

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Pengetahuan Tentang Tanah Air Pada Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Pengetahuan Tentang Tanah Air

Belajar merupakan sebuah proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Menurut Eveline dan Nara perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).⁹ Berdasarkan pendapat tersebut pengetahuan merupakan salah satu hasil belajar dalam ranah kognitif yang dapat mempengaruhi keterampilan dan sikap seseorang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada atau tidak adanya pengetahuan mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Saat seseorang memiliki dasar pengetahuan terhadap suatu objek maka akan mempengaruhi tindakan yang akan diambil dalam menyikapi objek tersebut.

⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2010) h.3

Pengetahuan yang berada dalam ranah kognitif memiliki tingkatan. Menurut Bloom dalam Nurochim, terdapat enam tingkatan di dalam ranah kognitif yang dikenal sebagai bagian dari taksonomi Bloom, yaitu: Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Penerapan (*Aplication*), Penguraian (*Analysis*), Memadukan (*Synthesis*) dan Penilaian (*Evaluation*).¹⁰ Kemudian terdapat revisi pada kawasan kognitif Bloom. Menurut Anderson dan Krathwohl pada dimensi kognitif, ada enam jenjang yaitu, mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).¹¹ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pengetahuan yang berada dalam ranah kognitif memiliki 6 tingkatan. Perbaikan yang dihasilkan oleh anderson dan krathwhol adalah mengubah taksonomi Bloom dari kata benda (*noun*) menjadi kata kerja (*verb*), Selain itu juga dilakukan pergeseran urutan taksonomi yang menggambarkan dari proses berfikir tingkat rendah ke proses berfikir tingkat tinggi. Namun dalam penelitian ini dibatasi pada tiga tingkatan dasar yakni mengetahui, memahami, dan menerapkan.

¹⁰ Nurochim. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial* . (Jakarta :Rajawali Pers. 2013) h.14

¹¹ Suwanto. *Dimensi Pengetahuan dan Proses Kognitif* (Sukoharjo: Universitas Veteran Bangun Nusantara. 2010) h.83

Pengetahuan sebagai tingkatan dasar dalam ranah kognitif ini memiliki pengertian tersendiri. Welton dan Mallan mengungkapkan pengertian pengetahuan (*Knowledge*) sebagai berikut :

*Knowledge is defined as the remembering of previously learned material. This may involve the recall of a wide range of material, from specific facts to complete theories, but all that is required is the bringing to mind of the appropriate information. Knowledge represents the lowest level of learning outcomes in the cognitive domain*¹².

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pengetahuan merupakan tingkatan dasar dalam ranah kognitif sebagai upaya mengingat kembali materi pembelajaran yang diajarkan sebelumnya dengan fakta yang ada, sehingga membawa kepada pikiran akan informasi yang sesuai.

Pengetahuan dalam hal ini mencakup kemampuan untuk mengenali, mengingat dan menyebutkan kembali suatu hal yang telah dipelajari. Sebagaimana menurut Daryanto, dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah, dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.¹³ Karena itu dalam pengetahuan kata-kata operasional yang dapat

¹² David A Welton dan John T Mallan. *Children and Their World: Strategies for Teaching Social Studies 2nd Edition*. (USA: Houghton Mifflin. 1981) h.79

¹³ Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2007) h.103

digunakan seperti menyebutkan, menunjukkan, mengenal, mengingat kembali, memilih dan menyatakan.

Pemahaman sebagai tingkatan kedua dalam ranah kognitif ini mewakili tingkat pemahaman terendah. Welton dan Mallan mengungkapkan pengertian pemahaman (*Comprehension*) sebagai berikut :

Comprehension is defined as the ability to grasp the meaning of material. This may be shown by translating material from one form to another (words to numbers), by interpreting material (explaining or summarizing), and by estimating future trends (predicting consequences or effects). These learning outcomes go one step beyond the simple remembering of material, and represent the lowest level of understanding¹⁴.

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa pemahaman sebagai hasil pembelajaran yang lebih dari sekedar mengingat materi secara sederhana merupakan kemampuan untuk memahami makna dari materi yang ada. Hal ini dapat ditunjukkan dengan menerjemahkan materi dari satu ke yang lain, dengan menjelaskan atau menyimpulkan, dan dengan memprediksi konsekuensi atau efek.

Penerapan sebagai tingkatan ketiga dalam ranah kognitif ini memiliki pengertian tersendiri. Welton dan Mallan mengungkapkan pengertian penerapan (*Application*) sebagai berikut :

Application refers to the ability to use learned material in new and concrete situations. This may include the application of such things as rules, methods, concepts, principles, laws, and

¹⁴ David A Welton dan John T Mallan. *Loc.Cit*

*theories. Learning outcomes in this area requires a higher level of understanding than those under comprehension*¹⁵.

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa Aplikasi mengacu pada kemampuan untuk menggunakan materi yang dipelajari dalam situasi baru dan konkret. Dalam hal ini termasuk penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori yang telah dipelajari.

Berdasarkan beragam pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dalam penelitian ini merupakan hasil belajar dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan menerapkan suatu hal yang telah dipelajari.

Hal yang dipelajari dalam hal ini terkait dengan tanah air yakni Negara Republik Indonesia. Tanah air merupakan ungkapan yang menjadi satu kesatuan. Ungkapan tersebut memiliki makna tersendiri bagi bangsa Indonesia. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, tanah air merupakan negeri tempat kelahiran.¹⁶ Berdasarkan pengertian di atas, tanah air memiliki makna sebagai Negara tempat seseorang dilahirkan atau berasal dalam hal ini Negara Indonesia.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keberagaman tetapi tetap menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan. Keberagaman

¹⁵ David A Welton dan John T Mallan. *Ibid*.

¹⁶ Wahyu. Suzana dan Ernawati. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar, Mahasiswa & Umum*. (Bandung : Ruang Kata. 2013). h. 625

yang dimiliki bangsa Indonesia menjadikannya sebagai salah satu ciri khas bangsa, dan kemudian dapat membentuknya sebagai identitas nasional yang terdapat dalam simbol-simbol Negara Indonesia. Dalam Undang-undang RI nomor 24 tahun 2009 disebutkan bahwa simbol-simbol yang menjadi identitas nasional bangsa Indonesia adalah bahasa Indonesia, bendera merah putih, lagu kebangsaan Indonesia Raya dan lambang Negara garuda Pancasila. Identitas ini sebagai ciri khas yang membedakan bangsa Indonesia dengan bangsa lain serta menjadi landasan bagi sebuah Negara untuk berkembang atau mewujudkan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan hal yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa tanah air merupakan istilah yang bermakna Negara tempat seseorang dilahirkan atau berasal dalam hal ini Negara Indonesia dengan segala ciri khas yang dimilikinya. Ciri khas yang dimiliki Indonesia membentuk Identitasnya sebagai pembeda bangsa Indonesia dengan bangsa lain. Identitas nasional bangsa Indonesia salah satunya tercermin dalam simbol-simbol Negara yang dimilikinya.

Berdasarkan beragam pendapat yang telah diungkapkan sebelumnya, maka pengertian pengetahuan tentang tanah air yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan

menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait Negara Indonesia dengan segala ciri khas yang dimilikinya.

b. Karakteristik Pengetahuan Tentang Tanah Air Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Pengetahuan tentang tanah air dikenalkan pada anak sebagai salah satu pembelajaran studi sosial dalam pengembangan kewarganegaraan. Salah satu pembahasan dalam konten ini membahas mengenai konsep politik yang dapat dikenalkan pada anak secara informal dan berbasis pengalamannya sendiri melalui pengetahuan-pengetahuan mengenai simbol negara. Menurut Seefeldt, *Most children are acquainted with rules, have been exposed to authority figures at home and in school, and perhaps know some symbols of democracy such the flag, songs, the president, or the Pledge of Allegiance*¹⁷. Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa kebanyakan anak-anak berkenalan dengan aturan, telah terpengaruh figur otoritas di rumah dan di sekolah, dan mungkin tahu beberapa simbol negara seperti bendera negara, lagu kebangsaan, presiden, atau Ikrar Kesetiaan yang di Indonesia dikenal dengan Pancasila.

Dalam kaitannya dengan kemampuan anak mengenal tentang tanah airnya. Menurut Seefeldt pada usia lima tahun, *children seem to*

¹⁷ Carol Seefeldt, dkk. *Sosial Studies for the Preschool/Primary Child 8th Edition*. (United States. Pearson. 2010) h.283

*have concepts that reflect their personal knowledge of political symbols, such as the flag, pictures, songs, and stories.*¹⁸ Lebih lanjut Seefeldt juga mengungkapkan, *Children as young as 6 years old seem to recognize the importance of flags.*¹⁹ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan anak usia lima tahun sudah memiliki konsep yang merefleksikan pengetahuan mereka sendiri tentang simbol politik seperti bendera, gambar, lagu dan kisah kemudian di usia enam tahun anak dapat mengenali pentingnya simbol politik seperti bendera sebagai penanda suatu negara. Melalui simbol-simbol tersebut anak dapat belajar mengenal tanah airnya juga sebagai upaya penanaman rasa memiliki dan bangga terhadap tanah airnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam Hartati adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) makhluk sosial, d) bersifat unik, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial.²⁰ Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana

¹⁸ Carol Seefeldt, dkk. *Ibid.* h.284

¹⁹ Carol Seefeldt, dkk. *Ibid.* h.288

²⁰ Sofia Hartati. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta : Depdiknas. 2005) h.8-9

seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat dengan demikian dibutuhkan pemberian stimulasi yang tepat dari lingkungannya.

Pemberian stimulasi yang tepat dalam proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget yang dikutip oleh Jahja, terdapat empat buah tahap perkembangan kognitif, yaitu: Tahap Sensori Motor (usia \pm 2 tahun), Tahap Pra-Operasional (usia \pm 2-7 tahun), Tahap Operasional Konkret (usia \pm 7-11 tahun) dan Tahap Operasional Formal (usia \pm 11-15 tahun).²¹ Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan anak TK pada Kelompok B yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

Pada tahap pra operasional, anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Sebagaimana pendapat Jahja dalam tahap ini, anak mulai mempresetasikan ulang dunia dengan kata-kata, cerita dan gambar.²² Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu memahami bahwa peristiwa memiliki sebab.

²¹ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*.(Jakarta : Kencana. 2011) h.177-178

²² Yudrik Jahja. *Ibid*. h.178

Semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya. Dalam tahap pra-operasional anak akan lebih mudah memahami sesuatu melalui eksplorasi langsung dengan lingkungan sekitarnya secara sederhana dan konkret. Sebagaimana menurut Piaget dalam Catron dan Allen yang dikutip oleh Sujiono & Sujiono, menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial dilingkungan sekitar.²³

Dalam menyampaikan suatu hal terkait tanah air dengan cara yang konkret pada anak dapat menggunakan berbagai cara. Salah satunya menggunakan beragam simbol. Sebagaimana menurut Seefeldt, *Using a variety of symbols such as pictures and visuals, stories and songs, and movement can help children begin to understand abstract political concepts in concrete terms.*²⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa menggunakan berbagai simbol seperti gambar dan visual, cerita dan lagu, dan gerakan dapat membantu anak-anak mulai memahami konsep politik abstrak secara konkret.

²³ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks.2010). h.29

²⁴ Carol Seefeldt, dkk. *Op.Cit.* h.287

Berdasarkan beragam pendapat yang telah diungkapkan di atas, pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar anak usia dini dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait ciri khas yang dimiliki Indonesia seperti yang tercermin dalam simbol-simbol Negara Indonesia.

B. Acuan Teori Rancangan Tindakan

1. Permainan Wayang Nusantara

a. Pengertian Permainan Wayang Nusantara

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki ragam budaya. Diantara sekian banyak seni budaya itu, budaya wayang dan seni pendalangan tetap bertahan diri dan berkembang dari masa ke masa. Wayang terus berkembang maju dan dinamis seiring perubahan zaman sehingga wujud dan isinya berbeda antara dulu dan sekarang. Seni budaya wayang tetap bertahan karena dari masa ke masa wayang selalu dapat di kreasikan. Hingga wayang diakui UNESCO pada tanggal 7 November 2003 sebagai *masterpiece of oral and intangible heritage of humanity*.²⁵

²⁵ Ali Rif'an. *Buku Pintar Wayang* (Jogjakarta: Garailmu.2010) h.15

Wayang merupakan seni budaya asli Indonesia. Pertunjukan wayang menurut beberapa pendapat pakar, umurnya sudah tua dan pertunjukkan aslinya sudah berumur kurang lebih tiga ribu lima ratus tahun. Menurut Hanzeu yang dikutip Suharyono menyatakan bahwa bangsa Indonesia telah terpengaruh oleh kebudayaan Hindia (Budha dan Hindu) jauh di masa lalu, akan tetapi wayang adalah budaya asli Indonesia yang menemukan diri dalam proses yang lama.²⁶ Berdasarkan pendapat tokoh di atas dapat dikatakan bahwa wayang merupakan budaya asli Indonesia yang berbentuk seni pertunjukkan dimana penemuannya seiring proses yang lama. Kebudayaan hindu hanyalah sebagai kulitnya, isinya adalah budaya lokal Indonesia.

Wayang merupakan seni pertunjukkan Indonesia yang terus berkembang. Menurut Guritno arti harfiah dari wayang adalah bayangan tetapi dalam perjalanan waktu pengertian wayang itu berubah, dan kini wayang dapat berarti pertunjukkan panggung atau teater atau dapat pula berarti aktor dan aktris.²⁷ Lebih lanjut disampaikan, adapun sutradara dalam pertunjukkan wayang dikenal sebagai dalang.²⁸ Berdasarkan pendapat tokoh di atas yang dimaksud wayang adalah sebuah seni pertunjukan yang terus berkembang

²⁶ Bagyo Suharyono. *Wayang Beber Wonosari*. (Wonogiri: Bina Citra Pustaka. 2005) h.26

²⁷ Pandam Guritno. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. (Jakarta: UI Press. 1988) h.11

²⁸ Ibid.h.11

seiring waktu tidak hanya sekadar menonton bayangan aktor dan aktrisnya saja yang dalam hal ini berbentuk boneka dua atau tiga dimensi, wayang juga memiliki ke khasan yakni terdapat dalang yang menyutradarai sebuah pertunjukkan wayang.

Wayang hadir dalam berbagai jenis, bentuk, ukuran, media pembuatan, dan alur cerita. Menurut Nanda selama berabad-abad budaya wayang berkembang menjadi beragam jenis dengan dihiasi sebuah alur cerita atau sebuah kisah.²⁹ Beragam jenis wayang muncul dengan model pertunjukan wayang langsung tanpa bayangan atau bahkan orang bisa menjadi wayang dalam pertunjukkan wayang orang. Beberapa jenis wayang diantaranya, wayang kulit, wayang golek, wayang suket, wayang orang, dan masih banyak lagi. Jadi dapat disimpulkan perkembangan wayang yang berada dari zaman dahulu mampu beradaptasi dengan unsur-unsur lain dan menjadikan wayang seperti sekarang yang memiliki beragam jenis.

Wayang sekarang tetap berbeda dengan wayang zaman dulu namun setiap perubahannya tidak mempengaruhi jati dirinya. Kesenian wayang tetap menjadi tontonan sekaligus tuntunan serta memiliki landasan yang kokoh, yaitu *hamot*, *hamong* dan

²⁹ Nanda. *Wayang Dilengkapi dengan Gambar, Tokoh-tokoh Wayang, Kisah Ramayana dan Mahabarata* (Yogyakarta : Bintang Cemerlang. 2010) h.11-12

hamemangkat.³⁰ *Hamot* adalah keterbukaan menerima pengaruh dan masukan dari dalam dan luar. *Hamong* adalah kemampuan untuk menyaring unsur yang baru dan sesuai dengan nilai yang ada, selanjutnya diangkat menjadi nilai yang cocok dengan wayang sebagai bekal untuk menyesuaikan dengan masyarakat. Adapun *hamemangkat* artinya perubahan dari suatu nilai menjadi nilai baru yang melalui proses panjang yang dapat dicerna secara cermat. Kegita landasan itulah yang menyebabkan kesenian wayang tidak mati ditelan bumi.

Selain sebagai sarana hiburan, wayang juga sebagai media penyampai pesan-pesan. Menurut Rif'an, wayang berfungsi sebagai sarana penerangan, pendidikan, dan komunikasi massa yang sangat akrab dengan masyarakat pendukungnya.³¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa wayang dapat digunakan sebagai media penyampai pesan-pesan pendidikan atau dapat disebut sebagai media pembelajaran karena dalam perkembangannya juga mendapat dukungan dari masyarakat.

Wayang sebagai media penyampai pesan-pesan pendidikan dapat dikreasikan sesuai materi atau topik dalam pembelajaran. Salah satu bentuk kreatifitas yang memanfaatkan salah satu budaya

³⁰ Ali Rif'an. Op.Cit. h.13

³¹ Ibid. h.14

Indonesia ini adalah wayang nusantara. Kata nusantara telah ada sejak zaman majapahit yang digunakan untuk menyebut pulau-pulau di luar jawa. Namun kata tersebut kembali dipopulerkan pada tahun 1920 dengan makna berbeda oleh Ernest Francois Eugene Douwes Dekker yang kemudian dikenal sebagai Dr. Setiabudi untuk menyebut tanah air Indonesia sebagai nusantara. Menurut Kristiadi, dengan mengambil kata melayu asli "*antara*", maka Nusantara oleh Setiabudi memiliki arti yang baru yaitu; "*nusa di antara dua benua dan dua samudera*", sehingga jawa pun termasuk dalam definisi nusantara yang modern.³² Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan, Setiabudi sebagai tokoh yang mengubah pengertian nusantara menjadi lebih nasionalistis dibanding pada pengertian nusantara pada zaman majapahit.

Dalam perkembangannya, Nusantara telah menjadi konsep dan sekaligus wawasan untuk menunjuk pada suatu wilayah yang terbentuk melalui proses historis dan sosiologis yang kemudian bernama Indonesia. Menurut Wan Usman dalam Abdulkarim, wawasan nusantara adalah cara pandang bangsa indonesia mengenai diri dan tanah airnya sebagai negara kepulauan dengan semua aspek

³² J Kristiadi. *Who Wants to be The Next President*. (Yogyakarta: Kanisius. 2009) h.42

kehidupan yang beragam.³³ Berdasarkan pendapat tersebut, Nusantara dalam perkembangannya membentuk suatu konsep dan wawasan sebagai upaya mengenal diri dan tanah airnya Indonesia. Sebagaimana diketahui bahwa wilayah Indonesia terdiri dari lautan dan kepulauan yang membentang dari Sumatera hingga Papua dengan keberagaman dalam setiap aspek kehidupannya seperti bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan sebagainya. Hendaknya keberagaman tersebut dikenal dan dijunjung tinggi kesatuan dan persatuannya sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Berdasarkan beragam teori sebelumnya mengenai wayang dan nusantara maka permainan wayang nusantara merupakan seni pertunjukkan dalam membawakan sebuah cerita, dimana wayang nusantaranya sendiri merupakan bentuk kreatifitas media pembelajaran anak usia dini yang terinspirasi dari kesenian asli Indonesia yakni wayang. Wayang nusantara menampilkan karakter tokoh yang menggambarkan anak-anak Indonesia yang cinta terhadap tanah airnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari tentang bangsanya dilengkapi dengan beragam objek terkait tanah air. Media ini dibuat khusus dengan konsep berwarna dan

³³ Aim Abdulkarim. *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun Warga Negara yang Demokratis.* (Bandung: PT Grafindo Media Pratama. 2007) h.56

pakaian yang digunakan wayang dapat disesuaikan dengan isi cerita karena dapat dikreasikan dan dilepas pasang menyerupai puzzle. Hal ini dapat membuat penyampaian cerita yang berisi pengetahuan tentang tanah air dapat disajikan dan disesuaikan dengan tampilan wayang sehingga diharapkan menarik minat anak dalam menyimak sebuah cerita.

b. Karakteristik Permainan Wayang Nusantara

Permainan wayang nusantara merujuk pada permainan boneka pada umumnya yang memerlukan tenaga manusia untuk menggerakkannya. Menurut Henson mengutip dari Jackman *“a puppet is an object that appears to be alive when it’s manipulated by a human hand. Some puppets look like dolls; others look like stuffed animals. Still others look like pieces of sculpture or even like piles of junk!”*.³⁴ Dari pendapat tersebut boneka adalah sebuah objek yang terlihat hidup ketika digerakkan oleh tangan manusia. Boneka dapat berbentuk seperti boneka mainan, binatang, sebuah seni ukir dan pahat ataupun boneka yang terlihat seperti barang yang sudah tidak terpakai. Begitupun dengan wayang nusantara dimana cara memainkannya digerakkan dengan bantuan tangan manusia dimana dalam hal ini disebut dalang.

³⁴ Hilda L Jackman. *Early Education Curriculum A Child’s Connection to the world Fifth Edition*. (USA : Wadsworth. 2012) h.308

Dalam permainan wayang nusantara, objek wayang ditampilkan secara langsung disertai stik bambu pada beberapa bagian tubuh wayang sebagai pegangan untuk menggerakkan wayang. Wayang ini dapat dikatakan serupa dengan jenis boneka stik atau boneka batang (*Stick or Rod Puppets*). Sebagaimana menurut Jackman,

*Stick or Rod Puppets are controlled by a single stick, such as a tongue depressor, dowel rod, paper towel roll, craft stick, or ice cream stick. The figure itself can be cut from magazines, catalogs, and wrapping paper; traced from a pattern; or drawn by hand. Then it is glued to the stick or straw.*³⁵

Berdasarkan pendapat diatas, boneka stik atau batang menggunakan stik sebagai bagian dari boneka yang jenis stiknya dapat beragam, begitupun dengan figur tokoh yang dibuat dapat berasal dari majalah, katalog, kertas pembungkus, pola atau gambar yang dibuat sendiri. Dalam hal ini wayang nusantara juga menggunakan stik atau tangkai untuk menggerakkan figur tokoh yang dibuat. Karakter tokoh menggambarkan anak-anak Indonesia yang cinta terhadap tanah airnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari tentang bangsanya.

Wayang nusantara dibuat khusus dengan konsep berwarna tanpa bayangan agar lebih konkret. Pakaian yang digunakan wayang dapat dikreasikan sesuai isi cerita karena dapat dilepas pasang menyerupai puzzle. Media ini juga tidak terbatas pada tokoh yang

³⁵ Ibid. h.313

ditampilkan tetapi juga dapat disertai gambaran objek terkait pembahasan tanah air yang akan disampaikan seperti bendera, lambang Garuda Pancasila, dan lain-lain. Hal ini dapat membuat penyampaian cerita yang berisi pengetahuan tentang tanah air dapat disajikan dan disesuaikan dengan tampilan wayang sehingga diharapkan menarik minat anak dalam menyimak sebuah cerita terkait tanah airnya.

Wayang Nusantara dibuat dari bahan yang tidak berbahaya untuk anak dan dilengkapi dengan panggung pertunjukkan. Bahan dasar dalam pembuatan media ini adalah papan triplek tipis, kain flanel dan karton duplex yang dikreasikan untuk membentuk tokoh serta batang bambu sebagai pegangan pada wayang. Permainan dilakukan dengan menggunakan panggung yang didesain untuk menampilkan pertunjukkan wayang Nusantara.

c. Manfaat Permainan Wayang Nusantara

Wayang Nusantara sebagai inovasi dari kesenian asli Indonesia. Wayang dapat dikatakan sebagai boneka asli Indonesia dimana serupa dengan jenis boneka stik atau boneka dengan batang sebagai alat untuk menggerakannya. Wayang Nusantara masuk pada bagian peralatan (*hardware*) dalam media pembelajaran. Sebagaimana menurut Riyana media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan

unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).³⁶ Peralatan yang dimaksud di sini adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan atau materi pembelajaran.

Pada segi pendidikan, wayang memiliki muatan dampak yang positif sekaligus dampak negatif jika sosok tokoh yang sedang dianalisis merupakan sebagai idola dan panutan. Jika sang idola bersifat dan berkarakter pribadi yang baik, maka memiliki kecenderungan mengikuti arah identifikasi yang positif, demikian pula sebaliknya apabila segi negatif si tokoh yang ditonjolkan.³⁷ Dari pendapat di atas maka melalui permainan wayang nusantara kita dapat memberikan dampak positif kepada anak melalui karakter tokoh yang ditonjolkan memiliki rasa cinta terhadap tanah airnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari tentang bangsanya. Karakter tersebut ditumbuhkan dan ditampilkan dalam sebuah rangkaian cerita.

Permainan wayang nusantara digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini yang sesuai dengan proses belajar melalui bermain. Media pembelajaran dapat menarik minat anak dalam belajar dengan harapan dapat meningkatkan proses

³⁶ Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI. 2009).h. 7

³⁷ Bandung Layung Kuning. *Atlas Tokoh-tokoh Wayang dari Riwayat sampai Silsilahnya* (Yogyakarta: Narasi.2011) h.7

pembelajaran dan hasil belajar anak didik. Sebagaimana manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad adalah:

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah difahami oleh anak dan menguasai tujuan pembelajaran, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga anak tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, d) anak lebih banyak melakukan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.³⁸

Pendapat diatas menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk anak didik agar penyampaian materi lebih jelas dan memiliki keragaman metode dan aktivitas dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini juga meningkatkan minat anak didik agar tidak terjadi kebosanan dalam belajar.

Permainan wayang nusantara pada kegiatannya dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang tanah airnya yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Pola permainan yang direncanakan adalah agar pada proses kegiatan permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang tanah airnya.

³⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers.2011) h.24-25

d. Strategi Pembelajaran Permainan Wayang Nusantara

Strategi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan terhadap pendidikan. Strategi pembelajaran yang telah dipilih dengan pendekatan tertentu, memerlukan seperangkat metode pengajaran untuk melaksanakannya. Selanjutnya untuk melaksanakan suatu metode pengajaran itu diperlukan juga seperangkat keterampilan yang relevan. Sebagai suatu sistem kegiatan belajar mengajar mengandung komponen-komponen yang meliputi tujuan, materi, metode, media, dan juga evaluasi.³⁹

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan.⁴⁰ Dalam suatu kegiatan yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai agar proses yang berjalan terlaksana dengan baik. Dalam permainan wayang nusantara ini juga memiliki tujuan pembelajaran yaitu memudahkan anak mendapatkan penjelasan materi melalui sebuah media permainan wayang nusantara.

Menurut Gerdier dan Margaret, materi pembelajaran adalah bahan yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka memenuhi standar

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Asdi Mahasatya. 2006) h.48

⁴⁰ Ibid.

kompetensi yang ditetapkan.⁴¹ Jadi materi pembelajaran adalah suatu bahan pembelajaran yang dibutuhkan untuk membentuk suatu pengetahuan anak didik, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa dalam memenuhi standar kompetensi. Dalam permainan wayang nusantara materi yang ada di ambil terkait dengan pembahasan tentang tanah air. Materi yang digunakan berasal dari tema dan subtema yang dikembangkan agar memudahkan anak untuk penerimaan informasi dan pengajaran.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran.⁴² Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.⁴³ Dari kutipan diatas dapat diartikan pada setiap pembelajaran yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran. dalam pemilihan metode yang di lakukan juga tergantung dengan cara guru masing-masing. Setiap pembelajaran memiliki metode khusus untuk penyampaiannya. Dalam permainan wayang nusantara metode yang digunakan adalah metode bercerita dan metode praktek langsung. Dalam menggunakan metode tersebut peneliti mengharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak.

⁴¹ Bell Gerdier dan E Margaret. *Belajar dan Mengajar*. (Jakarta : Rajawali. 2001) h.79

⁴² Moelichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rajawali. 1999) h.7

⁴³ Ibid. h.14

Rossi dan Breidi dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.⁴⁴ Dalam permainan wayang nusantara ini media yang digunakan terbuat dari bahan triplek tipis, kain flanel, karton duplex dan dikreasikan menjadi figur tokoh atau objek yang menampilkan terkait tanah air Indonesia dilengkapi dengan panggung pertunjukkan.

Evaluasi merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan pembelajaran sampai setelah melakukan pembelajaran.⁴⁵ Dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses untuk menentukan sudah sejauh mana perubahan tingkah laku telah terjadi pada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran ini evaluasi yang dilakukan adalah setiap kegiatan usai akan diadakan tanya jawab yang berkaitan dengan cerita yang telah disampaikan untuk meningkatkan pengetahuan anak.

Berdasarkan beragam pendapat sebelumnya mengenai pengertian, karakteristik, manfaat, dan strategi pembelajaran menggunakan wayang nusantara, maka yang dimaksud permainan wayang nusantara dalam penelitian ini adalah sebuah seni pertunjukkan dalam membawakan sebuah cerita mengenai tanah air

⁴⁴ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta : Purnama. 2008) h.204

⁴⁵ Sri Indah Pujiastuti. *Evaluasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta. 2007) h.13

Indonesia, dimana wayang nusantaranya sendiri merupakan bentuk kreatifitas media pembelajaran anak usia dini yang terinspirasi dari kesenian asli Indonesia yakni wayang. Permainan wayang nusantara merujuk pada jenis permainan boneka stik yang memerlukan tenaga manusia untuk menggerakkannya. Media ini dibuat khusus dengan konsep berwarna dan pakaian yang digunakan wayang dapat disesuaikan dengan isi cerita karena dapat dikreasikan dan dilepas pasang menyerupai puzzle. Hal ini dapat membuat penyampaian cerita yang berisi pengetahuan tentang tanah air dapat disajikan dan disesuaikan dengan tampilan wayang sehingga diharapkan menarik minat anak dalam menyimak sebuah cerita tentang tanah airnya.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel.1

Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian
1,	Penanaman sikap cinta tanah air melalui metode bercerita pada anak usia 5-6 tahun ⁴⁶	Yohana	Secara umum bahwa penggunaan metode bercerita dapat menanamkan sikap cinta tanah air pada anak usia 5-6 tahun. Kemudian adapun kegiatan yang dilakukan anak yakni anak menyampaikan ide pikiran tentang wujud cinta tanah air, anak menjawab pertanyaan atas cerita yang disajikan guru, anak menceritakan kembali cerita yang didengar terkait sikap cinta tanah air.
2.	Penggunaan metode bercerita dengan media wayang perca untuk meningkatkan pengetahuan moral anak kelompok B3 ⁴⁷	Wening Endah Subekti	Metode bercerita dengan media wayang perca dapat meningkatkan pengetahuan moral anak Kelompok B.

⁴⁶ Yohana. *Artikel : Penanaman Sikap Cinta Tanah Air Melalui Metode Bercerita pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Pontianak: Universitas Tanjungpura. 2013)

⁴⁷ Wening Endah Subekti. *Jurnal PAUD Edisi 5 Tahun ke-5: Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Perca Untuk Meningkatkan Pengetahuan Moral Anak Kelompok B3 Di Tk Pkk Sendangagung* (Jogjakarta: UNY. 2016)

3.	Pengembangan Inovasi Permainan Wayang Film Berbasis Kecerdasan Jamak ⁴⁸	Yuliani Nurani dan Yasmin Abidin	Penelitian ini merupakan Studi <i>Research and Development</i> dalam pengembangan inovasi permainan wayang film berbasis kecerdasan jamak pada lembaga PAUD di majalengka
4.	Meningkatkan pengetahuan nilai-nilai sosial pada anak usia dini melalui dongeng wayang kancil ⁴⁹ .	M. Kristanto	Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, yaitu melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian adalah dongeng dengan menggunakan media Wayang Kancil mampu meningkatkan pengetahuan akan nilai-nilai sosial pada anak usia dini

Terdapat penelitian yang relevan dalam memanfaatkan media wayang atau metode bercerita untuk meningkatkan pengetahuan dan beragam kemampuan pada anak. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yohana bahwa metode bercerita dapat digunakan untuk menanamkan sikap cinta tanah air pada anak usia 5-6 tahun. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wening bahwa metode bercerita dengan media wayang perca dapat meningkatkan pengetahuan moral anak Kelompok B. Lain pula penelitian yang

⁴⁸ Yuliani Nurani dan Yasmin Abidin. *Pengembangan Inovasi Permainan Wayang Film Berbasis Kecerdasan Jamak Hibah Penelitian.* (Jakarta: FIP. UNJ. 2013)

⁴⁹ M Kristanto. *Meningkatkan pengetahuan nilai-nilai sosial pada anak usia dini melalui dongeng wayang kancil* (Bandung : LPPM STSI/ISBI. 2015)

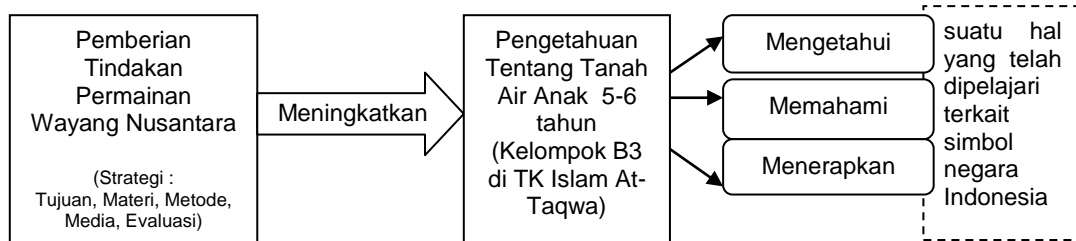
dilakukan oleh Yuliani Nurani dan Yasmin Abidin yang berjudul Pengembangan Inovasi Permainan Wayang Film Berbasis Kecerdasan Jamak (Studi *Research and Development* Pada Lembaga PAUD di Majalengka).

Berdasarkan penelitian dari M. Kristanto mengenai meningkatkan pengetahuan nilai-nilai sosial pada anak usia dini melalui dongeng wayang kancil. Diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan mengenai nilai-nilai sosial antara anak-anak yang memperoleh dongeng dengan media Wayang Kancil dengan anak-anak yang tidak memperoleh dongeng dengan media Wayang Kancil. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, yaitu melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian adalah dongeng dengan menggunakan media Wayang Kancil mampu meningkatkan pengetahuan akan nilai-nilai sosial pada anak usia dini.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, media wayang dikreasikan kemudian penerapan permainan wayang nusantara digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam At-Taqwa, Rawamangun, Jakarta Timur.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Bagan 1. Perencanaan Tindakan



Anak usia dini sedang berada pada masa dimana seluruh fungsi dan kemampuan anak berkembang sangat pesat. Banyak kemampuan anak yang perlu diaktualisasikan melalui stimulus yang tepat salah satunya kemampuan dalam mengenal tanah airnya. Pengetahuan tentang tanah air adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait ciri khas Negara Indonesia. Ciri khas yang dimiliki Indonesia membentuk Identitasnya sebagai pembeda bangsa Indonesia dengan bangsa lain dan pemersatu bangsa diantara keragaman yang ada. Ciri khas tersebut dibatasi pada pengenalan simbol negara sebagai upaya pengembangan kewarganegaraan sejak usia dini.

Penggunaan media dalam meningkatkan pengetahuan tentang tanah air sangat penting agar suatu hal dapat dikenalkan lebih menarik dan meningkatkan minat anak untuk mengetahui segala sesuatu tentang tanah airnya. Inovasi media dalam penelitian ini

adalah wayang nusantara. Permainan wayang nusantara merupakan bentuk kreatifitas media pembelajaran anak usia dini yang terinspirasi dari kesenian asli Indonesia yakni wayang. Wayang nusantara menampilkan karakter tokoh yang menggambarkan anak-anak Indonesia yang cinta terhadap tanah airnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari tentang bangsa Indonesia dilengkapi dengan gambaran objek terkait tanah airnya. Media ini dibuat khusus dengan konsep berwarna dan pakaian yang digunakan wayang dapat disesuaikan dengan isi cerita karena dapat dikreasikan dan dilepas pasang menyerupai puzzle. Hal ini dapat membuat penyampaian cerita yang berisi pengetahuan tentang tanah air dapat disesuaikan dengan tampilan wayang sehingga diharapkan menarik minat anak dalam menyimak sebuah cerita. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah jika permainan wayang nusantara diberikan, maka pengetahuan anak tentang tanah air dapat ditingkatkan. Dengan kata lain permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun.