

Media Video Berbasis Wayang Sebagai Sarana Penanaman Nilai Toleransi Dalam Pembelajaran PPKn

Nurul Fauziah¹, Mutmainah Puspa Dewi², Angela Putri³, Revi Ergita Sari⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

¹nurul.2022406405062@student.umpri.ac.id, ²mutmainah.2022406405055@student.umpri.ac.id,

³angela.2022406405057@student.umpri.ac.id, ⁴revi.2022406405083@student.umpri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video edukatif berbasis wayang sebagai sarana penanaman nilai toleransi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, dan Implementation terbatas. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakter budaya lokal. Media video kemudian dirancang menggunakan tokoh wayang anak dan cerita yang mengandung konflik sosial dan resolusinya melalui sikap toleransi. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini layak digunakan baik dari aspek materi maupun teknis. Uji coba terbatas kepada siswa kelas V menunjukkan respons positif: siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dan mampu memahami nilai toleransi yang disampaikan. Guru juga menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan efektif dalam mendukung pembelajaran PPKn. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video edukatif berbasis wayang memiliki potensi besar sebagai media karakter yang kontekstual dan menyenangkan. Diperlukan pengembangan lebih lanjut melalui implementasi luas dan evaluasi kuantitatif.

Kata kunci: media pembelajaran, video edukatif, toleransi, wayang, PPKn, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara multikultural dengan keberagaman suku, agama, ras, dan antargolongan membutuhkan warga negara yang tidak hanya memahami nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga memiliki karakter toleran dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memainkan peran penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, khususnya sikap toleransi. Nilai toleransi menjadi fondasi penting dalam membentuk masyarakat yang rukun, inklusif, dan demokratis. Salah satu mata pelajaran yang strategis untuk menyampaikan nilai tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga afektif dan sikap (Lestari et al., 2021; Sukartiningsih & Chusnah, 2024).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran PPKn di sekolah dasar sering kali masih disampaikan secara konvensional, melalui ceramah dan hafalan, tanpa memberikan pengalaman konkret kepada siswa dalam menghadapi realitas keberagaman (Putra & Wahyuni, 2020). Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan terbatasnya pemahaman yang mendalam tentang makna toleransi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Azis (2024) yang menunjukkan bahwa siswa SD membutuhkan pendekatan kontekstual dan representatif untuk memahami nilai-nilai sosial seperti gotong royong dan toleransi.

Penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media berbasis budaya lokal, seperti wayang, dinilai memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang dapat diinternalisasikan melalui cerita (Muttaqin & Nurmansyah, 2024). Wayang tidak hanya sarat pesan, tetapi juga dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, sehingga penggunaannya dalam format digital seperti video edukatif mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Syamsul & Rahmat, 2023). Dalam era digital, integrasi antara teknologi pendidikan dan kearifan lokal menjadi langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Wulandari et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PPKn. Misalnya, penggunaan pendekatan Culturally Responsive Teaching mampu meningkatkan karakter siswa seperti toleransi dan tanggung jawab (Azis, 2024). Begitu pula, pendekatan Value Clarification Technique (VCT) terbukti dapat memperkuat nilai kebinekaan global siswa SD (Sukartiningsih & Chusnah, 2024). Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan media video berbasis wayang untuk tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media video edukatif berbasis wayang menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video edukatif berbasis wayang yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai toleransi dalam pembelajaran PPKn siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk media video edukatif berbasis wayang sebagai sarana penanaman nilai toleransi pada siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Namun, dalam penelitian ini pengembangan dilakukan hingga tahap Implementation terbatas, sedangkan tahap evaluasi menyeluruh belum dilakukan karena media belum diseminasi secara luas. Model ini telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang sistematis, terutama di tingkat sekolah dasar (Suciptaningsih et al., 2025; Yunita, 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Pringsewu dan satu orang guru mata pelajaran PPKn. Pemilihan subjek didasarkan pada keterkaitan materi “Keragaman Budaya” yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka, serta kebutuhan karakter toleransi yang menjadi bagian dari Profil Pelajar Pancasila.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama. Pertama, observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa saat menyaksikan media. Kedua, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap isi, visual, dan pesan moral dalam video. Ketiga, wawancara singkat dilakukan kepada guru untuk menggali persepsi mereka terhadap efektivitas media. Keempat, validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi PPKn dan ahli media pembelajaran, untuk menilai kelayakan konten dan aspek teknis media.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada aspek keterpahaman, daya tarik, dan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran karakter toleransi. Analisis dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik ini sesuai dengan pendekatan penelitian pengembangan berbasis kebutuhan praktis pendidikan (Sugiyono, 2021; Sari & Sujarwo, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media video edukatif berbasis wayang yang dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Proses pengembangan mencakup empat tahap utama yang telah dilaksanakan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan uji coba terbatas. Berikut uraian hasil pada masing-masing tahapan:

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis diawali dengan identifikasi kebutuhan siswa dan guru melalui observasi awal dan wawancara di SD Muhammadiyah Pringsewu. Ditemukan bahwa pembelajaran PPKn masih cenderung bersifat konvensional dan belum banyak memanfaatkan media digital kontekstual. Guru menyampaikan bahwa siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, terutama ketika materi yang bersifat nilai seperti toleransi disampaikan secara tekstual. Selain itu, siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran berbasis cerita visual dan animasi yang mengandung unsur budaya lokal. Dari segi kurikulum, pengembangan media ini disesuaikan dengan tema “Keragaman Budaya” dalam muatan PPKn kelas V, yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai keberagaman dan toleransi. Dengan demikian, terdapat kesesuaian antara kebutuhan pembelajaran dan konten yang dikembangkan dalam media video berbasis wayang.

2. Hasil Tahap Desain

Pada tahap desain, dirumuskan tujuan pembelajaran media ini yaitu menanamkan nilai toleransi kepada siswa sekolah dasar melalui media visual berbasis cerita. Tujuan tersebut dituangkan dalam bentuk storyboard yang menggambarkan alur cerita, karakter, konflik, dan resolusi yang berfokus pada pentingnya menghargai perbedaan. Naskah video disusun dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, dengan gaya dialog sederhana dan narasi yang menggugah empati siswa. Desain visual juga memperhatikan unsur budaya lokal agar tokoh dan latar cerita terasa akrab dan kontekstual.

3. Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media video berdasarkan storyboard dan naskah yang telah disusun. Proses produksi mencakup pembuatan tokoh wayang, perekaman narasi suara, penyusunan adegan, serta penggabungan elemen visual dan audio menggunakan perangkat lunak editing video sederhana. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi PPKn dan ahli media pembelajaran. Ahli materi menilai bahwa konten telah sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan kompetensi dasar tema “Keragaman Budaya”, sementara ahli media memberikan masukan terkait aspek teknis seperti durasi, kualitas suara, dan konsistensi visual. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi berupa penyederhanaan beberapa bagian video, perbaikan narasi, dan penyesuaian ilustrasi visual.

4. Uji Coba Terbatas

Media video yang telah direvisi kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada 10 siswa kelas V dan satu guru PPKn. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan terlibat selama menonton video. Mereka tertarik pada karakter wayang dan konflik cerita yang disajikan secara sederhana namun bermakna. Setelah menonton, siswa dapat menyebutkan

pesan utama video, seperti pentingnya menghargai teman yang berbeda budaya atau kebiasaan. Dari angket sederhana yang diberikan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik dan mudah dipahami. Guru yang terlibat juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa media ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn karena mendukung penguatan nilai karakter serta dapat digunakan tanpa memerlukan alat bantu yang kompleks.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video edukatif berbasis wayang layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran PPKn untuk menanamkan nilai toleransi di sekolah dasar. Hasil uji coba awal mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami makna toleransi secara kontekstual dan menyenangkan.

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video edukatif berbasis wayang memiliki kesesuaian yang tinggi dengan tujuan pembelajaran karakter, khususnya dalam menanamkan nilai toleransi kepada siswa sekolah dasar. Nilai-nilai toleransi yang dikemas dalam narasi visual membantu siswa untuk memahami makna menghargai perbedaan, tidak memaksakan kehendak, dan menyelesaikan konflik sosial secara damai. Tujuan pembelajaran PPKn tidak hanya tercapai dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan sosial, yang merupakan inti dari pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila (Putra & Wahyuni, 2020; Sukartiningsih & Chusnah, 2024).

Media video ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa. Berdasarkan observasi dan angket, siswa tampak antusias, aktif terlibat, dan mampu menyerap pesan moral dari cerita. Elemen visual dan audio yang menyatu dengan tokoh wayang yang representatif membuat siswa merasa dekat dengan konten yang disampaikan. Hasil ini mendukung teori Social Learning dari Bandura (1977), yang menyatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan terhadap model perilaku. Dalam konteks ini, tokoh wayang yang tampil dalam cerita menjadi model yang memperlihatkan sikap toleransi secara nyata, yang kemudian ditiru oleh siswa. Hal ini juga relevan dengan teori pendidikan karakter menurut Lickona (1991), yang mencakup tiga komponen: moral knowing, moral feeling, dan moral action. Media ini tidak hanya menyampaikan nilai secara verbal, tetapi juga membangkitkan empati dan dorongan untuk bertindak.

Selaras dengan dimensi Berkebinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022), media ini mendukung pembentukan sikap inklusif, kemampuan berinteraksi antarbudaya, dan penghargaan terhadap perbedaan. Cerita yang menampilkan tokoh dari latar budaya berbeda yang menyelesaikan konflik secara damai memberikan representasi nyata dari sikap berkebinekaan yang dibutuhkan dalam konteks kehidupan siswa Indonesia yang multikultural (Muttaqin & Nurmansyah, 2024).

Media video ini juga memiliki keunggulan dari sisi desain dan implementasi. Pertama, penggunaan wayang sebagai tokoh utama memberikan nuansa budaya lokal yang memperkuat identitas nasional. Kedua, format video menjadikan media ini mudah diakses, tidak membutuhkan koneksi internet yang kuat, dan dapat digunakan berulang. Ketiga, penyusunan narasi dan visual menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, menjadikannya inklusif dan mudah dipahami. Namun demikian, media ini juga memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah durasi tayangan yang perlu disesuaikan kembali dengan rentang perhatian siswa SD. Selain itu, uji coba masih terbatas pada satu kelas, sehingga efektivitasnya secara luas belum dapat digeneralisasi.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan teknologi digital menjadi strategi yang relevan dalam membangun karakter siswa sejak dini. Wayang sebagai warisan budaya Indonesia dapat dikemas dalam bentuk kontemporer agar tetap relevan dengan dunia anak. Keberhasilan pengembangan media ini menjadi dasar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk interaktif atau digunakan dalam konteks pembelajaran lintas mata pelajaran yang menekankan nilai-nilai karakter dan kebangsaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terbatas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video edukatif berbasis wayang efektif secara awal sebagai sarana penanaman nilai toleransi dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Media ini mampu menarik perhatian siswa, memfasilitasi pemahaman terhadap makna toleransi, dan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan visual-naratif berbasis budaya lokal.

Penggunaan tokoh wayang dalam media ini terbukti relevan dengan konteks kehidupan dan budaya siswa Indonesia. Selain itu, konten yang disusun selaras dengan tujuan pembelajaran pada tema “Keragaman Budaya” kelas V dan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi Berkebinekaan Global. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran karakter yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman.

Meskipun hasil awal menunjukkan respons positif, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan. Implementasi secara menyeluruh di berbagai kelas dan sekolah serta evaluasi kuantitatif terhadap efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan sikap toleransi siswa menjadi langkah penting dalam memperkuat hasil penelitian ini. Media juga perlu terus disempurnakan baik dari segi desain visual, durasi, maupun potensi interaktivitas untuk memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang dalam pembelajaran karakter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas V SD Muhammadiyah Pringsewu yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, F. (2024). Penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan *culturally responsive teaching* di kelas VI SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 45–54. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4409>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Manurung, A. S., & Adhulhadi, A. (2025). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran pecahan untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 12(1), 10–18.
- Muttaqin, M. F., & Nurmansyah, D. (2024). Implementasi pendidikan multikultural dalam PKN untuk menumbuhkan toleransi dan nasionalisme siswa sekolah dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(2), 67–75. <http://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/536>
- Prasetya, S. P., & Putri, S. A. (2025). Pengembangan media JPM pada pembelajaran IPS kelas V SD. *Jurnal Dialektika Pendidikan*, 9(1), 33–41.
- Putra, R., & Wahyuni, S. (2020). Strategi penanaman nilai toleransi melalui pembelajaran PPKn berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 112–119.
- Ramadhani, S. P., & Antonia, T. A. (2025). Pengembangan board game berbasis kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran matematika. *Vox Edukasi*, 6(1), 56–64.
- Sari, S. K., & Sujarwo. (2025). Pengembangan media miniatur “Tumbuhanku” untuk mengenalkan bagian tanaman pada siswa SD. *Indonesian Research Journal in Education (IRJE)*, 4(1), 24–33.
- Suciptaningsih, O. A., & Tiningrum, A. (2025). Microsite s.id sebagai media inovatif dalam pengembangan bahan ajar PPKn dengan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 40–49.
- Sukartiningsih, W., & Chusnah, P. C. (2024). Penguatan karakter berkebinekaan global pada pembelajaran Pancasila melalui model value clarification. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18360>
- Susanti, S., & Saputro, T. V. D. (2025). Pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 7(2), 22–29.
- Syachruroji, A., & Selvi, S. M. Y. (2025). Pengembangan media QuizWhizzer untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn SD. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 75–83.
- Syamsul, B. A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh media visual berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan sikap sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 88–96.
- Wiranti, D. A., Saputri, N. A., & Munir, M. M. (2025). Pengembangan magic pocket book untuk membaca permulaan di kelas awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 102–110.
- Wulandari, A., Suhartono, & Nisa, A. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 28–36.
- Yunita, T. (2025). Pengembangan bahan ajar LMS untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 5(2), 33–42.