

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu dasar pondasi yang penting bagi pembangunan serta menjadi kunci utama dari majunya suatu Bangsa dan Negara. Tujuan dari pendidikan tidak lain memajukan kesempurnaan hidup bagi para generasi muda agar selaras dalam kehidupan masyarakat agar menjadi generasi bangsa yang lebih baik (Ki Hajar Dewantara). Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan bagaimana cara seorang guru dalam mendidik muridnya akan tetapi pendidikan merupakan suatu proses pemberian ilmu pengetahuan, nilai-nilai dan pendidikan karakter yang bersumber dari beberapa aspek (Nurkholis, 2013: 131). Para pendiri Bangsa sejak dini menyadari pentingnya pendidikan karakter seperti yang dicanangkan oleh Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional. Ketika Indonesia mendeklarasikan kemerdekaannya, para Founding Fathers sudah tahu apa yang diinginkannya. Karena karakter negara menjadi faktor yang semakin krusial dalam menentukan pembangunan suatu bangsa, maka kemajuan bangsa tersebut menjadi persoalan yang semakin krusial dan memprihatinkan. Oleh karena itu, para Founding Fathers menekankan pentingnya penanaman moral fiber (Warsono, 2010). Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila merupakan upaya formatif yang mencakup tidak hanya satu tetapi sekurang-kurangnya tiga tahap perkembangan seseorang: (1). *Metro schooling* memiliki tempat dalam konteks menginspirasi siswa dan menenangkan saraf mereka. (2). Banyak upaya pendidikan didorong oleh

kurikulum yang menyeluruh. Selain metodologi untuk membangun landasan akademik yang kokoh dan menanamkan prinsip-prinsip moral pada siswa, (3). Untuk berkembang menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi, sekolah umum menyediakan lingkungan belajar sosial dan interpersonal yang diperlukan. Program sekolah perkotaan berdasarkan Pancasila dan selanjutnya UUD 1945 bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan struktur pribadi dan negara yang kuat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan harapan menghasilkan warga negara yang produktif, sebagaimana disyaratkan oleh UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Insansi, G.Ndkk, 2021).

Sejalan dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang menumbuhkan sikap dan karakter pada peserta didik, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki sumber belajar. Menurut Suastika, I. N (2020) sumber belajar merupakan dasar atau referensi yang peserta didik manfaatkan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang karena sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran termasuk sebagai sumber belajar. Konsep sumber belajar sering digunakan secara tertukar pakai bahan pembelajaran. Dalam kaitanya dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahan pembelajaran disebut juga materials yang bisa dibedakan dengan tools (peralatan) dan divices (perangkat). Sumber belajar memiliki nilai yang strategi bagi guru dan peserta didik. Bagi guru bahan ajar mampu membuat materi yang bersifat rumit menjadi terstruktur dan terukur sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suastika, I. N, 2020).

Menurut Anita, W (2014: 6.51) Sumber Belajar dapat dibedakan menjadi enam, yaitu: (1) Pesan, (2) Orang, (3) Bahan, (4) Alat, (5) Teknik dan (6) Lingkungan. Pesan adalah segala bentuk informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik, baik berupa ide, fakta, konsep, teori, generalisasi, nilai, norma hukum dan lainnya. Pesan yang disampaikan kepada peserta didik adalah bertalian dengan materi atau pokok bahasan. Pada pembelajaran PPKn pokok pembahasan utama menyangkut Republik Indonesia dan Bhineka Tunggal Ika (Suastika, I. N, 2019). Materi inilah yang disampaikan dalam bentuk pesan, sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Orang sebagai sumber belajar dimaksudkan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga dapat dijadikan sumber belajar. Keahlian atau kemampuan yang dimiliki memungkinkan yang bersangkutan menjadi sumber belajar. Pada praktek pembelajaran PPKn misalnya, Kepala Desa sebagai tokoh masyarakat yang memiliki kemampuan tentang sistem pemerintahan desa, dapat menjadi sumber bertalian dengan sistem Pemerintahan Desa (Suastika, I. N, 2020). Bahan merupakan berbagai bentuk buku, modul, artikel, pedoman instruktur, program televisi, film, power point dan lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Pada pembelajaran PPKn misalnya guru menggunakan buku paket PPKn sebagai sumber belajar. Selain itu guru, juga menggunakan lembar kerja siswa dan buku penunjang lainnya sebagai sumber belajar dalam pembelajaran PPKn (Suastika. I. N, 2020). Alat merupakan sumber belajar yang berbentuk perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti liquid crystal display (LCD), overhead projector (OHP), televisi proyektor slide, dan

pesawat radio. Alat merupakan instrument yang digunakan untuk membantu guru dalam penyajian materi atau bahan ajar kepada peserta didik (Suastika, I.N, 2020).

Teknik merupakan suatu cara dalam mempersiapkan seperti, komunikasi penyampaian pesan kepada seseorang.. Teknik adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar seperti dengan cara ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri, permainan, percakapan, penugasan, presentasi dan lainnya. Cara guru dalam menyampaikan bahan ajar sekaligus menjadi sumber belajar bagi peserta didik karena mengandung berbagai hal yang bertalian dengan materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran PPKn, teknik bermain peran misalnya menjadi sumber belajar yang sangat efektif dalam memahami karakter, rasa nasionalisme, patriotisme yang mesti dibangun sebagai warga negara (Suastika, I. N, 2020). Lingkungan merupakan kondisi sosial budaya dan ekologi yang tersedia untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan juga dapat dimaknai sebagai situasi sekitar dimana pesan disalurkan/ditransmisikan, seperti ruang kelas, studio, perpustakaan, auditorium, aula, taman, kebun, pasar, museum, toko dan lainnya. Pada pembelajaran PPKn, lingkungan sosial budaya seperti pemilihan umum pada tempat pemungutan suara, rapat Desa Adat di Bali yang dilakukan di Bali, kondisi premotor yang penuh dengan rambu-rambu lalu lintas, sampah plastik pada aliran sungai merupakan sumber belajar empirik bagi peserta didik. Bahkan laboratorium pembelajaran PPKn adalah lingkungan sosial budaya peserta didik dimana praktik pembelajaran dilangsungkan (Suastika, I. N, 2017).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sehubungan dengan upaya yang dapat diterapkan untuk mengarah pada tujuan pendidikan, diperlukannya proses pendidikan yang memiliki kualitas yang baik. Menurut Lestari, S (2018) Pendidik mulai menghadapi tantangan nyata sebagai akibat dari globalisasi. Gelombang pertama globalisasi telah membawa beberapa kesulitan di bidang pendidikan, tidak terkecuali masalah kualitas pendidikan. Output pendidikan utama yang terkena dampak globalisasi adalah pendidikan. Seperti diketahui bahwa di era globalisasi modern, konsep keunggulan suatu negara telah bergeser dari keunggulan komparatif menjadi keunggulan kompetitif. Untuk mempertahankan daya saing dalam konteks perubahan paradigma keunggulan tersebut, pendidikan nasional perlu bersaing dengan kekuatan pendidikan global yang bertumpu pada ketersediaan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Aspek positif kedua adalah kualitas fakultas yang tinggi. Pendidik atau guru adalah salah satu bagian terpenting dari setiap upaya pendidikan atau proses pembelajaran. Peran instruktur tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi, meskipun berbagai macam alat telah tersedia untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Oleh

karena itu, guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pencapaian prestasi siswa. Penerimaan ke dalam budaya baru adalah faktor ketiga. Evolusi budaya saat ini tidak dapat terjadi secara terpisah dari praktik dan kepercayaan bangsa lain. Akulturasi terjadi ketika satu budaya berinteraksi dan bergabung dengan yang lain, seperti dalam kasus yang baru saja dijelaskan. Sistem pendidikan menghadapi situasi yang sulit ketika akulturasi membuat kaum muda rentan terhadap pengaruh luar yang berbahaya terhadap nilai, kepercayaan, dan cara hidup mereka. Akibatnya, sistem pendidikan harus menyaring pengaruh budaya baru untuk mengidentifikasi dan menghilangkan potensi bahaya. Pertimbangan taktik untuk pendidikan adalah poin keempat. Strategi pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa sangat dipengaruhi oleh era globalisasi. Paradigma pembelajaran modern telah muncul sebagai tanggapan terhadap tuntutan internasional yang meningkat, namun pengamatan lebih dekat mengungkapkan bahwa ruang kelas masih sangat bergantung pada teknik yang telah teruji oleh waktu. Bahwa guru tidak terlalu profesional tampaknya terkait dengan hal ini. Manajemen yang lebih baik adalah area kelima untuk pembangunan. Administrasi sekolah dan pendidikan yang lebih baik ditujukan untuk menjadikan sekolah sebagai lingkungan belajar yang lebih efektif. Adapun poin keenam, aksesibilitas pendidikan, salah satu tujuan pemerintah di bidang pendidikan adalah pelaksanaan wajib belajar 9 tahun yang saat ini sedang menuju wajib belajar 12 tahun. Sebagai prakarsa untuk perbaikan sumber daya manusia Indonesia, keberhasilan implementasi kebijakan ini menjadi penting secara strategis. Ini membawa kita ke poin nomor tujuh: pembangunan di bidang sains dan teknologi. Kita semua bisa sepakat bahwa efek kemajuan teknologi sejauh ini sangat

membantu dan memungkinkan. Semakin banyak pilihan untuk ketenangan dan kedamaian tersedia berkat kemajuan teknologi.

Menurut Makarim, N (2019). Pendidikan saat ini telah mengalami banyak pembaharuan dan perubahan dalam lingkup kurikulum, sistem pendidikan, metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang bisa memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka belajar merupakan kebebasan dalam berpikir serta berinovasi. Inti dari kurikulum merdeka belajar berada pada pendidik atau guru dalam hal kebebasan berpikir dan mengembangkan inovasi terkait metode dan media pembelajaran, serta guru diharapkan sebagai pendidik yang bisa menjadi motivator dan fasilitator dalam menggerak siswa agar memiliki kreatifitas dan mandiri.

Menurut Suastika, I. N (2020) Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas komunikasi yang melibatkan tiga komponen utama, yaitu guru sebagai pengirim pesan, siswa sebagai penerima pesan dan pesan itu sendiri yang berupa materi pembelajaran. Pada proses ini sering terjadi kegagalan komunikasi, dimana pesan yang ingin disampaikan tidak sampai dengan baik sebagaimana tujuannya atau tidak semua peserta didik mampu menerima pesan sebagaimana yang sebenarnya. Ini artinya materi yang hendak disampaikan oleh guru kepada peserta didik tidak semuanya dipahami dengan baik. Untuk menghindari terjadinya kegagalan dalam penyampaian materi pembelajaran guru memerlukan media pembelajaran yang mampu mempermudah peserta didik. Media pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Hamka (2018), adalah setiap media, fisik atau digital, yang secara sadar digunakan antara pengajar dan siswa untuk memfasilitasi transfer pengetahuan dan hasil

pembelajaran. Menurut Sadiman (2008), istilah "media pembelajaran" mengacu pada "setiap media melalui mana pengetahuan ditularkan dari satu orang ke orang lain." Dalam konteks ini, "kecerdasan emosional" mengacu pada metode yang digunakan untuk membuat materi pelajaran yang sulit lebih mudah diakses oleh siswa dengan menarik perasaan, pikiran, perhatian, dan perhatian mereka. Di sisi lain, Gagne berpendapat dalam Sadiman et al. (2014) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur setting kelas yang merangsang minat siswa terhadap pendidikan. Dengan media pembelajaran, guru dapat berkomunikasi secara efektif dengan siswanya dengan mengirim dan menerima pesan yang merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa. Jadi, jelaslah bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses pendidikan. Media pendidikan dimaksudkan untuk melengkapi instruksi kelas dengan menyediakan sarana alternatif penyampaian konten.

Menurut Suastika, I. N, Widiastini, N. W. E (2020) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sebagai perantara untuk mempermudah dan memperjelas materi ajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pada konteks inilah dibutuhkan kemampuan guru untuk memilih dan mengemas media pembelajaran agar sejalan dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran guru dapat membantu siswa menyederhanakan materi yang abstrak menjadi konkret, menarik yang searah menjadi multi arah, yang beragam menjadi seragam, yang lama menjadi sedikit lebih sedikit dan maya menjadi nyata, sehingga mempermudah

peserta didik untuk memahami data, fakta, konsep atau teori yang hendak ditransformasi dalam pembelajaran.

Demikian juga dengan pembelajaran PPKn, penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah keniscayaan yang mesti diterjadikan oleh guru, jika menginginkan proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien Suastika, I. N (2020). Hal ini sejalan dengan adagium umum yang menyatakan semakin tua usia anak semakin tinggi kemampuan berpikir abstrak, demikian juga sebaliknya semakin mudah usia anak maka semakin konkret kemampuannya berpikirnya sehingga semakin memerlukan media dalam proses pembelajarannya (Greadler, 1991). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya di Daerah Provinsi bali dikategorikan masih rendah dalam hal mengembangkan keterampilan multikultural, menggunakan media sebagai sumber belajar, menggunakan inovasi model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran multimedia (Suastika, I. N.2020). Oleh sebab itu (Izzah, 2020) memaparkan bahwa

Media pembelajaran sangat penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran, karena tujuan media pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa atau peserta didik untuk mengulang pelajaran secara mandiri, memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya kepada guru dan meningkatkan kreatifitas dan kemampuan siswa.

Beranjak dari pernyataan diatas, menurut Suastika, I. N (2020) sebagai pengembang dan pelaksana kurikulum guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk membuat, mengembangkan dan mengemas media pembelajaran untuk

mempermudah pencapaian hasil belajar peserta didik. Namun demikian pembuatan, pengembangan dan pengemasan media pembelajaran mesti memperhitungkan tujuan pembelajaran, materi ajar, kondisi peserta didik, sarana dan prasarana sekolah dan kemampuan guru sebagai pengguna media pembelajaran. Menurut Suastika (2019) beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran adalah kompetensi dasar, tujuan, ketersediaan sumber, dana, tenaga dan fasilitas, keluesan, kepraktisan dan ketahanan, efektivitas dan penilaian. Sejalan dengan hal tersebut penggunaan metode dan media pembelajaran dapat dibangun melalui pelatihan, pembelajaran dan mencari di internet seperti google, media sosial dan youtube terkait metode dan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Syahroni, 2020).

Menurut Setiawan (2020) Kesenian wayang kulit merupakan salah satu kesenian menampilkan boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kulit kerbau atau sapi yang dimanfaatkan sebagai hiburan dan berisi tokoh-tokoh Dewa maupun Ksatria dalam pertunjukan yang dimainkan oleh seseorang bernama dalang. Sedangkan menurut Koesoemadinata, M. I. P (2013) seni pertunjukan wayang kulit merupakan seni tradisional yang telah ada sejak lama dan berkembang di kawasan Asia Tenggara khususnya di Indonesia, Thailand dan Malaysia yang dimana menceritakan kisah-kisah Agama Hindu di India yaitu Mahabaratha dan Ramayana. Sedangkan menurut Krisnha, I. B. W dan Suadnyana, I. B. P. E (2020) wayang kulit merupakan suatu pertunjukan yang mempertontonkan bayangan yaitu lukisan yang berbentuk manusia, binatang dan makhluk hidup lainnya. Jadi dapat disimpulkan dari pendapat para ahli

terkait wayang kulit merupakan seni tradisional masyarakat disekitar daerah Asia tenggara khususnya di Indonesia, Malaysia dan Thailand yang mempertunjukan boneka tiruan yang terbuat dari kulit kerbau atau sapi dan berbentuk seperti manusia, binatang dan tumbuhan yang menceritakan kisah Mahabarata dan Ramayana yang berisikan nilai-nilai kehidupan bagi masyarakat.

Menurut Artha, P. R. K (2017) tokoh punakawan dalam kisah pewayangan diceritakan sebagai tokoh pengiring yaitu bukan tokoh utama, dalam hal ini tokoh punakawan memiliki fungsi yaitu sebagai penerjemah Bahasa dari tokoh utama seperti Dewa, Bhatara dan Ksatria yang menggunakan bahasa kawi dalam pementasan ke dalam bahasa Bali sehari-hari agar penonton merasa mengerti terkait alur cerita dari wayang tersebut. Dalam alur cerita pewayangan, tokoh punakawan sering memberikan wejangan, petuah, pesan moral dan kritik sosial dalam masyarakat dan bertabur akan lelucon sehingga penonton tidak merasa bosan. Pada setiap cerita pewayangan terdapat beberapa tokoh punakawan tergantung Dalang yang memiliki ciri khas didalam pementasan pewayangan tersebut. Dalam cerita pewayangan Bali tokoh punakawan secara umum ada empat (4) yaitu tokoh punakawan yang memiliki sifat Protagonis (Baik) dan Antagonis (Jahat). Menurut Artha, P. R. K (2017) dalam cerita pewayangan Bali tokoh punakawan yang memiliki sifat protagonis (baik) adalah Tualen dan Merdah, dalam alur cerita tokoh tersebut merupakan ayah dan anak yang selalu berada diposisi kebenaran. Tokoh punakawan tualen yang memiliki perawakan yang besar, warna wayang yaitu hitam. Tokoh tersebut biasanya memberikan wejangan, nasihat dan solusi terkait permasalahan yang terjadi kepada

siapa pun yang ditemukan dalam cerita tersebut. Sedangkan tokoh punakawan merdah yaitu berpenampilan kecil, hidung yang mancung dan warna wayang yang kemerahan. Tokoh punakawan tersebut memiliki sifat pemberani, pantang menyerah dan membela kebenaran. Tokoh punakawan lainnya yang ada dalam cerita pewayangan kulit Bali yaitu tokoh antagonis (jahat) yaitu Sangut dan Delem. Tokoh sangut berpenampilan seseorang yang memiliki perawakan kurus, memiliki rambut dikepang dan selalu membawa keris. Tokoh punakawan ini memiliki sifat seperti benalu dan selalu menjilat akan kekuasaan. Tokoh Punakawan sangut memiliki sahabat yang disebut delem, tokoh punakawan tersebut berpenampilan perut buncit, suara yang menggelegar dan selalu membawa keris. Tokoh punakawan tersebut memiliki sifat yang selalu memiliki pikiran primitive, pengacau dan tidak memiliki nyali.

Sejalan dengan asumsi sebagai latar belakang di atas terkait permasalahan yang terjadi pada belakangan ini yang dimana peneliti ingin mengkaji terkait pengembangan wayang kulit sebagai media pembelajaran pendidikan PPKn berbasis teknologi audio visual dikarenakan dilihat dari pernyataan diatas bahwa wayang kulit sejak zaman kerajaan mataram kuno hingga kerajaan demak telah menjadi media dakwah hingga sebagai alat pendidikan bagi masyarakat Indonesia. Pemilihan tokoh punakawan tualen dan merdah dikarenakan tokoh punakawan tersebut memiliki sifat protagonist (baik) yang selalu berada dalam kebenaran yang sering memberikan wejangan, nasihat, pesan moral dan solusi terkait permasalahan. Jadi sebagai dasar pengamatan di lapangan. Hal ini juga, didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu

Sujana, I. P. W. M. (2020) yang berjudul Menggagas Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Spritual Hindu Pada Perguruan Tinggi. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik mencoba meneliti secara lebih rinci mengenai “Pengembangan Wayang Kulit Bali Punakawan Tualen Dan Merdah Sebagai Media Pembelajaran PPKn Di SMP Negeri 2 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pemecahan masalah berikut ini tersedia berdasarkan deskripsi peristiwa sebelumnya:

1. Profesionalisme tenaga kependidikan. Guru, sering dikenal sebagai tutor, adalah bagian penting dari setiap program pendidikan atau prosedur pembelajaran. Meskipun kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai alat bantu untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, peran guru belum sepenuhnya hilang. Hal ini berarti bahwa guru merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Mengutip: (Menurut Lestari, S., 2018)
2. Norma dan praktik masyarakat, termasuk yang terkait dengan akulturasi. Dunia global saat ini tidak memungkinkan untuk mengisolasi satu bangsa dari difusi budaya. Akulturasi terjadi ketika satu budaya berinteraksi dan bergabung dengan yang lain, seperti dalam kasus yang baru saja dijelaskan. Di sinilah sistem sekolah menghadapi kesulitan; khususnya, ketika anak-anak mengalami akulturasi, mereka lebih rentan terhadap efek berbahaya pada nilai, kepercayaan, dan cara hidup mereka (Menurut Lestari, S, 2018).

3. Metode pengajaran. Strategi pembelajaran yang menyediakan lembaga kemahasiswaan sangat dipengaruhi oleh era globalisasi. Paradigma pembelajaran modern telah muncul sebagai tanggapan terhadap tuntutan internasional yang meningkat, namun pengamatan lebih dekat mengungkapkan bahwa ruang kelas masih sangat bergantung pada teknik yang telah teruji oleh waktu. Hal ini tampaknya terkait dengan kurangnya profesionalisme guru (Menurut Lestari, S, 2018).
4. Pada proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi, dimana pesan yang ingin disampaikan tidak sampai dengan baik sebagaimana tujuannya atau tidak semua peserta didik mampu menerima pesan sebagaimana yang sebenarnya. Ini artinya materi yang hendak disampaikan oleh guru kepada peserta didik tidak semuanya dipahami dengan baik (Menurut Suastika, I. N, 2020).
5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kawasan Daerah Bali dikategorikan masih kurang dalam mengembangkan pembelajaran berbasis multikultural sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar, dalam hal ini merupakan suatu inovasi berkaitan model pembelajaran yang ada (Suastika, I. N. 2020).

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penulisan agar tidak mengalami perubahan arah maka dari permasalahan yang diamati, maka peneliti membatasi permasalahan hanya pada pengembangan

wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran. Permasalahan yang dipergunakan terfokus mengkaji pada media pembelajaran yang akan digunakan pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas maka masalah yang dapat disimpulkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana draft atau naskah isi dari pengembangan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana uji validitas dari pengembangan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja?
3. Bagaimana uji coba kepraktisan siswa kelas IX.11 di SMP Negeri 2 Singaraja terhadap pengembangan wayang kulit Bali sebagai Media Pembelajaran PPKn?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji, adapun tujuan dari adanya penelitian ini yaitu:

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.1.1 Untuk mengetahui draft atau naskah isi dari pengembangan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja.
- 1.1.2 Untuk mengetahui uji validitas dari pengembangan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja.
- 1.1.3 Untuk mengetahui minat dan ketertarikan siswa kelas IX.11 di SMP Negeri 2 Singaraja terhadap pengembangan wayang kulit Bali sebagai Media Pembelajaran PPKn.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan serta mampu memberikan pengaruh positif dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pengembangan wayang kulit Bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan refleksi bagi tenaga pendidik (Guru) dalam pemberian media pembelajaran maupun metode pembelajaran kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan siswa dan motivasi belajar siswa agar kedepannya siswa lebih mencintai nilai-nilai kebudayaan yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu, wawasan, referensi dan memotivasi peneliti lainnya untuk mengkaji permasalahan yang terjadi pada masyarakat dan memberikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar menambah pengetahuan dan meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

