

**PENINGKATAN APRESIASI DAN KREATIVITAS SISWA SD NEGERI TIMURAN  
YOGYAKARTA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN  
(SENI RUPA) MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG PUNAKAWAN**

I Ketut Mahendra dan I Ketut Sunarya  
Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta  
E-mail: Iketutmahendra94@gmail.com, ketut\_sunarya@uny.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong terhadap peningkatan apresiasi dan kreativitas pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik di SD Negeri Timuran Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan tes akhir. Pengumpulan data, angket terdiri atas skala Guttman untuk pengumpulan data apresiasi dan skala Likert untuk pengumpulan data kreativitas. Teknik analisis data menggunakan *Paired-samples t-test* dengan taraf signifikansi 0,05%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk nilai  $t$  hitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai  $9,282 > 2,086$  dan untuk kelompok kontrol  $3,901 > 2,093$  terhadap peningkatan apresiasi siswa. Sedangkan nilai  $t$  hitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai  $12,021 > 2,086$  dan kelompok kontrol  $4,945 > 2,093$  untuk peningkatan kreativitas siswa. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat peningkatan apresiasi dan kreativitas dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong pada siswa di SD Negeri Timuran Yogyakarta

**Kata kunci:** karakteristik wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, implementasi, apresiasi, kreativitas.

**IMPROVING APPRECIATION AND CREATIVITY OF STUDENTS  
IN SD NEGERI TIMURAN YOGYAKARTA IN LEARNING CULTURAL ARTS  
AND SKILLS (FINE ARTS) USING PUNAKAWAN PUPPETS MEDIA**

**Abstract**

This research aims to know in depth of media punakawans Semar, Gareng, Petruk and Bagong puppets to improve appreciation and creativity of learners cultural arts dan skills (Fine Arts) in SD Negeri Timuran Yogyakarta. This study uses a quantitative approach with quasi experimental design. The data collection techniques were observation, inquiry, and final tests. In collecting the data, the questionnaire consists of Guttman scale for the measurement of appreciation and Likert scale for measuring creativity. Data analysis techniques-the samples using paired t-test with a significance level of 0.05%. The results showed that there were significant differences between the experimental and control groups. The value of  $t$  in the experimental group had a value of  $9.282 > 2.086$  and  $3.901 > 2.093$  for the control group improving appreciation students, and the value of  $t$  in the experimental group had a value of  $12.021 > 2.086$  and  $4.945 > 2.093$  for the control group improving creativity students. It can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. Which means there is an improving appreciation and creativity of the media punakawans Semar, Gareng, Petruk and Bagong puppets at SD Negeri Timuran Yogyakarta

**Keywords:** characteristics of Punakawans, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, puppet, implementation, appreciation, creativity.

## PENDAHULUAN

Kehidupan tidak luput dari pengaruh pendidikan, pendidikan sangat dibutuhkan dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan setiap individu. Jika bidang lain seperti ekonomi, pertanian, perindustrian berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia, maka pendidikan berurusan langsung dengan pembentukan karakter manusia. Pendidikan memberi kontribusi besar terhadap kemajuan bangsa, serta sarana dalam membentuk karakter bangsa. Untuk menjadi bangsa yang kuat maka di mulai dengan mendidik anak-anak yang akan menjadi penerus bangsa. Mendidik anak adalah mendidik masyarakat, dalam keadaan hidup dan penghidupan pada zaman sekarang. Itulah buahnya pendidikan yang diterima dari orang tua pada waktu masih kanak-kanak. Sebaliknya, anak-anak pada waktu ini di didik kelak agar menjadi warga Negara yang patuh. Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi perkerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak (Ki Hadjar Dewantara, 1977: 3,14). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memajukan karakter. Karakter sangat penting untuk memajukan Negara, dan guru sebagai pendidik selalu menyelipkan pendidikan karakter ke setiap pelajaran secara komperhensif. Pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya *adiluhung* bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda, demikian ditegaskan Heri Gunawan (2012: vii).

Telah dijelaskan di atas bahwa, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bersumber dari budaya sendiri. Demikian juga dalam pendidikan di Indonesia yang didasari atas budaya *adiluhung* yang bermakna utama atau keutamaan. Pemberian materi mengenai budaya *adiluhung* berguna agar eksistensi budaya lokal tetap terjaga dari derasnya arus globalisasi yang menyebabkan terkikisnya nilai-nilai

kebangsaan, oleh sebab itu sumber belajar dalam kelas sebaiknya bersifat *adiluhung* atau bersifat tradisional seperti media wayang purwa. Penggunaan media wayang bertujuan agar apresiasi dan kreasi anak lebih meningkat. Hal ini didasari masuknya teknologi yang membuat wayang mulai ditinggalkan oleh generasi muda khususnya anak-anak. Peningkatan apresiasi dan kreasi tersebut sejalan dengan tujuan dari pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar. Seperti yang ditegaskan oleh Trie Hartiti Retnowati dalam tulisannya berjudul "*Desiminasi Pedoman Penilaian Seni Lukis Anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta*", yakni bahwa dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, disebutkan tujuan mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan adalah untuk meningkatkan sensitifitas, dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Penggunaan media wayang dalam rangka peningkatan apresiasi bertujuan untuk mengolah pemahaman anak dengan cara melihat, mendengar, dan merasakan karya seni tersebut. Selanjutnya dengan melihat langsung media wayang yang digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan pemahaman akan ciri-ciri dan karakteristik wayang. Media wayang mampu meningkatkan apresiasi dengan cara mendengar melalui cerita atau kisah-kisah yang disampaikan dalam bentuk pertunjukan kehidupan. Konteks merasakan merupakan tahap penyadaran akan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya wayang, karena nilai-nilai yang ada dapat merubah sikap anak sehingga tercipta respon yang positif. Selanjutnya pentingnya penggunaan media wayang untuk peningkatan kreativitas anak bertujuan agar siswa dapat membuat wayang, sehingga tetap terjaga dan lestari keberadaannya. Kreativitas mampu menyadarkan siswa akan kebudayaan *adiluhung* yang merupakan budayanya sendiri, dimana bentuk-bentuk visual yang diciptakan membantu mengungkapkan identitasnya. Dengan demikian siswa mampu membentuk dan mengekspresikan perasaannya sesuai dengan potensi sumber daya sosial dan budaya di lingkungannya (Rohidi, 2000:37).

Wayang utuh luluh dalam kehidupan bangsa Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Wayang yang dulunya sakral kini bersifat profan dan menjadi media hiburan yang penuh dengan filosofi kehidupan, artinya wayang tidak semata-mata hanya sebagai tontonan untuk menghabiskan waktu malam tetapi wayang juga sebagai tuntunan. Tuntunan inilah yang kini dilupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda, sehingga bilamana ada pertunjukan wayang mereka enggan menontonnya dan lebih memilih televisi atau bioskop sebagai hiburan untuk menghabiskan waktu malam. Tiap tokoh dalam cerita wayang, merupakan refleksi dari watak, sikap, dan karakter manusia pada umumnya, seperti : (1) Nilai kepahlawanan yang tercermin pada tokoh kesatria. (2). Nilai kesetiaan tercermin pada tokoh abdi atau punakawan. (3). Nilai keangkara murkaan tercermin pada tokoh raksasa. (4). Nilai kejujuran tercermin pada tokoh raja (Cerita, 2011:4). Berdasarkan atributnya, tokoh wayang purwa dibedakan menjadi tiga kelompok, antara lain : (1). Kelompok *raton*, yang merupakan kelompok tokoh-tokoh raja, baik *janma*, *raseksa*, maupun *wanara*. (2). Kelompok *satria*, yaitu tokoh yang berbusana kesatria dan putren. (3). Kelompok *bala*, yaitu kelompok prajurit dan panakawan. Punakawan dalam dunia pewayangan, memiliki konsep *tengen* dan *kiwa* atau kanan dan kiri. Konsep kanan dan kiri dimaknai dengan kebaikan dan keburukan. Kanan selalu berkaitan dengan hal baik, bersih, menang, tinggi, atas, berkuasa, jujur, sopan, dan sebagainya. Sedangkan kiri dimaknai kebalikannya yang selalu berkaitan dengan hal yang buruk, salah, kotor, kalah, rendah, bawah, dikuasai, bohong, dan sebagainya. Tokoh-tokoh punakawan yang berada dalam posisi kanan, yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, sedangkan yang berada dalam posisi kiri yakni Togog dan Bilung. Tokoh yang digunakan sebagai media pada proses pembelajaran, adalah wayang punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Hal ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa punakawan ini berada di posisi kanan atau mempunyai karakter yang positif. Penggunaan wayang purwa punakawan Semar, Gareng,

Petruk, dan Bagong sebagai media pembelajaran dibuat modifikasi pada bagian mulut Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dan pada bagian kaki, khususnya tokoh Gareng dan Petruk dengan tujuan agar bisa digerakan. Selain dari modifikasi bentuk, perubahan lainnya yaitu pada bahan wayang yang biasanya menggunakan bahan kulit, pada pembelajaran menggunakan bahan karton yang mudah dipotong dan bisa terjangkau untuk peserta didik bila mana mereka ingin membuat wayang sendiri secara mandiri di rumah masing-masing.

Observasi yang dilakukan, menemukan beberapa faktor yang menjadi alasan bahwa SD Negeri Timuran Yogyakarta layak dijadikan tempat penelitian. Alasan itu antara lain seperti; perubahan bahan ajar membuat kurikulum yang telah dirancang tidak berjalan semestinya yakni, khususnya pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (seni rupa). Guru hanya menugaskan kegiatan menggambar dan membuat. Kasus ini bahkan juga dijumpai pada kelas VI. KD (kompetensi dasar) siswa kelas VI yang semestinya diajarkan membuat boneka (wayang), tetapi yang ditugaskan kepada peserta didik adalah menggambar bebas, tanpa menyinggung konteks wayang. Hal inilah yang menyebabkan apresiasi dan kreasi anak mengenai wayang mulai menurun. Selanjutnya, untuk tahap pembelajaran, kegiatan apresiasi sangat kurang diberikan kepada peserta didik dan langsung menugaskan anak berkreasi. Pada tahap kreasi bahan yang sering digunakan hanyalah pensil hitam putih dan warna, belum pernah sama sekali menggunakan bahan cat. Faktor lain yang menyebabkan SD Negeri Timuran Yogyakarta dijadikan tempat penelitian yakni, pada peserta didik ditemukan tidak mencerminkan pelajar yang baik, sebagai contoh; berpakaian kurang rapi, kurang menjaga kesopanan, terlambat masuk kelas, bahkan paling miris lagi, beberapa siswa khususnya kelas VI telah membawa HP sehingga beberapa anak yang dijumpai di SD Negeri Timuran mempunyai dunianya sendiri seperti; lupa terhadap teman dan lupa terhadap nilai-nilai sosial. Selain alasan di atas, faktor lain memilih SD Negeri Timuran Yogyakarta sebagai tempat penelitian

berlandaskan bahwa sekolah ini menjunjung budaya lokal dengan visi sekolah berbasis budaya. Atas pertimbangan tersebut, maka sangat tepat SD Negeri Timuran Yogyakarta dijadikan sebagai tempat penelitian.

Kendala dan permasalahan yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah kurangnya pengembangan apresiasi dan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Dampak yang timbul dari menurunnya apresiasi dan kreativitas siswa ialah budaya *adiluhung* khususnya wayang purwa punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) mulai ditinggal oleh generasi muda. Siswa kurang mengerti nilai-nilai yang terkandung dalam karakter wayang purwa punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) dan mulai menggemari permainan yang berbasis teknologi ketimbang tradisional. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menampilkan suatu *treatment* melalui sebuah media pembelajaran dengan karakteristik wayang purwa punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) untuk meningkatkan apresiasi dan kreativitas siswa di SD Negeri Timuran Yogyakarta. Penelitian ini dimaksudkan untuk membuktikan dan mengetahui pengaruh dari penerapan pembelajaran dengan media wayang purwa punakawan terhadap peningkatan apresiasi dan kreativitas pada mata pelajaran seni budaya khususnya bagi siswa di SD Negeri Timuran

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Jenis desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-equivalent Grup Pretest-Posttest Control*. Adapun bentuk dari desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1. *Non-equivalent Grup Pretest-Posttest Control*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	E1	X	E2
K	K1	---	K2

Keterangan:

- E : Kelompok Eksperimen
- K : Kelompok Kontrol
- E1 & K1 : *Pretest* (Tes Awal)
- X : *Treatment* (Perlakuan)
- E2 & K2 : *Posttest* (Tes Akhir)

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Timuran Yogyakarta yang berjumlah 41 siswa dengan sampel yang terdiri atas 21 siswa pada kelas A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian yang dilakukan, yaitu variabel bebas yakni penggunaan media wayang purwa punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) dan variabel terikat yakni Peningkatan Apresiasi dan Peningkatan Kreativitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik angket dan tes akhir. Pengukuran instrumen yang hendak diukur, menggunakan skor skala lima untuk melihat taraf peningkatannya dengan standar kompetensi kelulusan 75%. Adapun cara hitung skor kriteria ketuntasan minimal sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal

Skor Diperoleh	Sebutan	Persentase Angka
91 - 100	Amat baik	100 %
76 - 90	Baik	75 %
61 - 75	Cukup baik	50 %
51 - 60	Cukup	25 %
≤50	Kurang	≤25%

Sedangkan validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dan validitas isi

Teknik Analisis Data Statistik Diskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang diperoleh dari hasil *pretest* maupun *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data disajikan dalam bentuk tabel berupa mean, median, modus,

standar deviasi, varian, skor minimum, skor maksimum, dan grafik. Analisis deskriptif ini dihitung dengan menggunakan bantuan program *software Microsoft Excel* dan *SPSS 16.0*. Hasil pengukuran dari keseluruhan butir dan aspek pada masing-masing variabel dibedakan menjadi 5 kriteria.

#### Statistik Inferensial

Adapun hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Hipotesis 1 :  $H_0 : \mu E1 = \mu K1$   
 $H_a : \mu E1 \neq \mu K1$
- b. Hipotesis 2 :  $H_0 : \mu E2 = \mu K2$   
 $H_a : \mu E2 \neq \mu K2$

Selanjutnya menentukan ada tidaknya perbedaan signifikan antara penggunaan media wayang purwa punakawan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, data dianalisis dengan menggunakan *Paired-sampels t-test*. Penggunaan *Paired-sampels t-test* untuk menguji hipotesis yang berbunyi “bahwa rerata hasil belajar dengan media wayang purwa punakawan berbeda secara signifikan dengan rerata hasil belajar tanpa penggunaan media wayang purwa punakawan”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

#### Hasil Analisis Statistik Deskriptif Angket Apresiasi

Tipe data apresiasi siswa dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 tingkatan yang akan di deskripsi yaitu, *Surprise*, *Empati*, *Simpati*, *Terpesona*, dan *Terharu*. Adapun penjelasan dari hasil histogram tingkatan apresiasi, sebagai berikut:

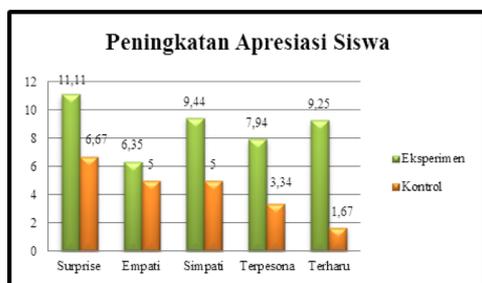


Diagram 1. Histogram peningkatan apresiasi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pada tingkatan *surprises* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 85,7% dan *post-test* 96,8% dengan selisih 11,11%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 86,7% dan *post-test* sebesar 93,3% dengan selisih 6,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa *surprise* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *empati* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 84,1% dan *post-test* 90,5% dengan selisih 6,35%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 80% dan *post-test* sebesar 85% dengan selisih 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa *empati* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *simpati* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 79,4% dan *post-test* 88,9% dengan selisih 9,44%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 81,7% dan *post-test* sebesar 86,7% dengan selisih 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa *simpati* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *terpesona* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 79,4% dan *post-test* 87,3% dengan selisih 7,49%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 76,7% dan *post-test* sebesar 80% dengan selisih 3,34%. Maka dapat disimpulkan bahwa *terpesona* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *terharu* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 76,2% dan *post-test* 85,7% dengan selisih 9,52%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 78,3% dan *post-test* sebesar 80% dengan selisih 1,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa *terharu* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

#### Hasil Analisis Statistik Deskriptif Angket kreativitas

Tipe data kreativitas siswa dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 tingkatan yang akan di deskripsi yaitu, *sensitivitas*, *fluency*, *flesibilitas*, *originalitas* dan *elaborasi*. Adapun penjelasan dari hasil histogram tingkatan kreativitas, sebagai berikut:

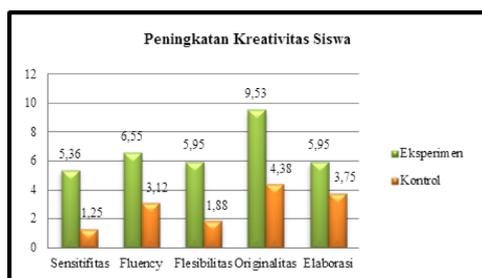


Diagram 2. Histogram Peningkatan Kreativitas Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Pada tingkatan *sensitivitas* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 83,33% dan *post-test* 88,69% dengan selisih 5,38%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 82,5% dan *post-test* sebesar 83,75% dengan selisih 1,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa *sensitivitas* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *fluency* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 80,35% dan *post-test* 86,90% dengan selisih 6,55%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 78,75% dan *post-test* sebesar 81,87% dengan selisih 3,12%. Maka dapat disimpulkan bahwa *fluency* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *fleksibilitas* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 77,97% dan *post-test* 83,92% dengan selisih 5,95%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 78,12% dan *post-test* sebesar 80% dengan selisih 1,88%. Maka dapat disimpulkan bahwa *fleksibilitas* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *originalitas* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 73,8% dan *post-test* 83,33% dengan selisih 9,53%. Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 75,62% dan *post-test* sebesar 80% dengan selisih 4,38%. Maka dapat disimpulkan bahwa *originalitas* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

Pada tingkatan *elaborasi* kelompok eksperimen memiliki *pre-test* sebesar 73,21% dan *post-test* 79,16% dengan selisih 5,95%.

Sedangkan kelompok kontrol memiliki *pre-test* sebesar 73,12% dan *post-test* sebesar 76,87% dengan selisih 3,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa *elaborasi* anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi peningkatannya.

### Hasil Uji Hipotesis

#### Uji Normalitas

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas dalam penelitian ini adalah  $H_0$  diterima jika  $p\text{-value} > 0,05$  (taraf signifikansi). Berdasarkan hasil dari cara perhitungan dengan program SPSS 16.0 *for windows*, maka diperoleh rangkuman nilai K-S dan  $p\text{-value}$  untuk variabel penelitian setiap kelompok, sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Variabel	KSZ	Sig	Status
Apresiasi	1,283	0,074	Normal
Kreativitas	0,598	0,867	Normal

Pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel kelompok eksperimen diperoleh  $p\text{-value} > 0,05$ . Dengan demikian data memiliki distribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Variabel	KSZ	Sig	Status
Apresiasi	0,616	0,842	Normal
Kreativitas	0,778	0,580	Normal

Pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel kelompok kontrol diperoleh  $p\text{-value} > 0,05$ . Dengan demikian data memiliki distribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk menentukan homogenitas populasi dalam penelitian ini adalah  $H_0$  diterima jika  $p\text{-value} > 0,05$  (taraf signifikansi). Hasil dari analisis uji levene maka diperoleh, sebagai berikut:

Tabel 5. *Test of Homogeneity of Variances*  
Kelompok Eksperimen

Variabel	Lavene Statistik	df1	df2	Sig	Status
Apresiasi	0,853	1	40	0,361	Homogen
Kreativitas	0,487	1	40	0,489	Homogen

Pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel kelompok eksperimen diperoleh  $p\text{-value} > 0,05$ . Dengan demikian data homogen.

Tabel 6. *Test of Homogeneity of Variances*  
Kelompok Kontrol

Variabel	Lavene Statistik	df1	df2	Sig	Status
Apresiasi	0,687	1	38	0,412	Homogen
Kreativitas	0,006	1	38	0,939	Homogen

Pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel kelompok kontrol diperoleh  $p\text{-value} > 0,05$ . Dengan demikian data homogen.

#### Uji Hipotesis Penelitian

##### Hipotesis pertama peningkatan apresiasi

Mengenai melihat hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel (thitung > ttabel) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*  
Apresiasi

Variabel	Kelompok	t	df	sig
Apresiasi	Eksperimen	-9,282	20	0,000
	Kontrol	-3,901	19	0,001

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat bahawa thitung untuk variabel apresiasi kelompok eksperimen adalah -9,282, karena pengujian menggunakan *Two Tail Test* maka nilai minus (-) sama dengan nilai plus (+), sehingga nilai thitung sama dengan 9,282. Sedangkan harga ttabel pada derajat bebas (*degree of freedom*)  $df = 20$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,086 Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka diperoleh nilai t hitung

(9,282) > t tabel (2,086), dengan demikian  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa Peningkatan apresiasi dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong lebih tinggi tanpa media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong (imitasi) pada siswa kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta

Sedangkan thitung variabel apresiasi kelompok kontrol adalah -3,901, karena pengujian menggunakan *Two Tail Test* maka nilai minus (-) sama dengan nilai plus (+), sehingga nilai thitung sama dengan 3,901. Sedangkan harga ttabel pada drajat bebas (*degree of freedom*)  $df = 19$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,093 Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka diperoleh nilai t hitung (3,901) > t tabel (2,093), dengan demikian  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa Peningkatan apresiasi dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong sama dengan tanpa media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong (imitasi) pada siswa kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta

Ditarik kesimpulan taraf peningkatan apresiasi kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol, hal tersebut dapat dilihat pada nilai t hitung pada kelompok eksperimen 9,282 yang lebih besar dari pada kelompok kontrol 3,901.

##### Hipotesis kedua peningkatan kreativitas

Mengenai hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel (thitung > ttabel) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*  
Kreativitas

Variabel	Kelompok	t	df	sig
Kreativitas	Eksperimen	-12,021	20	0,000
	Kontrol	-4,945	19	0,000

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat bahawa thitung untuk variabel kreativitas kelompok eksperimen adalah -12,021, karena

pengujian menggunakan *Two Tail Test* maka nilai minus (-) sama dengan nilai plus (+), sehingga nilai thitung sama dengan 12,021. Sedangkan dengan harga ttabel pada drajat bebas (*degree of freedom*)  $df= 20$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,086. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka diperoleh nilai t hitung  $(12,021) > t$  tabel (2,086), dengan demikian  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa Peningkatan kreativitas dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong lebih tinggi tanpa media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong (imitasi) pada siswa kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta.

Sedangkan thitung untuk variabel kreatifitas kelompok kontrol adalah -4,945, karena pengujian menggunakan *Two Tail Test* maka nilai minus (-) sama dengan nilai plus (+), sehingga nilai thitung sama dengan 4,945. Sedangkan dengan harga ttabel pada drajat bebas (*degree of freedom*)  $df= 19$  dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,093. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka diperoleh nilai t hitung  $(4,945) > t$  tabel (2,093), dengan demikian  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa Peningkatan kreativitas dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong sama dengan tanpa media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan bagong (imitasi) pada siswa kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta.

Ditarik kesimpulan taraf peningkatan kreativitas kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol, hal tersebut dapat dilihat pada nilai t hitung pada kelompok eksperimen 12,021 yang lebih besar dari pada kelompok kontrol 4,945.

#### Pembahasan

##### Peningkatan Apresiasi Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil deskripsi data mengenai peningkatan apresiasi kelompok eksperimen dan kontrol, maka dapat dilihat peningkatan apresiasi pada setiap tingkatan yakni pada lampiran 3, halaman 232. Adapun penjelasannya sebagai berikut: Dalam kelompok eksperimen siswa

mengalami peningkatan surprise, di mana nilai *pre-test* 85,71% dan *post-test* 96,82% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 11,11%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan surprise anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 86,66% dan *post-test* 93,33% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 6,67% dengan selisih peningkatan 4.44%.

Selanjutnya peningkatan empati siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 84,12% dan *post-test* 90,47% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 6,35%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan empati anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 80% dan *post-test* 85% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 5% dengan selisih peningkatan 1.35%.

Selanjutnya peningkatan simpati siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 79,36% dan *post-test* 88,88% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 9,44%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan simpati anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 81,66% dan *post-test* 86,66% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 5% dengan selisih peningkatan 4.52%.

Selanjutnya peningkatan terpesona siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 79,36% dan *post-test* 87,30% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 7,94%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan terpesona anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 76,66% dan *post-test* 80% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 3,34% dengan selisih peningkatan 4.6%.

Selanjutnya peningkatan terharu siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 76,19% dan *post-test* 85,71% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 9,25%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan terharu anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 78,33% dan *post-test* 80% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 1,67% dengan selisih peningkatan 8.36%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat meningkatkan segala tingkatan apresiasi kelompok eksperimen.

Selain alasan di atas, untuk nilai thitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai  $9,282 > 2,086$  dan  $3,901 > 2,093$  untuk kelompok kontrol, di mana rata-rata nilai eksperimen jauh lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Dari hasil uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan apresiasi dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong (imitasi) pada siswa kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta.

#### Peningkatan Kreativitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil deskripsi data mengenai peningkatan kreativitas kelompok eksperimen dan kontrol, maka dapat dilihat peningkatan kreativitas pada setiap tingkatan yakni pada lampiran 4, halaman 232. Adapun penjelasannya sebagai berikut: dalam kelompok eksperimen siswa mengalami peningkatan sensitivitas, di mana nilai *pre-test* 83,33% dan *post-test* 88,69% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 5,36%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan sensitivitas anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 82,5% dan *post-test* 83,75% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 1,25% dengan selisih peningkatan 4.11%.

Selanjutnya peningkatan *fluency* siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 80,35% dan *post-test* 86,9% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 6,55%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan *fluency* anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 78,75% dan *post-test* 81,87% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 3,12% dengan selisih peningkatan 3.43%.

Selanjutnya peningkatan fleksibilitas siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 77,97% dan *post-test* 83,92% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 5,95%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan fleksibilitas anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 78,12% dan *post-test* 80% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 1,88% dengan selisih peningkatan 4.07%.

Selanjutnya peningkatan originalitas siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 73,80% dan *post-test* 83,33% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 9,53%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan originalitas anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 75,62% dan *post-test* 80% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 4,38% dengan selisih peningkatan 5.15%.

Selanjutnya peningkatan elaborasi siswa pada kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 73,21% dan *post-test* 79,16% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 5,95%. Sedangkan untuk kelompok kontrol, tingkatan elaborasi anak juga mengalami peningkatan namun masih dibawah kelompok eksperimen, di mana nilai *pre-test* 73,12% dan *post-test* 76,87% yang mana mengalami peningkatan sebanyak 3,75% dengan selisih peningkatan 2.21%.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat meningkatkan segala tingkatan kreativitas kelompok eksperimen.

Selain alasan di atas, untuk nilai thitung pada kelompok eksperimen memiliki nilai  $12,021 > 2,086$  dan  $4,945 > 2,093$  untuk kelompok kontrol, di mana rata-rata nilai eksperimen jauh lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Dari hasil uji t yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas dengan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong

## KESIMPULAN

Hasil peningkatan apresiasi kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya seni rupa, terdapat peningkatan pada kelompok eksperimen dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $9,282 > 2,086$ ) yang berarti bahwa dengan menggunakan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat meningkatkan apresiasi siswa. Hasil peningkatan kreativitas kelas VI di SD Negeri Timuran Yogyakarta pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya seni rupa, terdapat peningkatan pada kelompok eksperimen dengan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $12,021 > 2,086$ ) yang berarti bahwa dengan menggunakan media wayang purwa punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat meningkatkan kreativitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Carita, Dwijo. 2011. *Ringkasan Pengetahuan Wayang*. Surakarta. CV. Cendrawasih.
- Creswell J.W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. (Terjemahan Achmad Fawaid & Rinayati Kusmini). Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Denzin, Norman K. & Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. (Terjemahan Dariyanto dkk). Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2011. *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa
- Gunawan, Heri. 2013. *Pendidikan Karakter*. Alfa Beta. Bandung.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta. Mitra Cendikia press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Purwanto, Edi. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Retnowati, Trie Hartiti. 2012. "Desiminasi Pedoman Penilaian Seni Lukis Anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta". Di ambil pada tanggal 19 april 2017. Dari [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=oaOUw4AAAAJ&citation\\_for\\_view=oaxOUwAAAAJ:UeHWp8X0CEIC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=oaOUw4AAAAJ&citation_for_view=oaxOUwAAAAJ:UeHWp8X0CEIC).
- Retnowati, Trie Hartiti. 2013. "Pengembangan Instrumen Penilaian Skripsi Mahasiswa". Di ambil pada tanggal 19 april 2017. Dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/jep/article/viewFile/47/39>.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung. STISI Bandung press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta.