



Pengembangan Cerita Wayang Suluh tentang Pentingnya Pendidikan di Kabupaten Waykanan

Dharlinda Suri Damiri¹, Adi Ginarso², Andri Wicaksono³, Ambyah Harjanto⁴

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹dharlindasurii@gmail.com, ²adiginarso255@gmail.com, ³ctx.andrie@gmail.com,

⁴cambyasoul@gmail.com

How to cite (in APA Style): Damiri, Dharlinda Suri; Ginarso, Adi; Wicaksono, Andri; Harjanto, Ambyah. (2025). Pengembangan Cerita Wayang Suluh tentang Pentingnya Pendidikan di Kabupaten Waykanan. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18 (1), pp. 159-170.

Abstract: *This study aims to develop a local culture-based learning medium through the Wayang Suluh performance themed “The Importance of Education in Way Kanan Regency, Lampung.” The background of the research highlights the low public awareness of the importance of education due to cultural factors, economic constraints, and the lack of contextual educational media. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The medium was developed through local potential analysis, design, product creation, expert validation, student trials, and field testing. The results show that the medium is highly feasible for use and received positive responses from the community across different educational backgrounds. Wayang Suluh has proven to be effective as an inclusive and communicative educational tool while reinforcing local values. The implications of the research include strengthening character education in schools, integrating cultural elements into the formal curriculum, providing a foundation for local wisdom-based education policies, and promoting literacy movements rooted in regional arts and history. This medium also has the potential to be replicated in other regions as an educational strategy and a means of cultural preservation.*

Keywords: Wayang Suluh, education, local culture-based learning media, Way Kanan Regency, school dropout rate.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hal ini sejalan dengan pandangan Tilaar (2019) yang menegaskan bahwa pendidikan tidak sekadar transfer pengetahuan, melainkan sebuah sarana strategis untuk membangun peradaban bangsa. Sejalan menurut Suyanto (2019) juga menambahkan bahwa pendidikan berperan sebagai katalisator kemajuan sosial dan ekonomi, karena melalui pendidikan yang berkualitas, sebuah bangsa dapat menghasilkan individu-individu yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan zaman. Namun, tantangan pendidikan di Indonesia masih cukup kompleks, khususnya di wilayah pedesaan seperti Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

Data Kemendikbudristek (2024) menunjukkan adanya 98 siswa yang putus sekolah di Kabupaten Way Kanan, dengan jenjang SD sebagai angka tertinggi, disebabkan oleh faktor rendahnya kesadaran orang tua, keterbatasan ekonomi, minimnya dukungan keluarga, serta pandangan budaya yang mengutamakan pekerjaan dibanding sekolah. Rizki Karunia, Widodo, dan Utami (2021) mengungkapkan bahwa faktor ekonomi keluarga dan latar belakang pendidikan orang tua menjadi determinan utama terjadinya putus sekolah, sedangkan Yanti dan Selinaswati (2020) menegaskan bahwa rendahnya dukungan keluarga terhadap pendidikan anak merupakan faktor eksternal yang signifikan mempengaruhi keberlanjutan pendidikan. Widianingsih, Hasyim, dan Nurmalisa (2015) menemukan bahwa meskipun sebagian orang tua memahami dampak negatif putus sekolah terhadap kualitas SDM, sebanyak 53% masih belum memandang serius fenomena ini. Menurut Hasanah dkk. (2021), persepsi negatif orang tua terhadap pendidikan formal sering kali muncul karena kurangnya informasi dan minimnya keterlibatan dalam kegiatan sekolah. Dalam konteks ini, upaya meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan memerlukan pendekatan yang bersifat kultural dan dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Suyanto (2019) menegaskan bahwa media tradisional seperti wayang memiliki peran strategis dalam pendidikan nonformal karena mampu menjangkau kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan literasi. Kiswara dkk. (2024) membuktikan bahwa tradisi wayang dapat berfungsi sebagai media internalisasi nilai pendidikan karakter yang efektif, sementara Prasetyo dan Utami (2022) menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media edukasi mampu meningkatkan penerimaan pesan karena adanya kedekatan emosional dengan masyarakat setempat.

Talu (2023) menekankan bahwa pengembangan muatan lokal dalam kurikulum pendidikan dimaksudkan untuk memahami keunggulan dan kearifan daerah sebagai upaya memperkuat identitas dan relevansi pembelajaran. Hal ini selaras dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan

semboyan “ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani”, yang menegaskan pentingnya peran pendidik dalam memberi teladan, menginspirasi, dan memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri.

Dengan berlandaskan pada teori-teori tersebut, pengembangan media berbasis budaya lokal seperti Wayang Suluh yang bertema “Pentingnya Pendidikan” di Kabupaten Way Kanan diharapkan dapat menjadi inovasi strategis untuk mengurangi angka putus sekolah, menumbuhkan kesadaran kolektif masyarakat akan manfaat pendidikan jangka panjang, dan memperkuat sinergi antara pendidikan formal dengan kearifan lokal. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana transformasi sosial yang mampu menggerakkan perubahan perilaku dan membentuk generasi yang lebih berpendidikan, berkarakter, serta siap berkontribusi bagi kemajuan bangsa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagaimana dijelaskan oleh Andri Wicaksono (2022: 265) bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitasnya, sedangkan model ADDIE merupakan rancangan pembelajaran sistematis yang terdiri atas lima tahap utama. Pada tahap Analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pendidikan di Kabupaten Way Kanan, penentuan sasaran pengguna (siswa SD, guru, masyarakat), serta pengumpulan sumber daya lokal yang relevan. Tahap Design meliputi penyusunan kerangka cerita Wayang Suluh, pengembangan karakter yang mencerminkan nilai pendidikan, perancangan skenario/lakon, serta penentuan media dan metode penyampaian. Tahap Development mencakup pembuatan boneka wayang, panggung, musik pengiring, penulisan naskah, produksi pertunjukan, dan uji coba terbatas untuk memperoleh masukan.

Tahap Implementation dilakukan melalui pelaksanaan pertunjukan di sekolah dan masyarakat, promosi melalui media lokal, serta penyelenggaraan workshop bagi guru dan orang tua. Tahap Evaluation dilakukan secara formatif dan sumatif, mencakup penilaian proses dan hasil pertunjukan, pengumpulan umpan balik dari ahli dan pengguna, serta revisi produk. Uji coba produk dilakukan bertahap kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan instrumen berupa lembar penilaian sesuai kisi-kisi. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif berbasis skala Likert dengan perhitungan rata-rata, selisih antar kelompok, persentase penilaian, dan interpretasi kriteria kelayakan dari sangat lemah hingga sangat kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan tindak lanjut dari identifikasi permasalahan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mampu menyampaikan pesan-pesan edukatif secara kontekstual dan menarik bagi peserta didik. Khususnya, dalam hal menyampaikan nilai-nilai penting tentang pentingnya pendidikan, sebagian besar proses pembelajaran di sekolah dasar di Kabupaten Way Kanan masih terfokus pada penggunaan buku teks dan metode ceramah konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta menurunnya minat dan motivasi belajar mereka.

1. Tahap Analisis

Tahap Analysis dalam pengembangan media Wayang Suluh diawali dengan identifikasi masalah rendahnya kesadaran masyarakat Kabupaten Way Kanan terhadap pentingnya pendidikan, terutama di wilayah pedesaan, yang dipengaruhi oleh faktor budaya, keterbatasan informasi, dan minimnya media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Hasil observasi di sekolah menunjukkan proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku teks sehingga minat serta partisipasi siswa rendah. Melalui wawancara dengan guru, tokoh masyarakat, dan orang tua, teridentifikasi lima hambatan utama: persepsi keliru orang tua terhadap pendidikan, budaya yang mengutamakan bekerja dibanding sekolah, kurangnya pelibatan keluarga, rendahnya pemahaman manfaat pendidikan jangka panjang, dan keterbatasan akses informasi. Analisis kebutuhan mengarahkan pada pemilihan Wayang Suluh sebagai media pembelajaran yang relevan karena memiliki kedekatan emosional dengan masyarakat, memuat nilai-nilai budaya, dan mampu menyampaikan pesan pendidikan secara kontekstual, menarik, dan mudah dipahami siswa dan masyarakat setempat.

2. Tahap Desain Media Wayang Suluh

Pengembangan media *Wayang Suluh* dilakukan secara sistematis dan kreatif sebagai upaya untuk menghadirkan media edukatif yang mampu menyampaikan pesan pentingnya pendidikan kepada masyarakat Kabupaten Way Kanan. Proses desain ini menggabungkan unsur budaya lokal dengan pendekatan naratif dan visual yang komunikatif. Media *Wayang Suluh* ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tradisional, tetapi juga menjadi alat kampanye pendidikan yang efektif dan bermakna.

Adapun tahapan dalam proses desain dan produksi media Wayang Suluh adalah sebagai berikut.

a. Pembuatan Naskah Cerita Bertema Pentingnya Pendidikan

Tahap awal dimulai dengan penyusunan naskah cerita yang bertema pentingnya pendidikan di Kabupaten Way Kanan. Naskah disusun

berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan tokoh masyarakat, guru, dan kepala kampung. Cerita menampilkan dinamika masyarakat yang masih menganggap pendidikan sebagai hal sekunder, lalu berkembang menjadi kesadaran kolektif tentang pentingnya menyekolahkan anak. Naskah ini disusun dengan alur dramatik, pesan moral yang kuat, dan berakhir dengan perubahan sikap tokoh utama sebagai inspirasi.

- b. **Penentuan Tokoh dan Desain Wayang oleh Ahli** Setelah naskah selesai, tahap berikutnya adalah menentukan tokoh-tokoh yang akan memainkan cerita tersebut. Tokoh terdiri dari tokoh utama (anak dan orang tua), tokoh pembimbing (guru, tokoh masyarakat), serta tokoh penentang (yang mewakili pandangan lama). Desain tokoh dibuat oleh ahli gambar dengan mempertimbangkan unsur lokal, seperti pakaian adat, ekspresi wajah khas, dan ciri khas masyarakat Way Kanan. Desain ini dilakukan secara digital menggunakan aplikasi grafis sebelum dicetak.
- c. **Pembuatan Dialog Tambahan**
Setelah karakter ditentukan, dibuat dialog tambahan untuk memperkaya percakapan antar tokoh. Dialog dirancang agar sesuai dengan naskah utama, namun disesuaikan secara fleksibel selama pertunjukan. Dialog ini ditulis dengan bahasa Indonesia yang komunikatif dan mudah dipahami oleh masyarakat umum, dengan penyisipan istilah atau peribahasa lokal agar terasa lebih dekat dengan penonton.
- d. **Pembuatan Wayang Menggunakan Kertas Padi**
Setelah desain tokoh jadi, langkah selanjutnya adalah mencetak dan memotong bentuk wayang menggunakan kertas padi yang dikenal kuat namun fleksibel. Kertas ini memberikan tampilan tradisional sekaligus tahan lama. Potongan kertas mengikuti desain yang telah dibuat sebelumnya oleh ilustrator, lengkap dengan kontur kepala, badan, dan tangan.
- e. **Pewarnaan Wayang dengan Cat Akrilik**
Proses berikutnya adalah pengecatan atau pewarnaan wayang menggunakan cat akrilik. Cat akrilik dipilih karena warna yang tajam, cepat kering, dan tahan lama. Pewarnaan dilakukan secara manual oleh tim produksi dengan mempertimbangkan keselarasan warna tokoh dan latar suasana cerita. Warna cerah digunakan untuk menonjolkan tokoh protagonis dan suasana positif, sementara warna gelap digunakan untuk menunjukkan konflik atau kesulitan.
- f. **Proses Penggapitan (Pemasangan Pegangan Kayu)**
Tahap akhir dalam proses desain adalah penggapitan, yaitu pemasangan batang kayu pada wayang. Kayu dipasang pada tiga titik: bagian tengah badan sebagai pegangan utama, dan dua batang tambahan pada kedua tangan agar dapat digerakkan saat pertunjukan berlangsung. Proses ini memungkinkan wayang tampil hidup dan ekspresif ketika dimainkan oleh

dalang. Pegangan kayu dibuat dari bahan ringan namun kokoh seperti bambu atau kayu jati kecil, agar mudah digunakan.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, media Wayang Suluh yang dikembangkan menjadi sarana pembelajaran yang kreatif dan berbasis budaya lokal. Produk ini dirancang tidak hanya sebagai bentuk pelestarian budaya, tetapi juga sebagai inovasi dalam menyampaikan pesan pendidikan secara lebih efektif, menyentuh emosi, dan membangkitkan kesadaran masyarakat Way Kanan terhadap masa depan generasi penerus.



Gambar 1.
Desain Media Wayang

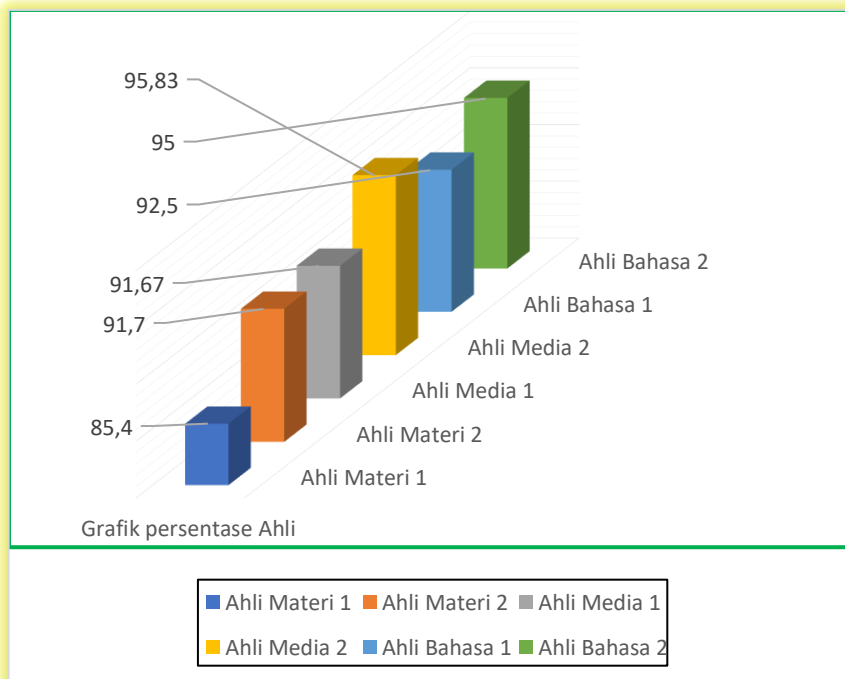
3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dalam model ADDIE pada penelitian ini dilakukan dengan membuat media Wayang Suluh bertema pentingnya pendidikan sesuai rancangan awal, kemudian diuji kelayakannya melalui validasi oleh tiga kategori ahli: materi, media, dan bahasa. Hasil validasi

- 1) Ahli materi Dr. Andri Wicaksono, M.Pd., menunjukkan persentase kelayakan 85,4% (Sangat Layak), dengan seluruh indikator utama seperti kesesuaian media, keterkaitan konteks lokal, dan kejelasan pesan edukatif memperoleh skor tinggi, meskipun beberapa aspek seperti kesesuaian

dengan nilai-nilai pendidikan Ki Hajar Dewantara dan penggunaan simbol lokal masih memerlukan perbaikan.

- 2) Ahli materi Ridho Agung Juwantara, M.Pd., memberikan persentase 91,7% (Sangat Layak) dengan enam indikator memperoleh skor sempurna, menunjukkan kekuatan substansi dan relevansi budaya lokal, meski beberapa indikator teknis masih perlu disempurnakan.
- 3) Validasi ahli media Yulita Dwi Lestari, M.Pd., memperoleh skor 91,67% (Sangat Layak)
- 4) Ahli media Axendro Maximilian, Ph.D., mendapatkan 95,83% (Sangat Layak), keduanya menekankan kekuatan desain, visualisasi, serta daya tarik Wayang Suluh.
- 5) Ahli kebahasaan, Prof. Dr. Hj. Surastina, M.Hum., memberikan 92,5% (Sangat Layak)
- 6) Hastuti, M.Pd., memberikan 95% (Sangat Layak), menegaskan kejelasan, keluwesan, dan kekuatan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan pendidikan. Rekapitulasi dari seluruh validasi menunjukkan bahwa media Wayang Suluh telah memenuhi standar kelayakan tinggi dari berbagai aspek, sehingga siap untuk digunakan pada tahap implementasi pembelajaran.



Gambar 2.
Hasil Penilaian Validator Ahli Materi,Ahli Desain, dan Ahli Bahasa

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan fase di mana media *Wayang Suluh* bertema "Pentingnya Pendidikan" diujicobakan kepada audiens sasaran, yaitu

siswa, masyarakat, dan perwakilan dari pemerintah desa. Pada tahap ini, kegiatan pertunjukan *Wayang Suluh* dilaksanakan dalam lingkungan yang telah disiapkan, seperti balai desa, sekolah dasar, atau ruang terbuka masyarakat.

Tujuan dari implementasi ini adalah:

1. Mengetahui tingkat pemahaman dan penerimaan audiens terhadap pesan pendidikan dalam pertunjukan.
2. Menilai keterlibatan dan respon emosional audiens selama pertunjukan.
3. Menganalisis efektivitas penyampaian nilai-nilai pendidikan melalui media budaya lokal.

Kegiatan implementasi dilakukan dengan menyiapkan perangkat evaluasi berupa angket tertutup dan terbuka, dokumentasi visual, serta observasi langsung terhadap ekspresi dan interaksi audiens selama pertunjukan berlangsung. Hasil dari tahap ini dijadikan dasar untuk analisis efektivitas media sebelum dilakukan evaluasi secara menyeluruh.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media *Wayang Suluh*. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, dan daya tarik media berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahap implementasi. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

- 1) Evaluasi formatif, yang dilakukan selama proses implementasi berlangsung untuk menemukan kelemahan dan memperbaikinya secara langsung.
- 2) Evaluasi sumatif, yaitu evaluasi akhir yang memberikan kesimpulan tentang kualitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

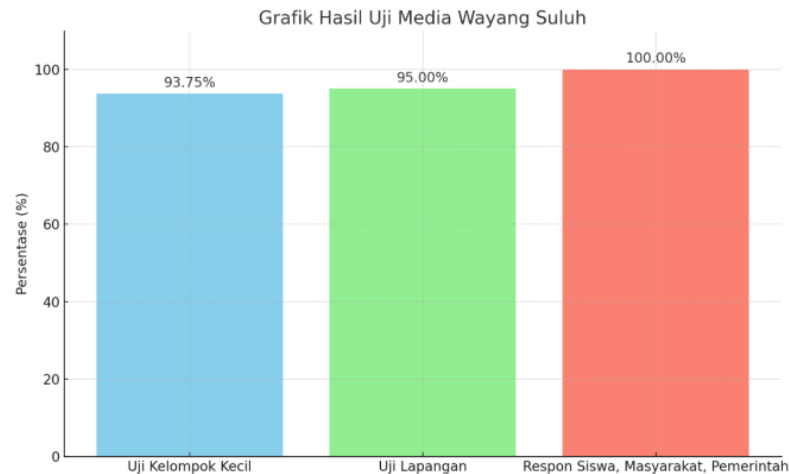
Teknik evaluasi menggunakan:

- 1) Angket skala Likert untuk mengukur respon siswa, masyarakat, dan pemerintah.
- 2) Wawancara terbuka terhadap beberapa responden terpilih.
- 3) Dokumentasi dan catatan lapangan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif (menggunakan rumus persentase dan rata-rata) dan kualitatif (analisis naratif terhadap saran dan tanggapan). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Wayang Suluh* ini layak digunakan sebagai media edukatif karena memenuhi kriteria menarik, mudah dipahami, relevan dengan konteks masyarakat, serta mampu menyampaikan pesan pendidikan secara efektif.

Pembahasan

Media yang telah dikembangkan diuji coba melalui dua tahap: uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (skala besar).



Gambar 3.
Hasil uji media wayang suluh

1. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Try-Out*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah validasi ahli dan sebelum uji lapangan. Tujuannya adalah mengetahui efektivitas awal dan respon pengguna terhadap media Wayang Suluh dalam skala terbatas. Kegiatan ini melibatkan enam siswa kelas V SD Negeri 1 Pinang Jaya yang dipilih secara acak. Pertunjukan Wayang Suluh disajikan secara sederhana di ruang kelas, kemudian siswa mengisi angket penilaian dan memberikan tanggapan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan skor antara 90% hingga 97,5%, dengan rata-rata 93,75%. Semua penilaian masuk kategori *Sangat Layak*. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap karakter wayang, alur cerita, dan nilai pendidikan yang disampaikan. Sebagian besar menyatakan bahwa media ini *menarik dan mudah dipahami*. Namun, ada masukan agar durasi pertunjukan dan kejelasan pengucapan narasi dapat diperbaiki.

2. Uji Lapangan

Uji lapangan melibatkan dua kelompok responden, yaitu kelompok tidak melanjutkan pendidikan dan kelompok pendidikan lanjut, masing-masing terdiri dari 20 orang.

- 1) Pada kelompok tidak melanjutkan pendidikan, skor rata-rata setiap indikator berada pada kisaran 3,70–4,00 dari skala maksimal 4,00. Persentase penilaian berkisar antara 92,5% hingga 100%, dengan indikator tertinggi pada P4 dan P11 (100%) dan terendah pada P1 (92,5%).
- 2) Pada kelompok pendidikan lanjut, skor rata-rata indikator berkisar antara 3,85–4,00 atau setara 96,25%–100%. Indikator tertinggi terdapat pada P4 dan P14 (100%), sedangkan yang terendah adalah P1, P7, P10, dan P11 (96,25%).

Perbandingan kedua kelompok menunjukkan selisih rata-rata keseluruhan yang sangat kecil, yaitu 3,89 untuk kelompok tidak pendidikan lanjut dan 3,91

untuk kelompok pendidikan lanjut, dengan selisih hanya +0,02. Perbedaan tertinggi ada pada indikator P8 (+0,20) yang lebih diapresiasi kelompok tidak melanjutkan pendidikan, sedangkan perbedaan negatif kecil terlihat pada P10 (-0,05) dan P11 (-0,15). Secara umum, kedua kelompok memberikan penilaian yang konsisten dengan kategori interpretasi Sangat Layak.

3. Respon Siswa, Masyarakat, dan Pemerintah

Respon dari berbagai pihak terhadap media Wayang Suluh sangat positif.

- a. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena media ini memadukan hiburan dengan nilai pendidikan yang relevan dengan kehidupan mereka.
- b. Masyarakat memberikan penilaian rata-rata sebesar 95% (*sangat menarik*) dan merasa pesan pendidikan lebih mudah diterima karena disampaikan melalui budaya lokal.
- c. Pemerintah desa dan sekolah memberikan dukungan penuh sebagai media sosialisasi dan edukasi alternatif, serta menyatakan kesiapan untuk memfasilitasi pementasan ulang di masa mendatang.

Media pembelajaran *Wayang Suluh* bertema "Pentingnya Pendidikan" dikembangkan sebagai upaya edukatif yang memadukan nilai budaya lokal dengan pesan-pesan moral dan pendidikan. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari seluruh tahapan validasi dan uji coba, diperoleh temuan bahwa produk ini memperoleh kategori "Sangat Layak", dengan skor persentase antara 85,4% hingga 95,83%.

Kelayakan tersebut didasarkan pada aspek:

1. Isi/Materi yang relevan dengan konteks pendidikan lokal,
2. Visualisasi dan Media yang menarik perhatian audiens,
3. Bahasa/Narasi yang mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat.

Berdasarkan data uji kelompok kecil dan uji lapangan:

1. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan nilai 93,75%, yang berarti *sangat layak*.
2. Hasil uji lapangan menunjukkan rata-rata 95,00%, yang menegaskan bahwa media ini efektif dan disukai oleh berbagai kalangan masyarakat.
3. Respon siswa, masyarakat, dan pemerintah desa juga menunjukkan dukungan total (100%) terhadap pementasan dan pemanfaatan media ini ke depan.

Secara keseluruhan, media Wayang Suluh yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang inovatif, edukatif, dan berbasis budaya lokal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Wayang Suluh bertema "Pentingnya Pendidikan" di Kabupaten Way Kanan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Wayang Suluh

Media Wayang Suluh yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini mendapatkan skor antara 85,4% hingga 95,83%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Penilaian ini meliputi tiga aspek utama yaitu isi/materi, visualisasi dan media, serta kebahasaan/narasi. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan relevan, komunikatif, dan kontekstual untuk digunakan dalam pembelajaran maupun penyuluhan di masyarakat.

2. Respon Siswa, Masyarakat, dan Pemerintah

Uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif, dengan rata-rata skor 93,75%, menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Respon serupa juga ditunjukkan oleh masyarakat dan pemerintah desa, dengan rata-rata skor 3,89 untuk kelompok non-pendidikan lanjut dan 3,91 untuk kelompok pendidikan lanjut, yang menunjukkan kesetaraan penerimaan di berbagai latar belakang pendidikan. Dukungan penuh (100%) dari masyarakat dan pemerintah desa terhadap substansi dan keberlanjutan pertunjukan Wayang Suluh menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik dan dianggap penting sebagai alat edukatif di masyarakat.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung utama keberhasilan media ini adalah kedekatan budaya Wayang Suluh dengan masyarakat lokal, pendekatan yang komunikatif dan kontekstual, serta partisipasi aktif siswa dan masyarakat dalam setiap tahapan pelaksanaan. Selain itu, adanya keterlibatan langsung tokoh masyarakat dan pemerintah juga memperkuat keberlanjutan media ini ke depan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti pengelolaan durasi pertunjukan dan pelafalan narasi, serta terbatasnya waktu dan sarana dalam pelaksanaan di beberapa lokasi terpencil, yang perlu ditindaklanjuti dalam pengembangan berikutnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wayang Suluh ini tidak hanya layak secara akademis, tetapi juga efektif secara praktis, relevan secara sosial, dan bernilai strategis dalam pembangunan pendidikan berbasis budaya lokal. Produk ini layak untuk disebarluaskan, direplikasi, dan dijadikan contoh model pembelajaran berbasis seni tradisional di berbagai daerah lainnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., Rahmawati, I., & Suryani, D. (2021). Persepsi Orang Tua terhadap Pendidikan Formal Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Data Statistik Pendidikan Kabupaten Way Kanan*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kemendikbudristek.
- Kiswara, D., Nugroho, A., & Widodo, S. (2024). Peran Wayang sebagai Media Internalisasi Nilai Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 35–47.
- Prasetyo, H., & Utami, L. (2022). Integrasi Kearifan Lokal dalam Media Edukasi untuk Meningkatkan Penerimaan Pesan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 210–222.
- Rizki Karunia, A., Widodo, S., & Utami, D. (2021). Faktor Ekonomi dan Pendidikan Orang Tua sebagai Determinan Putus Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 88–96.
- Suyanto. (2019). *Pendidikan sebagai Katalisator Kemajuan Bangsa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Talu, M. (2023). Pengembangan Muatan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan untuk Memperkuat Identitas Daerah. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 18(2), 101–113.
- Tilaar, H. A. R. (2019). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Wicaksono, A (2022) Metode Penelitian Pendidikan. Sleman, D.I. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Widianingsih, E., Hasyim, M., & Nurmalisa, Y. (2015). Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Putus Sekolah di Pedesaan. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 55–63.
- Yanti, N., & Selinaswati. (2020). Peran Dukungan Keluarga dalam Keberlanjutan Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 25–34.