

Model Pembelajaran Tiasa Menggunakan Media Digital Wayang Sukuraga: Transformasi Pembelajaran Karakter Bernalar Kritis di Kota Sukabumi

Iis Nurasih¹, Deden Sumiarsa², Jembar Kitri Fauziah³, Vivi Ramadhani⁴

^{1,3,4}Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

²Dinas Pendidikan Kota Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

Email: iisnurasih@ummi.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis model pembelajaran karakter yang mendukung transformasi kearifan lokal dalam bentuk digital. Pemberdayaan penggunaan wayang dalam model pembelajaran TIASA seperti Wayang Sukuraga dalam bentuk digital, diharapkan nantinya generasi bangsa kita lebih mengenali, memahami, dan menghayati budaya dan kreatifitas sendiri. Model pembelajaran TIASA merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari filosofi Ki Hajar Dewantara dengan tahapan pembelajaran yang berusaha menguatkan karakter baik siswa dengan sintaks pembelajaran terdiri dari aktivasi hati, aktivasi rasa, aktivasi karsa dan aktivasi karya. Model TIASA memiliki dampak instruksional dan dampak pengiring sesuai dengan ahli pengembangan model Joyce and Well. Semua tahapan dilalui berbasis dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang diberikan guru sebagai stimulasi pikiran, keterampilan dan sikap siswa. Selama proses pembelajaran menggunakan Wayang Sukuraga dijadikan media pembelajaran dalam bentuk nyata dan digital. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, dimana alur penelitian terdiri dari reduksi data, penyajian data dan simpulan. Penelitian dilakukan di sekolah dasar kelas empat dengan jumlah partisipan siswa 15 orang, 2 guru, 1 kepala sekolah dan 2 orang tua wali siswa. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat dijadikan media pembelajaran pendidikan karakter terutama karakter mencintai budaya, berketuhanan dan bernalar kritis. Namun dalam artikel ini peneliti menyajikan peningkatan karakter bernalar kritis siswa melalui observasi, angket, wawancara terstruktur dan dokumentasi.

Kata kunci: Model pembelajaran TIASA, Wayang Sukuraga dalam bentuk digital, karakter bernalar kritis.

1. Pendahuluan

Kata transformasi sering dibahas dalam dunia pendidikan sebagai bagian dari perubahan arah pendidikan, senada dengan uraian Kuntowijoyo menyatakan bahwa transformasi merupakan upaya yang dilakukan untuk memperkuat komunitas lokal agar dapat terus eksis dan diperhatikan oleh generasi mendatang, sehingga mampu mengembangkan karakter yang sesuai dengan ideologi Pancasila (Mulia, 2018). Kearifan Lokal diartikan sebagai nilai-nilai budaya masyarakat sekitar serta kondisi geografis daerah. “*Local Genius*”s dan pertama kali diidentifikasi oleh Quaritch Wales dengan penjelasannya bahwa kearifan lokal berasal dari adat istiadat dan tradisi dan disebut sebagai kebijaksanaan atau pemahaman cerdas suatu masyarakat tertentu (Wales, 2023). Kearifan lokal juga didefinisikan sebagai nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat secara arif atau bijaksana. Selain itu kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat berkaitan dengan kondisi geografis dalam arti luas. *local genius* adalah juga *cultural identity*,

identitas/kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Shufa, 2018). Sementara Moendardjito mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius* karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang dengan ciri-ciri mampu bertahan terhadap budaya luar, memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar, mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli, mempunyai kemampuan mengendalikan dan mampu memberi arah pada perkembangan budaya (Yuliatin et al., 2021).

Kearifan lokal ditransformasikan dalam pendidikan, bermakna bahwa “nilai-nilai kearifan lokal” memiliki kedudukan menentukan tindakan anak yang berkualitas dan menjadi sebuah pijakan dalam mengembangkan sebuah pembelajaran berkarakter. Pembelajaran dengan lingkup kearifan lokal seharusnya menyajikan pembelajaran yang kontekstual dengan menggunakan budaya sehingga tersaji pembelajaran bermakna sehingga terbangun identitas suatu bangsa (Iswatiningsih, 2019).

Berdasarkan Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025, hlm 1, Transformasi nilai-nilai kearifan lokal sebagai sarana untuk membangun karakter bangsa bertujuan: 1) Filosofis, merupakan kebutuhan asasi dalam proses berbangsa memiliki karakter positif dan jati diri yang kuat yang akan bertahan; 2) Ideologis, merupakan upaya mengejawantahkan ideologi Pancasila dalam kehidupan karena merupakan wujud nyata mencapai tujuan negara; 3) Historis adalah dinamika inti proses kebangsaan yang terjadi tanpa henti dalam kurun sejarah, baik pada zaman penjajah, maupun pada zaman kemerdekaan; 4) Sosiokultural, pembangunan karakter bangsa merupakan suatu keharusan dari suatu bangsa yang multikultural ((Nurizka & Rahim, 2019).

Berdasarkan tujuan ini maka seyogyanya guru memiliki inovasi dalam menginternalisasikan kearifan lokal sebagai bagian dari pijakan ruh bangsa dalam proses pembelajaran di sekolah bekerjasama dengan pihak sekolah, komite dan masyarakat.

Ilmu seni budaya dan kearifan lokal merupakan pandangan hidup hasil karya manusia yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dan lingkungan. Budaya sebagai bagian dari lingkungan yang ada di sekitar anak-anak sangat mempengaruhi perkembangannya. Perkembangan budaya yang tidak pernah berhenti berkembang, menandakan bahwa manusia selalu berkarya, dan karya manusia tidak luput dari hasil berpikir dan berinovasi (Ingold & Hallam, 2021). Nilai-nilai budaya mempengaruhi manusia dalam berinteraksi sosial. Menurut Ki Hajar Dewantara sebagai Pahlawan Pendidikan di Indonesia mengatakan bahwa “Dengan Budaya manusia bisa bertahan dalam kehidupannya, untuk itulah pendidikan budaya akan membentuk karakter bangsa” (Marisyah et al., 2019).

Filosofi yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara mengingatkan kita bahwa budaya merupakan bagian dari terbentuknya karakter manusia. Budaya yang baik dan menguntungkan keberlangsungan interaksi sosial perlu dipertahankan dan dikembangkan. Pendidikan karakter harus dimulai dari masa anak-anak, melalui pendidikan di rumah, sekolah dan masyarakat (Suparlan, 2015). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan karakter dimulai dengan mengolah hati, rasa, karsa dan karya. Hal ini sejalan dengan Thomas Lickona bahwa pendidikan karakter dimulai dengan *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral acting* (Lickona, 2009, 2022).

Pandangan Ki Hadjar Dewantara (2011) perlu dicermati bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha pokok untuk memberikan nilai-nilai kebatinan yang ada dalam hidup rakyat yang berkebudayaan kepada tiap-tiap turunan baru (penyerahan kultur), tidak hanya berupa “pemeliharaan” akan tetapi juga dengan maksud “memajukan” serta “memperkembangkan” kebudayaan, menuju ke arah keseluruhan hidup kemanusiaan (Musanna, 2017). Kebudayaan yang dimaksud adalah kebudayaan bangsa sendiri mulai dari Taman Indria, anak-anak diajarkan membuat pekerjaan tangan, misalnya: topi (makuto), wayang, bungkus ketupat, atau barang-barang hiasan dengan bahan dari rumput atau lidi, bunga dan sebagainya (Wijayanti, 2018).

Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya untuk membangun karakter (*character building*). Kohlberg (Mathes, 2021) menyebutkan bahwa *character building* merupakan proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga berbentuk unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain, ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya.

Mendidik siswa agar bermoral baik tidak harus mencontoh nilai-nilai dari luar. Sebab nilai-nilai yang ada di luar belum tentu cocok dengan bangsa kita, karena masing-masing bangsa memiliki budayanya sendiri (Thalib & Ahmad, 2020). Seperti yang dikatakan Paul (2019), dalam menjalankannya pendidikan diperlukan sebuah konsekuensi dalam penyelenggarannya dengan sistem yang mendukung berdasarkan nilai-nilai budaya di sekitarnya (du Gay et al., 2019). Pemahaman tentang budaya sebagai bagian psikologis, yaitu sebuah gagasan yang bersifat kompleks dan abstrak, jelas, dan tidak teramati sehingga mewarnai perilaku peserta didik, guru dan masyarakat (Dewi & Alam, 2020).

Nilai-nilai luhur dan kearifan lokal menjadi salah satu alternatif untuk mendukung gerakan *character building* yang sekarang gencar digalakkan, salah satunya memperkenalkan pewayangan sejak dini. Wayang yang merupakan hasil karya berupa seni dan warisan budaya nasional patut dilestarikan oleh bangsa Indonesia (Arafahan & Sitepu, 2022). Penggunaannya sebagai media pendidikan karakter menjadi komponen pendukung pembentukan karakter anak bangsa sekaligus mempertahankan eksistensinya sebagai budaya bangsa. Nilai pendidikan budi pekerti dalam pertunjukan wayang akhir-akhir ini menjadi luntur karena hanya menafsirkan muatan budi pekerti dalam ucapan dalang, tetapi tidak utuh dalam keseluruhan pertunjukan wayang. Hal ini karena pertunjukan wayang telah bergeser dari makna ritual menjadi sebuah hiburan. (Fajrie, 2012)

Pemberdayaan penggunaan wayang dalam pembelajaran seperti Wayang Sukuraga diharapkan nantinya generasi bangsa kita lebih mengenali, memahami, dan menghayati budaya dan kreatifitas sendiri (Nurasiah et al., 2019). Semua itu penting artinya bagi pembentukan jati diri bangsa dan proses regenerasi bangsa. Tampak dalam fenomena yang terjadi sekarang ini, anak-anak bangsa kita yang sekarang sangat menggandrungi budaya asing dan tampak telah kehilangan jati dirinya menjadi permasalahan bangsa yang sangat serius, yang harus kita atasi sebijak mungkin sehingga anak-anak tumbuh sesuai dengan jati diri bangsanya.

Berdasarkan pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Thomas Lickona, saya melakukan penelitian kearifan lokal sebagai media pendidikan di sekolah, khususnya Sekolah Dasar. Tempat penelitian saya adalah Kota Sukabumi. Kota Sukabumi memiliki suatu karya seni

yang dituangkan melalui karya tiga dimensi dan memiliki filosofi yang begitu kental dengan pendidikan. Hasil karya ini dituangkan ke dalam bentuk wayang. Berbeda dengan wayang lain yang ada di Indonesia, wayang ini bukan berbentuk manusia secara utuh melainkan dalam bentuk bagian raga manusia. Awal mula saya melihat wayang ini cukup aneh, mengapa wayang ini tidak seperti wayang yang ada pada umumnya. Bentuk wayang berupa mata, hidung, telinga, kaki, tangan, dan mulut. Setiap bentuk dari wayang ini memiliki bentuk dan warna yang khas sesuai dengan karakternya, sehingga bentuk mutilasi raga yang awalnya terlihat menakutkan menjadi sebuah karya yang indah dilihat dan memiliki keunikan masing-masing tokoh pewayangan dalam Wayang Sukuraga (Nurasiah et al., 2022).

Konflik cerita dalam pewayangan juga memiliki kekhasan dan sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter yang islami, bukan cerita yang menimbulkan permusuhan dan kebencian, sehingga penonton tidak memiliki rasa benci kepada salah satu tokoh Wayang (Lyesmaya et al., 2019). Lagu yang mengiringi cerita Wayang Sukuraga juga mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan mengandung nilai-nilai islami (Nurasiah et al., 2022). Sebagian besar lagunya merupakan khas lagu yang ada di Jawa Barat. Wayang Sukuraga memiliki fleksibilitas penggunaannya, guru dapat membuat Wayang Sukuraga ke dalam bentuk kertas, boneka atau merubahnya dalam bentuk digital agar anak merasakan kedekatan dan rasa memiliki kecintaan terhadap budayanya (Saphira, 2022). Kemudahan siswa dan guru dalam menggunakan Wayang Sukuraga menumbuhkan interaksi sosial yang baik, karena siswa dapat berdialog dengan siswa lain dengan membuat cerita wayang sendiri. Kemampuan anak-anak memainkan wayang, menambah kepiawaian mereka dalam berkomunikasi, dengan kesadaran mereka akan pemberian Tuhan dengan raga atau anggota tubuh yang sempurna.

Media Digital Wayang Sukuraga peneliti kembangkan dalam bentuk digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal memudahkan pengguna terutama guru dan siswa dalam menggunakan media wayang (Nurasiah et al., 2019). Media Wayang Sukuraga Digital berisi konten filosofi Wayang Sukuraga, Cerita Pendek Wayang Sukuraga berbasis nilai karakter, Lagu dari Wayang Sukuraga yang sarat akan penanaman nilai karakter, Quis yang terdiri dari 10 Quis yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter Wayang Sukuraga, dan bermain Wayang secara digital. Harapannya dengan penggunaan aplikasi wayang Sukuraga sebagai media pembelajaran dapat menguatkan karakter positif siswa terutama karakter bernalar kritis dan cinta tanah air.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2020, p. 2). Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ialah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini digunakan untuk menggambarkan secara sistemik, fakta serta karakteristik. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang sebenarnya. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai pengembangan model pembelajaran TIASA menggunakan media digital Wayang Sukuraga untuk menguatkan karakter bernalar kritis siswa.

Peserta Penelitian

Peserta penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 Sekolah Dasar Kota Sukabumi. Peserta penelitian terdiri dari 1 orang guru yang memiliki pengalaman mengajar lebih dari 23 tahun, 1 kepala sekolah berprestasi, 2 orang tua siswa dan 15 siswa serta pa Effenfi sebagai pencipta Wayang Sukuraga. Data peserta seperti tabel di bawah ini :

Tabel 1. Tabel Partisipan Peneltian

No	Partisipan	Jenis Kelamin	Usia	Pengalaman Mengajar	Jumlah
1	Guru Kelas	Perempuan	35-45	15-20 tahun	2
2	Kepala Sekolah	Laki-laki	48	25 tahun	1
3	Budayawan	Laki-laki	55	30 tahun	1
4	Siswa	Laki-laki	10	-	7
		Perempuan	10	-	8

Pengumpulan Data

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan) interview (wawancara) dokumentasi dan gabungan ketiganya.

a. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan pembelajaran untuk mengamati proses pendidikan karakter di kelas sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (Lofland et al., 2022).

Peneliti melakukan penelitian secara cermat terhadap subjek yang akan diteliti yaitu dengan menggunakan aplikasi Wayang Sukuraga, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan “Penggunaan aplikasi Wayang Sukuraga dalam mengembangkan karakter siswa”.

b. Wawancara Terstruktur (Structured interview)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan (Kakilla, 2021). Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya (Mahat-Shamir et al., 2021)

Proses wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, orang tua, dan siswa secara langsung. Wawancara dapat dilakukan secara face to face, via ia zoom whatsapp, dan via telepon. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai narasumber dengan bertatap muka secara langsung dan

dengan bantuan buku catatan, handphone, dan kamera digital bertujuan agar hasil wawancara dapat terekam dengan baik (Adeoye-Olatunde & Olenik, 2021). Dalam proses wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proses pendidikan karakter dalam pembelajaran, terutama dalam pengembangan karakter siswa di masa pandemi.

c. Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dan seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Mackieson et al., 2019).

Data Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan data melalui gambar/foto, video dan dokumen tertulis yang berkaitan dengan proses penggunaan Wayang Sukuraga dalam mengembangkan karakter siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Data dikelompokkan dalam bentuk nilai-nilai karakter yang muncul dalam penggunaan media Wayang Sukuraga. Data non verbal; terdiri dari nilai-nilai karakter dalam cerita pewayangan, integrasi nilai karakter yang muncul ketika wayang dimainkan beserta lagu dalam pewayangan, pesan moral yang muncul setelah penggunaan wayang selesai.

Data verbal akan terdata dari kalimat pengguna wayang., dalam hal ini guru dan siswa mengutarakan kesannya dalam bentuk lisan dan tertulis. Data verbal dan non verbal digunakan untuk memperkuat ide atau gagasan sesuai dengan fokus penelitian, Data diperoleh berdasarkan hasil catatan lapangan peneliti berupa proses pembelajaran di sekolah khususnya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media Wayang Sukuraga.

Sedangkan untuk melihat perkembangan karakter siswa melalui model pembelajaran TIASA, peneliti memfokuskan pada karakter bernalar kritis. Indikator yang dikembangkan peneliti sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Karakter Bernalar Kritis

Elemen	Sub Elemen	Indikator
Bernalar kritis	a. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	- Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya
	b. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	- Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan
	c. Merefleksi dan mengevaluasi	- Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya

pemikirannya sendiri.

memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber

- Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan
- Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkan

Sumber Data Penelitian

Locmiller dkk mengatakan bahwa sumber data primer sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif (Lester et al., 2020), dalam penelitian ini adalah siswa, guru, kepala sekolah, sedangkan data sekunder antara lain bersumber pada komite sekolah dan tokoh masyarakat sekitar. Selain itu, juga digunakan dokumen. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara mendalam (*depth interview*) dan gabungan keduanya (Deterding & Waters, 2021). Data berkaitan dengan ucapan dan tindakan setelah guru dan siswa menggunakan Wayang Sukuraga dalam pembelajaran, menganalisis nilai-nilai karakter yang berkembang, dan karakter baik apa yang muncul setelah siswa selesai melakukan pembelajaran. Informan dipilih berdasarkan pertimbangan guru sudah mengetahui Wayang Sukuraga dan penggunaannya dan guru mengetahui karakter baik yang akan dikembangkan pada diri siswa.

Analisis Data

Proses analisis data dilakukan terus-menerus, baik di lapangan maupun setelah dari lapangan (L. Haven & Van Grootel, 2019). Analisis dilakukan dengan cara mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengategorikan data. Setelah itu, baru dicari tema budaya yang kemungkinan menjadi fokus penelitian (Busetto et al., 2020). Fokus penelitian ini diperdalam melalui pengamatan dan wawancara berikutnya. Dalam analisis ini, yang berbicara adalah data dan peneliti tidak melakukan penafsiran. Jika terdapat penafsiran, hal tersebut merupakan hasil pengamatan dan interpretasi informan (Lester et al., 2020).

Analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*verification*). Komponen analisis data model interaktif ini merupakan upaya berlanjut, berulang, dan terus-menerus. Reduksi data, penyajian data, dan verifikasi sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling susul-menyusul (Aspers & Corte, 2019).

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan transformasi data kasar dari catatan-catatan lapangan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memusatkan perhatian pada yang hal penting, dan mencari tema dan pola (Allan, 2020). Melalui proses reduksi ini, data dapat disederhanakan, ditransformasikan melalui seleksi, ringkasan ataupun uraian singkat, merangkum, dan seterusnya.

Setelah data direduksi, alur selanjutnya adalah penyajian data (*data display*). Men-*display* data merupakan kegiatan mengumpulkan informasi serta menyusunnya sehingga dapat memberikan gambaran pola hubungan antar data (Price & Smith, 2021). Hal ini memungkinkan peneliti untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menurut Gonzales dkk (2020), penyajian data dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, gambar, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman mengemukakan, “*The most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*” (Tomaszewski et al., 2020).

Setelah reduksi data, langkah berikutnya dalam analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara, dan akan sangat tergantung kepada data yang ditemukan (Nasheeda et al., 2019). Apabila tidak ditemukan data-data yang mendukung kesimpulan sementara tersebut, maka akan berubah. Tetapi, apabila kemudian ditemukan data-data atau bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan menjadi kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin bisa menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Validitas kesimpulan yang dibuat peneliti bergantung pada data yang ditemukan di lapangan. Hal tersebut sesuai dengan ciri penelitian kualitatif bahwa rumusan masalah itu masih bersifat sementara, dan berkembang setelah sampai di lapangan (Kyrngäs, 2020). Kesimpulan dalam penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan temuan baru tentang pengembangan media Wayang Sukuraga dalam bentuk digital untuk mengembangkan karakter siswa di sekolah dasar.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data digunakan dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan, data yang dianalisis yaitu hasil dari observasi wawancara dan angket yang telah dikumpulkan.

Reduksi Data

Faktor yang mempengaruhi rendahnya karakter bernalar kritis siswa kelas IV SD Negeri Cibereum dibagi menjadi 2 faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang mempengaruhi karakter bernalar kritis siswa meliputi (a) lingkungan keluarga, (b) kurikulum dan pendidikan sekolah, (c) lingkungan, (d) sarana dan prasarana

Faktor internal yang mempengaruhi karakter bernalar kritis siswa meliputi (a) kemampuan Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan, (b) membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber, (c) Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan, (d) Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkan.

Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian ini data disajikan berbentuk tabel. Melalui penyajian data tersebut maka data terorganisasi, tersusun dan terpola sehingga mudah untuk dipahami. Data yang disajikan berupa analisis

peningkatan nilai karakter bernalar kritis siswa sehingga dapat menghasilkan informasi yang dapat ditarik kesimpulannya. Bagian berikutnya adalah nilai-nilai karakter pada Wayang Sukuraga dalam model pembelajaran TIASA di Sukabumi. Jawa Barat, Indonesia.

Peneliti mendeskripsikan gambaran hasil penggunaan model berdasarkan sintaks/tahapan model pembelajaran TIASA sebagai berikut :

Tahapan aktivasi hati

Sintaks pertama melalui proses konstruktivitas hati yang dilakukan oleh guru atau lebih dikenal dengan berpikir melalui hati siswa bukan hanya dari akal siswa yang terkonstruksi. Sebelum ke tahapan ini siswa diajak menyanyikan lagu DAMINATILA, isi lagu tersebut sebagai berikut:

Da mi na ti la
Ada dasar nada
Dalam suku sunda
Warisan Budaya Bangsa

Da darimana asalnya umat manusia
Mi milik siap dunia dan seisinya
Na nanti semua akan balik ke asalnya
Ti tidak kekal dunia hanya sementara
La kukanlah...lakukanlah perintah Yang Maha Kuasa

Lagu ini berisi tentang lima tangga nada dasar dalam Suku Sunda yang isinya mengajak kita untuk selalu kembali kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas semua kehendakNya.

Lagu ini diajarkan di awal pembelajaran untuk mengetuk hati siswa. Guru mengajarkan dan menyanyi bersama. Hasil wawancara dan pengamatan sebagai berikut:

Selama ini siswa lebih mengenal lagu-lagu dari luar Indonesia dibandingkan negara sendiri, dengan mengenalkan lagu daerah apalagi lagu yang sarat akan pendidikan sangat membantu kami dalam pembelajaran. (Guru 1)

Sedangkan siswa memberikan kesan beragam tentang lagu ini, seperti di bawah ini:

Lagunya enak dan mudah dihafalkan (siswa 12)
Saya baru tahu ada nada dasar dalam suku sunda (siswa 8)

Kemudian siswa digiring untuk mendengarkan cerita Wayang Sukuraga, satu contoh cerita wayang seperti tertera di bawah ini:

Saling Melengkapi



Di sebuah desa yang bernama Desa Raga hiduplah 4 sekawan. Mereka ialah Mul lut, Ma ata, Irung na, Kudu leumpang. Suatu hari, 4 sekawan ini berdebat sangat serius. Dimulai dari Kudu leumpang yang mengeluh kepada Ma ata.

“Ma ata, sungguh beruntung dirimu. Kau hanya dipakai untuk melihat. Kau tidak pernah merasakan lelahnya berjalan dan penatnya berlari.” Mendengar itu, Ma ata langsung membalas, “Aku tidak seberuntung yang kamu katakan, Kudu leumpang. Aku juga selalu digunakan seharian. Mereka memaksaku untuk terus melihat Hp, menonton televisi, dan membaca buku, walau aku sudah sangat Lelah. Aku juga sering sakit dan mengeluarkan air mata. Kadang mereka menggunakan ku untuk melihat yang tidak boleh dilihat.”

Irung na pun tidak mau kalah. “Kalian tidak pernah merasakan bagaimana rasanya mencium semua aroma, kan? Mulai yang harum sampai yang bau, semua kucium. Manusia selalu menggunakan ku untuk mengendus semua bau tanpa memikirkan perasaanku.”

Mul lut pun ikut berdebat, “Kalian juga tidak pernah merasakan bagaimana aku yang selalu berbicara. Manusia juga menggunakan ku untuk mengomel, marah, dan memaki. Bahkan mereka juga menggunakan ku untuk berbicara kasar. Mereka tidak pernah memikirkan perasaan ku disaat mereka menggunakan ku untuk membicarakan keburukan orang lain.”

Mendengar perdebatan 4 sekawan ini, Ceu Eli pun menasehati, “Kalian telah diciptakan dengan fungsi dan kekurangan masing-masing. Tiada guna kalian mengeluh karena kalian saling melengkapi sehingga manusia menjadi makhluk yang sempurna.”

Nasihat : Tuhan telah menciptakan semua hal dengan fungsi dan kegunaan masing-masing maka janganlah sering mengeluh.

Gambar 3. Contoh Cerita Wayang Sukuraga

Setelah mendengarkan cerita ini beberapa siswa mengungkapkan rasa syukurnya karena telah diberikan Tuhan anggota tubuh yang sempurna, seperti di bawah ini:

“terima kasih Tuhan sudah memberiku mulut yang bisa bicara, telinga bisa mendengar, kaki bisa berjalan dan tanganku bisa unruk menulis” (siswa 9)

Aktivasi pertama setelah mendengarkan cerita, guru juga dapat mengkonstruksi hati siswa melalui tayangan audio visual sehingga panca indera siswa akan tergerak bersamaan dengan hati dan pikiran.

Tahapan aktivasi rasa

Tahapan kedua adalah tahapan dimana guru menstimulasi perasaan dan pikiran siswa siswa. Skenario pertanyaan 4W1H (what, why, when, who and how), kegiatan dapat dilakukan dengan diperlihatkan video yang berkaitan dengan permasalahan pekelahian antar teman. Siswa memecahkan penyelesaian masalah yang diberikan guru seperti permasalahan tawuran, kebiasaan berbohong, kebiasaan mencuri dan lain-lain. Kemudian guru memberikan stimulasi pertanyaan kepada siswa sebagai berikut:

Apa yang telah kalian lihat? (guru)

Saya melihat perkelahian karena saling menjelek (siswa 12)

Mengapa mereka berkelahi? (guru)

Mereka tidak menerima jika diejek (siswa 15)

Kapan perkelahian ini terjadi? (guru)

Setelah pulang sekolah karena mereka memakai pakaian seragam (siswa 10)

Bagaimana perasaan kalian setelah kalian melihat kejadian seperti ini? (guru)

Kami sedih bu melihat teman terluka. (siswa 7)

Kami takut bu (siswa 6)

Bagaimana sikap kalian melihat kejadian seperti ini? (guru)

Kami tidak mau ikut bu, karena tangan kami pasti sakit dan kami akan meleraikan mereka jika tidak bisa kami akan lapor pada guru (siswa 3)

Dari aktivitas ini perasaan siswa mulai tersentuh, nalar mereka bekerja untuk mencari solusi. Hasil wawancara dengan guru dari kegiatan sebagai berikut:

Siswa merasa senang dengan cerita dan lagu Wayang Sukuraga, siswa lebih memahami permasalahan di lingkungannya, empati siswa terasah, mereka akan mencoba menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan nalarnya, siswa dapat memilih sikap yang baik dan tidak, pikiran dan hatinya terasah bila guru melakukan pembelajaran dengan media Wayang Sukuraga (guru 2)

Selanjutnya aktivasi rasa dilanjutkan guru dengan kegiatan siswa mengeksplorasi dalam bentuk nyanyian, gambar, cerita, puisi disesuaikan dengan kemampuan siswa. Hasil dari kegiatan ini beberapa siswa membuat lagu tentang tokoh pewayangan Pa Nangan, seperti di bawah ini:

TANGAN

Aku adalah sepasang tangan

Tangan kanan untuk memberi

Tangan kiri untuk membersihkan

Tuhan menciptakan tangan

Dengan sempurna

Terima kasih Tuhan (siswa 10)

Kegiatan ini selain menggerakkan pikiran dan perasaan siswa, mereka pun mendalami perasaannya dengan menuangkannya dalam bentuk karya sastra.

Tahapan Aktivasi Karsa

Tahapan ini dimulai dengan guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, guru menstimulasi siswa sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru guna meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan investigasi permasalahan yang berkaitan dengan penyimpangan karakter dari media masa. Hasil dari kegiatan aktivasi karsa pertama seperti di bawah ini:

Kami kelompok 4 izin mempresentasikan permasalahan berkaitan dengan kebiasaan mencontek. Menurut kami mencontek sama dengan mencuri pekerjaan orang lain. Sebaiknya hal itu tidak dilakukan karena menyakiti perasaan teman, mata kita dipakai berbuat curang, kita jadi malas berusaha.
(siswa 8)

Setelah berdiskusi, siswa ditugaskan menampilkan tokoh Wayang Sukuraga sesuai dengan hasil analisis pemecahan masalah mereka, sehingga siswa mulai memahami sifat atau karakter dari tokoh wayang Sukuraga.

Kami kelompok 4, akan menampilkan tokoh wayang Ma Ata (bentuk mata). Ma Ata berkata “ Mataku diciptakan untuk melihat yang baik dan berguna”
(siswa 8)

Anak -anak mulai menghayati akan penciptaan anggota tubuh dan penggunaannya. Kegiatan ini menambah kemampuan bernalar kritis siswa.
(guru 9)

Tahapan aktivasi Karya

Tahapan kegiatan terakhir dari model ini adalah siswa distimulasi untuk menyelesaikan permasalahannya dengan menghasilkan suatu karya, dimana karya tersebut secara tidak langsung menjadi bagian dalam kepiawaian siswa dalam penyelesaian masalah. Mereka membuat dialog sederhana sambil bermain wayang. Satu contoh dialog yang telah mereka buat seperti di bawah ini :

KETIKA MULUT BERSEDEKAH

Karya Kelompok 5

Suatu hari, Si Mulut berlari sambil menangis tersedu sedu menuju rumah sahabatnya Si Telinga. Telinga pun kaget, karena kedatangan tamu yang langsung menangis terjadi jadinya. Sambil menenangkan si Mulut, si Telinga mengambil teh hangat untuk menenangkan si Mulut. Akhirnya si Mulut pun berbicara.

Mulut : “Aku iri!! Aku iri dengan tangan. Dia bisa melakukan segalanya. Dia bisa memasak, menyapu, mengambil sampah, berjabat tangan, bahkan dia bisa bersedekah. Sedangkan aku? Aku hanya bisa membicarakan kebaikan dan keburukan orang lain. Aku hanya bisa makan makanan yang aku mau. Aku juga ingin bersedekah Telinga. Huaaaaaaaaa !!!” Si Mulut pun kembali menangis

Telinga : “Wahai Mulut, apakah kamu lupa bahwa kamu pun bisa sedekah dengan cara yang paling mudah?”

Mulut : “Benarkah? Bagaimana caranya? Bagaimana cara aku bisa bersedekah, aku tidak bisa bekerja seperti tangan untuk menghasilkan uang”

Telinga : “Sedekah tidak selamanya memakai uang ko”

Mulut : “Lalu? Bagaimana caranya bersedekah tanpa perlu mengeluarkan uang?”

Telinga : “Tersenyumlah, tersenyumlah kepada semua orang. Kepada saudara dan kawan kawan mu. Tersenyum itu termasuk sedekah juga lho mulut. Kamu memiliki senyum yang sangat indah. Tunjukkanlah keindahan tersebut kepada orang lain. “

Mulut : “Waah, aku bisa bersedekah hanya dengan tersenyum? Baiklah, aku akan tersenyum lebih banyak mulai saat ini. Terima kasih telinga, sekarang aku senang karena bisa bersedekah”

Telinga : “Terimakasih kembali, jadi jangan bersedih lagi ya mulut”

Mulut : “Tidak akan! Aku kan harus bersedekah”

Akhirnya, Mulut tidak sedih lagi. Karena dia tidak bisa bersedekah jika dia

Gambar 4. Contoh Dialog Pewayanangan Karya Siswa

Setelah kegiatan membuat percakapan, umpan balik dilakukan guru untuk menghasilkan pembelajaran meaningful. Di bawah ini adalah kutipan dari umpan balik siswa:

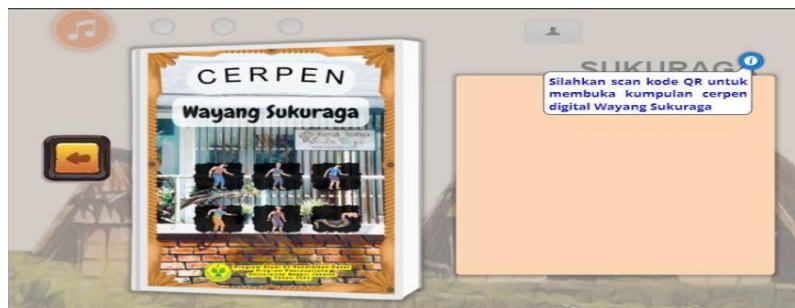
Saya sangat senang belajar memakai Wayang Sukuraga, saya mencintai budaya Sukabumi, saya akan menghunakan semua anggota tubuh yang diberikan Tuhan dengan baik. (siswa 11)

Saya senang karena selain menggunakan Wayang Sukuraga di sekolah saya bisa membaca cerita wayang Sukuraga, menyanyi lagu wayang Sukuraga, bermain quiz di rumah melau media yang dilihat melalui Sacan QR code dan yang ada dalam aplikasi.(siswa 5)

Konten yang ada dalam media digital cerita wayang Sukuraga nampak di bawah ini :



Gambar 5. Konten Media Digital Wayang Sukuraga



Gambar 6. Konten Cerpen Wayang Sukuraga dengan scan Barcode

Peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan kepala sekolah, satu hasil wawancara sebagai berikut:

Saya senang guru bisa membawa kearifan lokal di dalam proses pembelajaran, sehingga mengembakna karakter cinta budaya dapat dikembangkan pada diri siswa.(kepala sekolah)

Sedangkan hasil wawancara dengan orang tua sebagai berikut :

Pulang sekolah anak saya terlihat senang karena guru mengajak mereka bermain wayang. Penggunaan HP di rumah tidak hanya bermain games tapi meeka bisa mengenal budaya daerahnya menggunakan HP. Perubahan sikap anak saya terutama menggunakan tangannya dengan baik dan berkata sopan semakin berkembang.Semoga dapat dipertahankan pola pembelajarannya. (orang tua 1)

Saya terkejut ketika anak saya meminta saya mendownload aplikasi Wayang Sukuraga, ini ilmu baru buat saya karena saya sendiri belum tahu Wayang Sukuraga. Hebat gurunya bisa membuat aplikasi yang dapat digunakan di rumah, aplikasi yang mengajarkan orang tua dan siswa tentang teknologi juga mencintai budaya sendiri. (orang tua 2)

Selanjutnya ungkapan Effendi dalam menciptakan Wayang Sukuraga terinspirasi dari ajaran dalam Al Quran sebagai kepercayaannya dalam surah Yasin dan Annur, menurut pemahamannya tentang isi dari ayat ini sebagai berikut:

Manusia dijadikan sebagai pemimpin atau dalang sedangkan anggota tubuh merupakan peran. Jadi apapun yang dilakukan oleh anggota tubuh tergantung bagaimana manusia sebagai pemimpin mengarahkannya. Setiap anggota tubuh kita pasti akan diminta pertanggung jawabannya di akhirat kela, maka kita sebagai manusia harus mengarahkan anggota tubuh kita untuk melakukan hal kebaikan. Wayang Sukuraga merupakan wayang yang berbentuk anggota tubuh dan para tokoh dari Wayang Sukuraga itu sendiri diambil dari bagian-bagian yang ada pada anggota tubuh manusia. Cerita dan penokohan Wayang Sukuraga diambil dari permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. (Budayawan)

Pendapat Effendi mengenai cerita dalam pewayangan diungkapkan sebagai berikut :

Wayang Sukuraga menceritakan tentang anggota tubuh manusia yang sering bekerja tanpa berpikir dulu apa yang dikerjakan. Terkadang anggota tubuh kita bekerja mengikuti hawa nafsu sehingga dalam bekerjanya pun diluar kendali pikirannya seperti misalnya mulut seharusnya digunakan untuk memberikan nasihat atau petuah tapi karena mengikuti hawa nafsu mulut digunakan untuk membicarakan orang lain. (Budayawan)

Kemudian berkembangnya karakter bernalar kritis dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan kisii-kisi terangkum dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3 Hasil perkembangan kaarakter bernalar kritis siswa

Indikator	Jumlah Siswa		
	Berkembang	Mulai Berkembang	Belum Berkembang
Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya	10 siswa	4 siswa	1 siswa
Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber	9 siswa	4 siswa	2 siswa
Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan	9 siswa	3 siswa	3 siswa

Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkan	13 siswa	2 siswa	0 siswa
---	----------	---------	---------

Berdasarkan data di atas model Pembelajaran TIASA menggunakan media wayang Sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa. Indikator pertama, dari 15 siswa, terlihat 10 siswa memiliki kemampuan dalam mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungannya. Indikator kedua menunjukkan 9 siswa mengalami perkembangan dalam, mengumpulkan, mengklasifikasi, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber. Indikator ketiga, 9 siswa memiliki perkembangan dalam hal Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan dan terakhir indikator keempat 13 siswa Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkan.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Ciberum Kota Sukabumi, hasil yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang menjadi penyebab minat membaca siswa yakni faktor eksternal dan faktor internal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan media digital wayang sukuraga. Guru dan siswa belum mengenal media kearifan lokal berupa Wayang Sukuraga. Karakter bernalar kritis siswa masih rendah sehingga dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter bernalar kritis. Hasil observasi didapat peneliti dari portofolio siswa bahwa kepedulian terhadap kearifan lokal kurang dan bernalar kritis siswa dipengaruhi oleh faktor internal siswa serta guru yang kurang dalam hal inovasi pembelajaran yang diperlukan dalam transformasi pendidikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa model pembelajaran TIASA dapat mengembangkan dan menguatkan karakter bernalar kritis siswa terbihi lagi dengan menggunakan media digital Wayang Sukuraga, siswa lebih mengenal kearifan lokal daerahnya dalam bentuk asli dan digital serta mudah dalam penggunaannya karena dapat diginkan di sekolah dan di rumah. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan pihak sekolah, orang tua dan siswa.

Hasil angket menunjukkan dari 15 siswa kelas IV terlihat 10 siswa memiliki kemampuan dalam mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungannya. Indikator kedua menunjukkan 9 siswa mengalami perkembangan dalam, mengumpulkan, mengklasifikasi, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber. Indikator ketiga, 9 siswa memiliki perkembangan dalam hal Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan dan terakhir indikator keempat 13 siswa Menyampaikan apa yang sedang dipikirkan dan menjelaskan alasan dari hal yang dipikirkan. Disimpulkan bahwa terdapat perkembangan karakter bernalar kritis siswa dalam pembelajaran karakter melalui model TIASA menggunakan media digital Wayang Sukuraga.

Kesimpulannya dari penelitian ini bahwa Model Tiasa dalam pembelajaran menggunakan media Wayang Sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa terutama

karakter bernalar kritis siswa, hal ini terlihat dari sintaks dalam model pembelajaran yang terdiri dari empat fase, yaitu aktivasi hati, aktivasi rasa, aktivasi karsa dan aktivasi karya. Karakter bernalar kritis terlihat berkembang setelah melalui pembelajaran sesuai dengan indikator memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.

3.2 Pembahasan

Model pembelajaran TIASA menggunakan media wayang Sukuraga merupakan model pembelajaran yang peneliti telah dikembangkan melalui beberapa uji validasi di tahun 2022, dengan harapan model pembelajaran ini dapat mendukung pembelajaran di era 6.0 yaitu *critical thinking, colaboration, comunication, crativity, character* dan *citizenship*. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Nurashiah dkk bahwa dalam penggunaan model pembelajaran TIASA 6 kemampuan siswa terasah seperti kemampuan dalam bermain wayang, maka kemampuan komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, berkolaborasi nampak dalam pembelajaran, sementara nilai-nilai karakter tokoh wayang sukuraga mendukung pembelajaran karakter dan kewarganegaraan dari sikap merasa memiliki budaya daerahnya serta kemampuan dalam menciptakan pemikiran, dan karya nyata (Dewi & Alam, 2020).

Selanjutnya model pembelajaran ini memiliki prinsip yaitu: a) Menyeluruh yang berifat holistik integratif artinya dengan mengaktifkan kemampuan pemikiran secara intelektual, mental dan fisik, b) berorientasi pada pemecahan masalah, c) Keperdulian akan kesadaran akan permasalahan yang diberikan guru d) Terbangun motivasi intrinsik e) Meningkatkan ide/gagasan, f) Terciptanya sebuah karya, sebagai bagian dari aktualisasi diri sebagai bentuk dari tindakan nyata.

Keberhasilan dalam suatu model pembelajaran dapat dianalisis melalui dampak yang terlihat setelah selesai melakukan pembelajaran (Ning et al., 2022). Dampak dari model pembelajaran TIASA terbagi ke dalam dua sisi yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring (Anas & Rambe, 2020). Dampak instruksionalnya: a) Pandangan konstruktivisme tentang pengetahuan, guru bertindak sebagai konstruktor agar pengetahuan baru siswa terbentuk sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Annagun bahwa guru harus bisa menjadi fasilitator yang dapat mengkonstruksi pikiran siswa berdasarkan pengalamannya lewat pertanyaan pemantik, cerita, tayangan video dsb sehingga terbentuk keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran abad 21. (Anagün, 2018). b) Ketuntasan materi dan hasil belajar, sintaks dalam model pembelajaran yang terdiri dari empat tahapan mengharuskan ketuntasan materi ajar yang sudah dipersiapkan oleh guru, guru harus kreatif menyusun materi ajar sehingga hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif (karakter) dan psikomotor terukur.

Sedangkan dampak pengiring dari model pembelajaran TIASA: Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkaitan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara bahwa setelah kita meyakini dengan hati dan rasa manusia sebagai bagian utama sebelum bertindak tentunya meyakinkan kita akan Sang Pemilik Hati yaitu Tuhan Yang Maha Pencipta. Selain itu media yang digunakan adalah media pembelajaran karakter mengandung filosofi bahwa Wayang Sukuraga lebih menekankan pengajaran kepada kita untuk memahami diri sebelum memahami orang lain dengan penciptaan Tuhan yang diberikan kepada manusia. Konflik dalam pewayangan tidak

mengajarkan untuk menggunakan bagian tubuh kita dengan hal yang tidak baik, karekter bernalar kritis siswa dikembangkan, aktivitas hati, rasa dan karsa sangat berperan dalam hal ini. Dimensi pertama dalam Profil Pelajar Indonesia juga mengedapankan Berketuhanan Yang Maha Esa, bernalar kritis dan cinta tanah air.

4. Simpulan dan Saran

Model pembelajaran TIASA telah terbukti dapat menguatkan dan menguatkan karakter siswa sekolah dasar kota Sukabumi. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya perkembangan nilai-nilai karakter bernalar kritis siswa sesuai dengan indikator profil pelajar Pancasila. Model pembelajaran TIASA dengan menggunakan media digital Wayang Sukuraga merupakan model yang telah melalui uji validasi dari para ahli model pembelajran, ahli media, ahli budaya dan ahli bahasa. Model pemebelajaran TIASA menggunakan Wayang Sukuraga merupakan model pembelajaran berbasis karakter yang berorientasi kepada pemecahan masalah dan kreativitas, sehingga melalui model pembelajaran ini siswa dapat bernalar kritis dalam menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari, kreatif dan senantiasa mengingat Tuhan Yang Magha Esa. Media Digital Wayang Sukuraga dapat digunakan di mana saja dan dapat di download melalui HP atau laptop. Media ini sarat akan nilai-nilai karakter sesuai dengan filosofi dari wayang tersebut yaitu Surat Yasin Ayat 56.

Semoga model pemebelajaran TIASA menggunakan Wayang Sukuraga dapat digunakan oleh guru di seluruh Indonesia. Media digital wayang Sukuraga sebaiknya terus ditingkatkan kontennya dan dijaga kelstariannya sehingga tetap menjadi kearifan lokal yang berfokus sebagai media pendidikan karakter.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Memiliki Ilmu sehingga penelitian mengenai Wayang Sukuraga dalam dunia pendidikan terus berlanjut sampai hari ini, Bapak Effendi Sukuraga sebagai pencipta, tak kenal lelah memberikan informasi dan terus mendukung berkembangnya Wayang Sukuraga sebagai media pendidikan karakter di sekolah dan memberikan kepercayaan kepada peneliti sebagai divisi Pendidikan di Rumah Budaya Sukuraga. Prof. Dr.Syarif Sumantri, M.Pd dan Dr. Nina Nurhasanah sebagai pendukung pengembangan model Pembelajaran TIASA, Diknas Kota Sukabumi yang diwakili oleh Deden Sumiarsa sebagai sumber informasi pembelajaran karakter di sekolah dasar, serta mahasiwaku Jembar dan Vivi yang terus membantu penyelesaian media digital wayang Sukuraga.

Daftar Pustaka

- Adeoye-Olatunde, O. A., & Olenik, N. L. (2021). Research and scholarly methods: Semi-structured interviews. *Journal of the American College of Clinical Pharmacy*, 4(10), 1358–1367.
- Allan, G. (2020). Qualitative research. In *Handbook for research students in the social sciences* (pp. 177–189). Routledge.

- Anagün, S. S. (2018). Teachers' Perceptions about the Relationship between 21st Century Skills and Managing Constructivist Learning Environments. *International Journal of Instruction*, 11(4), 825–840.
- Anas, N., & Rambe, R. (2020). *Model of Knowledge for Students Prospective*. The 3rd International Conference Community Research and Service Engagements, IC2RSE 2019, 4th December 2019, North Sumatra, Indonesia.
- Arafahan, A., & Sitepu, F. Y. (2022). Copyright Protection Of Wayang Kulit As A Traditional Indonesian Culture. *Policy, Law, Notary And Regulatory Issues (POLRI)*, 1(4), 1–8.
- Aspers, P., & Corte, U. (2019). What is qualitative in qualitative research. *Qualitative Sociology*, 42, 139–160.
- Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). How to use and assess qualitative research methods. *Neurological Research and Practice*, 2, 1–10.
- Deterding, N. M., & Waters, M. C. (2021). Flexible coding of in-depth interviews: A twenty-first-century approach. *Sociological Methods & Research*, 50(2), 708–739.
- Dewi, E. R., & Alam, A. A. (2020). Transformation Model for Character Education of Student. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(5), 1228–1237.
- du Gay, P., Lopdrup-Hjorth, T., Pedersen, K. Z., & Roelsgaard, A. O. (2019). Character and organization. *Journal of Cultural Economy*, 12(1), 36–53. <https://doi.org/10.1080/17530350.2018.1481879>
- Fajrie, N. (2012). *Media Pertunjukan Wayang*. 218–233.
- Haerudin, H. (2019). Pengaruh Literasinumerasi Terhadap Perubahan Karakter Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 1(1a).
- Ingold, T., & Hallam, E. (2021). Creativity and cultural improvisation: An introduction. In *Creativity and cultural improvisation* (pp. 1–24). Routledge.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–164.
- Kakilla, C. (2021). *Strengths and weaknesses of semi-structured Interviews in Qualitative research: A critical essay*.
- Kyngäs, H. (2020). Inductive content analysis. *The Application of Content Analysis in Nursing Science Research*, 13–21.
- L. Haven, T., & Van Grootel, D. L. (2019). Preregistering qualitative research. *Accountability in Research*, 26(3), 229–244.
- Lester, J. N., Cho, Y., & Lochmiller, C. R. (2020). Learning to do qualitative data analysis: A starting point. *Human Resource Development Review*, 19(1), 94–106.
- Lickona, T. (2009). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Lickona, T. (2022). *Character matters (Persoalan karakter): Bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas, dan kebijakan penting lainnya*. Bumi Aksara.

- Lofland, J., Snow, D., Anderson, L., & Lofland, L. H. (2022). *Analyzing social settings: A guide to qualitative observation and analysis*. Waveland Press.
- Lyesmaya, D., Musthafa, B., & Sunendar, D. (2020). *Local wisdom value's-based literacy education learning model in elementary school*. *1470*(1), 012030.
- Lyesmaya, D., Sutisnawati, A., Hamdani, L., Wardana, A., Nurasih, I., Uswatun, D., & Amalia, A. (2019). *Integrity Value in Local Wisdom (Wayang Sukuraga): Character Education Media Learning in Elementary School*. Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, INCOLWIS 2019, August 29-30, 2019, Padang, West Sumatera, Indonesia.
- Mackieson, P., Shlonsky, A., & Connolly, M. (2019). Increasing rigor and reducing bias in qualitative research: A document analysis of parliamentary debates using applied thematic analysis. *Qualitative Social Work, 18*(6), 965–980.
- Mahat-Shamir, M., Neimeyer, R. A., & Picho-Prelorentzos, S. (2021). Designing in-depth semi-structured interviews for revealing meaning reconstruction after loss. *Death Studies, 45*(2), 83–90.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 3*(3), 1514–1519.
- Mathes, E. W. (2021). An evolutionary perspective on Kohlberg's theory of moral development. *Current Psychology, 40*(8), 3908–3921.
- Mulia, M. (2018). Islam dan Transformasi Sosial Dalam Perspektif Kuntowijoyo. *Al-Ijtimai: International Journal of Government and Social Science, 3*(2), 117–130.
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 2*(1), 117–133.
- Nasheeda, A., Abdullah, H. B., Krauss, S. E., & Ahmed, N. B. (2019). Transforming transcripts into stories: A multimethod approach to narrative analysis. *International Journal of Qualitative Methods, 18*, 1609406919856797.
- Ning, Y., Zhou, Y., Wijaya, T. T., & Chen, J. (2022). Teacher Education Interventions on Teacher TPACK: A Meta-Analysis Study. *Sustainability, 14*(18), 11791.
- Nurasih, I., Juliansyaha, A., & Lyesmaya, D. (2019). *Local wisdom (sukuraga puppets) android application as a media literacy learning*. Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, INCOLWIS 2019, August 29-30, 2019, Padang, West Sumatera, Indonesia.
- Nurasih, I., Sumantri, M. S., Nurhasanah, N., & Casmana, A. R. (2022). Cultural Values' Integration in Character Development in Elementary Schools: The Sukuraga as Learning Media. *Frontiers in Education, 7*, 849218. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.849218>
- Nurizka, R., & Rahim, A. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengelolaan Kelas. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik PKn, 6*(2), 189–198.
- Panduan-Penguatan-Projek-Profil-Pancasila.pdf*. (n.d.). Kemendikbud 2022.
- Price, H. E., & Smith, C. (2021). Procedures for reliable cultural model analysis using semi-structured interviews. *Field Methods, 33*(2), 185–201.

- Ruch, W., Gander, F., Wagner, L., & Giuliani, F. (2021). The structure of character: On the relationships between character strengths and virtues. *Journal of Positive Psychology, 16*(1), 116–128. <https://doi.org/10.1080/17439760.2019.1689418>
- Saphira, H. V. (2022). Integrating Local Wisdom-Based Learning To Preparing The Pancasila Students' Profile, Yes or No? *International Journal of Current Educational Research, 1*(1), 18–35.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1*(1).
- Suparlan, H. (2015). Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat, 25*(1), 56–74.
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies, 13*(10), 88–104.
- Tomaszewski, L. E., Zarestky, J., & Gonzalez, E. (2020). Planning qualitative research: Design and decision making for new researchers. *International Journal of Qualitative Methods, 19*, 1609406920967174.
- Wales, H. Q. (2023). *Ancient South-East Asian Warfare*. Highlyy Publishing LLP.
- Wijayanti, D. (2018). Character education designed by Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(2), 85–91.
- Yuliatin, Y., Haslan, M. M., Sawaludin, S., & Basariah, B. (2021). Kurikulum PPKn dan Peluang Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Saintek, 3*, 471–482.