukan biaya yang mahal. Berdasarkan observasi awal di SDN 02 Wonosari, terlihat bahwa kegiatan seni rupa masih didominasi oleh metode konvensional seperti menggambar dan mewarnai pada media kertas dua dimensi. Hal ini berdampak pada kejenuhan siswa dan kurangnya ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk tiga dimensi yang lebih interaktif.

Di sisi lain, permasalahan sampah anorganik, khususnya sedotan plastik dan kertas bekas, menjadi isu lingkungan yang nyata di sekitar lingkungan sekolah. Limbah sedotan plastik merupakan salah satu penyumbang sampah yang sulit terurai dan sering kali terabaikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani antara edukasi seni, pelestarian budaya, dan kesadaran lingkungan. Pemanfaatan limbah sebagai media campuran (mixed media) dalam pembuatan karya seni menjadi solusi kreatif yang edukatif sekaligus ekonomis.

Wayang, sebagai warisan budaya luhur bangsa Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO, menawarkan potensi visual dan filosofis yang luar biasa untuk diperkenalkan kepada siswa sejak dini. Namun, untuk anak usia sekolah dasar, teknik pembuatan wayang tradisional yang rumit memerlukan adaptasi. "Wayang Figuratif" hadir sebagai solusi inovatif di mana siswa diberikan kebebasan untuk menciptakan tokoh atau figur manusia, pahlawan, hingga karakter imajiner secara ekspresif tanpa terikat oleh pakem kaku wayang kulit konvensional.

Penggabungan antara konsep wayang figuratif dengan penggunaan media campuran berbasis kertas dan sedotan plastik merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini. Sedotan plastik dimanfaatkan sebagai rangka dan

sendi gerak (engsel) yang memungkinkan wayang memiliki nilai fungsionalitas, sementara kertas digunakan sebagai bidang untuk eksplorasi warna dan detail karakter. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan siswa SDN 02 Wonosari dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitasnya, sekaligus menumbuhkan karakter peduli lingkungan melalui prinsip daur ulang. Urgensi kegiatan ini terletak pada penciptaan model pembelajaran seni rupa yang murah, mudah dijangkau, namun tetap memiliki bobot edukasi dan apresiasi budaya yang tinggi.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 02 Wonosari, Pringsewu, dengan melibatkan 38 siswa sebagai subjek utama. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode workshop kreatif berbasis proyek (Project Based Learning) yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung (hands-on experience) kepada siswa. Prosedur pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi empat tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan dan Koordinasi

Pada tahap awal, tim melakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi ketersediaan sarana pendukung dan karakteristik siswa. Koordinasi dilakukan dengan pihak sekolah untuk menetapkan jadwal dan teknis pelaksanaan. Selanjutnya, tim menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, yang terdiri dari bahan utama (kertas manila dan sedotan plastik bekas) serta alat pendukung seperti gunting, lem, alat tulis, dan pewarna (spidol/cat).

2. Tahap Sosialisasi dan Edukasi

Tim memberikan materi pembuka mengenai konsep seni rupa figuratif secara sederhana agar mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Pada tahap ini, ditekankan pula pentingnya pemanfaatan limbah anorganik sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan. Siswa diperkenalkan pada struktur anatomi wayang sederhana yang terdiri dari bagian kepala, badan, serta anggota gerak (tangan dan kaki).

3. Tahap Demonstrasi dan Pendampingan Praktik

Tim pengabdian melakukan demonstrasi langkah demi langkah pembuatan wayang figuratif. Proses dimulai dengan pembuatan sketsa karakter pada kertas, diikuti dengan teknik pemotongan yang rapi. Inovasi teknis dilakukan dengan melubangi bagian sendi dan menyambungkannya menggunakan potongan sedotan plastik sebagai engsel mekanik. Selama proses praktik, tim mahasiswa melakukan pendampingan intensif kepada setiap siswa untuk membantu mengatasi kesulitan teknis, terutama dalam proses perakitan sendi gerak.

4. Tahap Evaluasi dan Apresiasi

Tahap akhir dilakukan dengan mengevaluasi hasil karya siswa berdasarkan kriteria estetika, orisinalitas, dan fungsionalitas gerak wayang. Siswa diajak untuk mempresentasikan atau mendemonstrasikan hasil karyanya di depan kelas sebagai bentuk apresiasi seni. Evaluasi juga mencakup refleksi terhadap pemahaman siswa mengenai pemanfaatan barang bekas menjadi benda bernilai seni tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 02 Wonosari yang melibatkan 38 siswa kelas III hingga V telah menghasilkan capaian yang melampaui target awal. Seluruh peserta menunjukkan partisipasi aktif sejak tahap sosialisasi hingga penyelesaian produk. Luaran konkret dari pengabdian ini adalah 38 unit "Wayang Figuratif" yang memiliki karakteristik unik pada setiap karyanya.



Gambar 1. Pendampingan tim pengabdian dalam tahap pemotongan pola wayang bersama siswa.

Secara teknis, produk wayang ini memiliki spesifikasi tinggi antara 25 cm hingga 32 cm. Bahan utama yang digunakan adalah kertas manila yang memiliki ketebalan cukup untuk menopang beban warna dari spidol maupun cat air.



Gambar 2. Proses Eksplorasi Warna dan Penyiapan Material oleh Peserta

Inovasi penggunaan sedotan plastik bekas sebagai komponen sendi gerak terbukti sangat efektif. Sedotan dipotong menjadi bagian-bagian kecil (sekitar 1-2 cm) dan difungsikan sebagai poros pada sambungan bahu dan siku wayang. Teknik ini memungkinkan lengan wayang memiliki fleksibilitas gerak putar yang halus. Selain itu, sedotan plastik utuh digunakan sebagai tangkai pemegang utama, yang memberikan kestabilan lebih baik dibandingkan tangkai dari bambu atau kayu yang seringkali memiliki permukaan kasar bagi tangan anak-anak.

Kualitas karya siswa dikategorikan dalam tiga level keberhasilan: 1) Level sangat baik (75%) di mana siswa mampu membuat figur lengkap dengan detail atribut dan sendi yang bergerak sempurna; 2) Level baik (20%) dengan figur kreatif namun konstruksi sendi yang masih memerlukan sedikit perbaikan; dan 3) Level cukup (5%) di mana siswa memerlukan bantuan ekstra pada tahap perakitan. Hasil akhir produk menunjukkan integrasi estetika yang baik, menggabungkan identitas budaya lokal dengan material modern.



Gambar 3. Produk Akhir Wayang Figuratif dengan Sistem Sendi Gerak

Secara keseluruhan, pemanfaatan limbah sedotan plastik dalam kegiatan ini berhasil mereduksi potensi sampah anorganik di sekolah sekaligus menekan biaya pengadaan alat peraga seni hingga 80% dibandingkan membeli media seni pabrikan.

PEMBAHASAN

Inovasi pembelajaran melalui pembuatan wayang figuratif media campuran ini memberikan implikasi pedagogis yang signifikan bagi siswa sekolah dasar. Keberhasilan 38 siswa dalam menyelesaikan karya bukan sekadar capaian teknis, melainkan representasi dari efektifitas metode Project Based Learning (PjBL) yang diterapkan. Dalam konteks ini, penggunaan sedotan plastik sebagai komponen utama rangka wayang memberikan pengalaman belajar mekanika sederhana kepada siswa. Secara teknis, karakteristik sedotan plastik yang bersifat tubular namun fleksibel memungkinkan terciptanya sendi gerak yang lebih tahan lama dibandingkan penggunaan kawat atau benang yang seringkali sulit dikendalikan oleh koordinasi motorik anak usia SD.

Ditinjau dari perspektif kreativitas, konsep "figuratif" yang diusung dalam kegiatan ini menjadi kunci utama tingginya orisinalitas karya siswa. Berbeda dengan wayang tradisional yang memiliki pakem visual ketat, seni figuratif memberikan ruang bagi siswa untuk memproyeksikan imajinasi mereka ke dalam bentuk-bentuk yang lebih dekat dengan realitas kehidupan mereka, seperti tokoh pahlawan atau profesi. Hal ini selaras dengan teori perkembangan seni anak yang dikemukakan oleh Mayar (2022), bahwa kebebasan dalam memilih objek dan media merupakan stimulasi penting bagi perkembangan divergent thinking atau kemampuan berpikir untuk mencari berbagai solusi kreatif atas satu masalah.

Lebih lanjut, integrasi limbah anorganik (sedotan dan kertas) dalam pembuatan wayang ini menjalankan fungsi hidden curriculum terkait edukasi ekologis. Melalui pemanfaatan limbah, siswa secara tidak langsung diajarkan mengenai nilai guna kembali (upcycling) sampah yang ada di lingkungan sekolah. Pengalaman mengubah barang yang dianggap "tidak berharga" menjadi sebuah karya seni fungsional (wayang yang dapat digerakkan) memberikan rasa percaya diri (self-efficacy) pada siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Mahamid (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis

budaya yang dikombinasikan dengan material sekitar cenderung lebih efektif dalam meningkatkan retensi memori dan kepedulian sosial siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan inovasi di SDN 02 Wonosari ini membuktikan bahwa keterbatasan anggaran untuk media pembelajaran seni rupa dapat diatasi melalui kreativitas pemanfaatan media campuran. Sinergi antara pelestarian nilai budaya wayang dengan adaptasi material modern (sedotan plastik) menciptakan model pembelajaran yang inklusif, murah, dan menyenangkan. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi tenaga pendidik di sekolah mitra untuk terus mengembangkan modul pembelajaran seni rupa yang berbasis pada kearifan lokal dan keberlanjutan lingkungan.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat di SDN 02 Wonosari melalui inovasi wayang figuratif berbasis mixed media telah memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran seni rupa. Program ini berhasil menyimpulkan bahwa kreativitas dan keterampilan psikomotorik siswa dapat dioptimalisasi secara signifikan melalui media yang interaktif dan ekonomis. Penggunaan limbah sedotan plastik terbukti secara teknis mampu menjadi solusi praktis untuk menciptakan sistem sendi gerak yang fungsional pada karya seni siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan, seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan karya dengan kualitas estetika yang baik dan fungsionalitas gerak yang stabil. Selain itu, inovasi ini mampu menekan biaya pengadaan media pembelajaran seni hingga 80%, sekaligus menjadi instrumen edukasi ekologis yang efektif dalam menanamkan kesadaran daur ulang (upcycling) pada siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan temuan selama proses pengabdian, disarankan bagi pihak SDN 02 Wonosari dan tenaga pendidik untuk mengintegrasikan pemanfaatan bahan daur ulang secara konsisten dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) guna menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan. Bagi pengabdian atau peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan eksplorasi pada variasi material daur ulang yang lebih luas serta menerapkan metode digitalisasi, seperti pembuatan video animasi stop-motion menggunakan karya wayang hasil kreativitas siswa. Pemanfaatan platform digital sebagai media publikasi hasil karya juga sangat disarankan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan apresiasi seni siswa di lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhillah, M., & Rohman, A. (2026). Analisis tingkat kemandirian siswa SD dalam kegiatan praktik seni rupa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Anak*, 9(1), 55-68.
- Fatimah, S., & Nugroho, A. (2024). Tantangan pembelajaran seni wayang di sekolah dasar daerah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), 200-214.
- Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U., Lestari, T., & Purnomo, D. (2023). Peran pendidikan seni rupa dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 210-225.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum merdeka: Panduan pembelajaran dan asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kiatandi, S. (2024). *Masterpiece or monsterpiece: Transformasi limbah sedotan menjadi karya visual* [Karya seni]. Jakarta: DKV BINUS University.
- Munandar, U. (2022). *Pengembangan kreativitas anak berbakat* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ningsih, W., & Setiawan, B. (2025). Teknik pewarnaan pensil warna pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Seni Rupa dan Pendidikan*, 5(2), 123-137.
- Nugroho, M. K., & Dewi, S. K. (2025). Perancangan workshop wayang figuratif media campuran untuk siswa SD. *Laporan Perencanaan PKM FKIP UMPRI*, 2(2), 40-52.
- Pramono, H., & Widodo, S. (2024). Seni budaya sebagai media pengenalan warisan bangsa pada generasi muda. *Jurnal Pendidikan Kebudayaan*, 10(2), 180-195.
- Prasetyo, D., & Wardani, L. (2025). Variasi ekspresi kreatif siswa dalam pembuatan wayang dari bahan bekas. *Jurnal Estetika dan Pembelajaran Seni*, 4(2), 98-112.

- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2022). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 34(1), 92-106.
- Sari, D. P., & Prabowo, H. (2026). Teknik double tip dan lem dalam perakitan kerajinan tangan siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55-69.
- Septiani, R., Aulia, N., & Firmansyah, D. (2024). Tingkat partisipasi aktif siswa dalam workshop seni budaya berbasis kearifan lokal. *Jurnal Partisipasi dan Pemberdayaan*, 5(2), 112-126.
- Suryani, N., Widayati, S., & Rochmawati, A. (2025). Potensi integrasi wayang ke dalam kurikulum seni rupa SD. *Jurnal Seni dan Pendidikan Dasar*, 10(1), 22-37.
- UNESCO. (2022). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage: Basic texts*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wulandari, A., & Saputra, R. (2023). Motif batik nusantara sebagai media edukasi seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 5(2), 145-159.