Midang
eISSN: 2986-657X
Vol. 4, No. 3, Oktober 2026: 107 - 113

INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI MELALUI PELATIHAN WAYANG KREASI BERBASIS ADAPTASI CERITA DI SDN CITENGAH, SUMEDANG

Indra Sarathan, Lestari Manggong, Ari Jogaiswara Adipurwawidjana, Ida Farida Sachmadi dan Sandya Maulana
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
E-mail: sarathan@unpad.ac.id; lestari.manggong@unpad.ac.id; adipurwawidjana@unpad.ac.id; i.farida@unpad.ac.id; sandya.maulana@unpad.ac.id

ABSTRAK. Rendahnya literasi di kawasan perdesaan menuntut adanya inovasi pembelajaran yang memadukan penguatan minat baca, kreativitas visual, dan pelestarian budaya lokal melalui media yang menyenangkan. Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelatihan pembuatan wayang kreasi berbasis adaptasi bagi siswa sekolah dasar di pedesaan. Kegiatan dirancang dalam dua tahap kunjungan utama di SDN Citengah, Sumedang. Kunjungan pertama berfokus pada pembacaan narasi ekspresif, visualisasi ide cerita di atas kertas plano, serta penamaan karakter untuk menstimulasi imajinasi dan kognitif anak. Kunjungan kedua berfokus pada transformasi visualisasi tersebut menjadi wayang interaktif menggunakan bahan-bahan sederhana seperti lidi, benang wol, dan karton. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif, keterampilan motorik halus, kreativitas artistik, serta kemampuan literasi lisan siswa melalui pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: literasi, kreasi wayang, adaptasi cerita, kreativitas visual, sekolah dasar

ABSTRACT. *Low literacy in rural areas demands innovative learning that combines strengthening reading interest, visual creativity, and preservation of local culture through enjoyable media. This Community Service (PPM) aims to implement adaptation-based creative puppet-making training for elementary school students in rural areas. The activity was designed in two main visit stages at SDN Citengah, Sumedang. The first visit focused on expressive narrative reading, visualizing story ideas on plano paper, and naming characters to stimulate children's imagination and cognition. The second visit focused on transforming these visualizations into interactive puppets using simple materials such as coconut leaf ribs, wool yarn, and cardboard. The results showed that this method was able to increase active engagement, fine motor skills, artistic creativity, and oral literacy skills of students through a contextual learning approach based on local wisdom.*

Keywords: *literacy, puppet creation, story adaptation, visual creativity, elementary school*

PENDAHULUAN

Desa Citengah, yang terletak di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, merupakan salah satu wilayah yang menyimpan potensi pariwisata alam dan budaya yang melimpah. Beberapa destinasi unggulan di kawasan ini meliputi Cisoka Eco Green Park, Kampung Karuhun, Curug Gorobog, perkebunan teh Margawindu, hingga keindahan bentang alam sungai yang menarik wisatawan. Kendati demikian, pengembangan desa wisata ini menghadapi berbagai tantangan kompleks, mulai dari minimnya kontribusi langsung destinasi komersial swasta terhadap kas desa, kerentanan geografis terhadap bencana alam (banjir bandang dan longsor), keterbatasan infrastruktur, hingga lemahnya kapasitas sumber daya manusia (SDM) lokal dalam mengelola dan mempromosikan potensi desa secara efektif.

Di samping masalah struktural pariwisata, akar permasalahan lain yang kerap dijumpai di tingkat basis adalah rendahnya minat baca masyarakat secara umum. Sistem pendidikan formal yang cenderung teknokratis sering kali memprioritaskan orientasi "sumber daya manusia siap pakai" dan mengabaikan signifikansi pendidikan humaniora serta kesusastraan. Padahal, sebagaimana ditekankan oleh Nussbaum (2024), pendidikan humaniora dan kesusastraan sangat krusial untuk melatih pemikiran kritis, moral, kepekaan sosial, serta keterlibatan aktif warga dalam kehidupan bermasyarakat. Modernisasi dan globalisasi yang masif juga dikhawatirkan kian menjauhkan generasi muda dari akar kebudayaan lokal mereka.

Tantangan literasi di Indonesia, khususnya di kawasan pedesaan, masih memerlukan intervensi strategis guna mendongkrak minat baca dan kreativitas anak-anak usia sekolah dasar. Seringkali, pembelajaran literasi di sekolah terjebak pada metode konvensional yang bersifat administratif dan kurang menyentuh aspek pengalaman emosional serta kultural peserta didik. Di sisi lain, arus modernisasi menuntut adanya penguatan identitas budaya lokal agar anak-anak tidak teralienasi dari akar tradisi mereka sendiri.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran berbasis seni pertunjukan dan sastra anak—seperti mendongeng dan pembuatan wayang—menawarkan metode yang sangat efektif. Melalui integrasi cerita adaptasi

DOI: https://doi.org/10.24198/midang.v4i3.64126

yang dikombinasikan dengan pelatihan pembuatan media peraga secara mandiri, siswa tidak hanya diajak untuk memahami alur cerita secara kognitif, tetapi juga dilatih untuk mengekspresikan imajinasi mereka ke dalam bentuk karya visual. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini hadir untuk mendampingi siswa sekolah dasar di Citengah, Sumedang, melalui workshop dua tahap yang memadukan unsur literasi sastra, ekspresi lisan, dan kreativitas pembuatan wayang tangan berbasis bahan sederhana.

Studi terdahulu telah banyak dilakukan untuk peningkatan literasi yang menyertakan kearifan lokal di daerah pedesaan. Nurfaidah dkk. (2022) memberikan rujukan empiris mengenai pentingnya pendekatan pendampingan, sosialisasi, dan pemanfaatan fasilitas alam terbuka serta kearifan lokal untuk mengatasi rendahnya minat baca di kawasan pedesaan. Siregar dan Utami (2023) berfokus pada teknik mendongeng, variasi peniruan suara karakter (voice acting), serta pemanfaatan media interaktif sederhana seperti wayang kertas dan papan flanel dalam menstimulasi literasi. Kusumarini dkk. (2026) memperkuat argumen teoretis dan metodologis tentang efektivitas integrasi cerita rakyat daerah dalam storytelling interaktif dan pengembangan pojok baca untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Buku karya Sujinah dkk. (2017) membahas secara komprehensif konsep literasi, jenis literasi (visual, tulisan, teks tertulis), literasi sastra anak, cerpen, dongeng, permainan tradisional (engklek, gobag sodor), hingga lagu anak sebagai sarana penumbuhan budi pekerti. Buku ini berfungsi sebagai sumber acuan teoretis utama yang kuat untuk menghubungkan antara konsep literasi, nilai-nilai kearifan lokal, dan pembentukan karakter anak. Indrayani dkk. (2024) mengkaji penerapan dongeng fabel bermuatan kearifan lokal Kalimantan yang dikombinasikan dengan permainan tradisional. Artikel ini memberikan data kuantitaif dan kualitatif mengenai peningkatan persentasi minat baca anak setelah diberikan intervensi dongeng dan permainan tradisonal. Yuanita dkk. (2026) memperkaya tinjuan pustaka mengenai prosedur pelaksanaan pelatihan mendongeng (tahap persiapan, pelaksanaan, praktik, dan evaluasi angket) serta efektivitasnya dalam memperkuat literasi membaca siswa. Artikel Erdlanda dkk. (2024) sangat kontekstual karena mengkaji penerapan dongeng berbasis kearifan lokal daerah (Cianjur) untuk mengatasi keterbatasan akses literasi di daerah pedesaan, lengkap dengan metode penyuluhan dan praktik penggunaan media peraga (Big Book dan boneka jari).

Kemampuan anak dalam bercerita terkait dengan kemampuannya belajar, terutama dalam upayanya memahami peran dirinya dalam lingkungan alami dan sosialnya (Berman, 2001). Berman lebih jauh menjelaskan bahwa kemampuan menata semua elemen-elemen cerita seperti kemampuan memberikan latar berhubungan dengan kemampuan anak membangun kesadaran akan kebutuhan orang lain dan kepentingan lawan bicara. Selain itu, membangun cerita membutuhkan pengembangan kemampuan membuat rencana agar kisah yang disampaikan tertata secara runut. Hal itu merupakan kemampuan kognitif yang kompleks dan membutuhkan waktu lama untuk berkembang (Berman, 2001).

Berman (2001) lebih lanjut menjelaskan bahwa kemampuan bercerita berarti juga kemampuan merasionalisasi hubungan antar-manusia dan sekaligus kemampuan memberi penjelasan terhadap terjadinya konflik dalam masyarakat. Oleh karena itu, penguatan kemampuan bercerita berpotensi membekali peserta didik dengan kepekaan sosial dalam merumuskan solusi dan resolusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar. Dalam konteks pendidikan literasi, unsur visual memgang peranan krusial yang tidak dapat dipisahkan. Upaya peningkatan literasi dan kepekaan sosial anak perlu dioptimalkan melalui integrasi kemampuan memvisualisasikan cerita. Dalam konteks ini, pada kegiatan PPM yang dilakukan, pendekatan visual ini terwujud secara nyata melalui tahapan menggambar elemen cerita di atas kertas plano yang melatih imajinasi serta kreativitas artistik peserta didik.

Sebagai landasan teoretis pelaksanaan metode partisipatoris, konsep teater rakyat yang digagas oleh Augusto Boal dalam program Operasi Literasi Terpadu (*Operación Alfabetización Integral* [*ALFIN*]) pada tahun 1973 menunjukkan bagaimana media pertunjukan dapat meningkatkan kesadaran sosial-kultural masyarakat (Boal, 1985). Perbedaan antara konsep Boal dengan yang diterapkan dalam PPM ini terletak pada sifat kegiatan yang interaktif dan multilateral, ketika peran penyampaian tidak dimonopoli oleh seorang dalang tunggal, melainkan didistribusikan secara aktif kepada para siswa sebagai kreator dan pementas.

Modifikasi terhadap tradisi wayang yang mapan ini sejalan dengan dinamika historis kesenian pakeliran yang senantiasa mengalami evolusi dan penyesuaian (Mulyono, 1982; Toekio, 1993). Junaidi (2013) menegaskan bahwa modifikasi bentuk wayang dan penyajiannya merupakan langkah strategis yang esensial dalam upaya pelestarian kebudayaan. Wayang telah berakar kuat sebagai bagian dari kesadaran kolektif masyarakat

Indonesia—khususnya di Jawa dan Bali—melalui berbagai medium ekspresi seperti seni pementasan, lukis, maupun pahat (Yudoseputro, 1993). Di samping itu, seni wayang Nusantara juga terbuka terhadap interaksi dengan tradisi boneka dan pertunjukan global (Dono, 1993), sehingga adaptasi cerita anak global ke dalam bentuk wayang karton ramah lingkungan yang diterapkan dalam PPM ini menjadi bentuk eskperimen kreatif yang relevan dengan perkembangan media pembelajaran modern.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka program PPM ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan cerita adaptasi melalui pembacaan narasi yang ekspresif guna membangkitkan motivasi, ketertarikan, dan pemahaman alur cerita pada siswa sekolah dasar demi menstimulasi minat baca dan literasi sastra.
2. Melatih siswa untuk memvisualisasikan elemen cerita (seperti latar dan tokoh) ke dalam bentuk gambar di atas kertas plano serta memberikan identitas atau penamaan pada karakter ciptaan mereka untuk mengembangkan kreativitas visual dan kognitif.
3. Membimbing siswa dalam mentransformasikan gambar tokoh menjadi bentuk wayang kreatif menggunakan bahan-bahan sederhana berupa lidi, benang wol, dan karton untuk melatih keterampilan motorik dan media peraga mandiri.
4. Memanfaatkan media peraga wayang sebagai sarana edukasi kreatif untuk menanamkan kecintaan terhadap kebudayaan lokal serta menumbuhkan budi pekerti pesert didik di kawasan pedesaan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, tim PPM menggagas kegiatan yang bertajuk "Wayang ke Sekolah: Workshop Kreasi Wayang Dwibahasa sebagai Metode untuk Memupuk Kemampuan Siswa Bercerita sebagai Modal Promosi Wisata Desa Citengah". Kegiatan ini mengambil model pendidikan humaniora partisipatoris—yang merujuk pada metode teater pembebasan Augusto Boal serta adaptasi tradisi wayang Nusantara—untuk menjembatani wawasan global (melalui cerita anak berbahasa Inggris) dengan kearifan lokal. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa SDN Citengah agar memiliki keterampilan bercerita, berpikir kreatif, serta menumbuhkan kesadaran kultural dan lingkungan yang kelak dapat menjadi modal naratif bagi promosi wisata Desa Citengah.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatoris (*participatory action research*) yang melibatkan siswa sebagai subjek utama. Khalayak sasaran strategis dalam kegiatan ini adalah 37 orang siswa kelas 5 dan 6 SDN Citengah. Tahapan pelaksanaan program dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan utama:

1. Melakukan koordinasi dengan Pemerintah Desa Citengah serta pihak sekolah (SDN Citengah) untuk memastikan kesiapan fasilitas dan dukungan penuh dari mitra.
2. Tim penyusun menyiapkan modul interaktif yang mencakup teknik pembacaan cerita, alih bahasa, pembuatan wayang ramah lingkungan, dan teknik pementasan.
3. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2026 dan 19 September 2026 di SDN Citengah dengan rincian materi sebagai berikut:

a. Membacakan cerita anak berjudul "Mencari Owa" yang merupakan adaptasi dari *The Lorax* karya Dr. Seuss untuk merangsang imajinasi anak.
b. Melakukan sesi tanya-jawab pemantik terkait isi cerita, seperti: Siapa karakter utamanya, bagaimana latar ceritanya, apa konfliknya, dan bagaimana penyelesaiannya.
c. Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk memvisualisasikan tokoh dan latar cerita di kertas plano.
d. Mengajarkan pembuatan tokoh wayang menggunakan bahan-bahan sederhana dan ramah lingkungan, yang dilanjutkan dengan latihan pementasan kolaboratif.

Teknik pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses workshop, evaluasi hasil karya visual dan produk wayang siswa, serta penilaian keterlibatan aktif dan respon lisan siswa selama sesi tanya-jawab pemantik dan praktek pementasan cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program PPM ini dirancang dalam dua tahapan kunjungan utama di sekolah mitra (SDN Citengah) guna mengoptimalkan kreativitas, kemampuan literasi, serta pelibatan aktif peserta didik melalui media kreasi wayang berbasis cerita. Rincian tahapan kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Kunjungan pertama: pengenalan narasi, ekspresi, dan visualisasi kreatif siswa. Pada kunjungan pertama, siswa kelas 5 dan 6 disatukan dalam satu ruang kelas yang sama untuk mengikuti rangkaian kegiatan interaktif. Tahap awal dimulai dengan pengenalan tim PPM serta pemaparan penjelasan mengenai rangkaian kegitan yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya, siswa dibagi menjadi enam kelompok, diikuti dengan pembagian naskah cerita adaptasi karya Dr. Seuss (*The Lorax*) dalam bahasa Indonesia berjudul "Mencari si Owa" kepada masing-masing anggota tim PPM.



Gambar 1. Fasilitator Membagikan Bahan Kegiatan

Guna menunjang proses visualisasi kreatif, setiap kelompok juga dibagikan alat tulis berupa kertas plano berukuran besar dan satu set spridol warna.

Kegiatan inti dimulai ketika anggota tim PPM bergantian membacakan cerita secara ekspresif. Pencerita membawakan kisah dengan variasi ekspresi dan intonasi yang beragam agar para siswa merasa tertarik serta terhibur.



Gambar 2. Fasilitator Bercerita

"Mencari si Owa" mengisahkan tentang Pak Tua Geram yang dulunya mengeksploitasi hutan secara serakah dengan menebang habis pohon Serati demi memproduksi dan menjual barang bernama Pasymarlu secara massal. Tindakan ini memicu kemarahn si Owa, makhluk penjaga hutan yang mewakili suara pohon-pohon sekarat, serta menyebabkan kerusakan alam yang parah hingga hewan-hewan seperti kucing Naraluah, angsa Rambulai, dan ikan kembung terpaksa pergi. Puncak kehancuran terjadi saat pohon Serati terakhir musnah, dan membuat bisnis hancur dan mengakibatkan Pak Tua Geram dalam kesendirian dan penuh penyesalan di tengah lingkungan yang gersang.

Bertahun-tahun kemudian, Pak Tua Geram menyadari arti pesan terakhir si Owa, yaitu "kecuali jika" setelah kedatangan seorang anak yang peduli terhadap lingkungan. Ia kemudian menyerahkan benih pohon Serati terakhir kepada anak tersebut sebagai tanggung jawab baru untuk menanam kembali dan merawat hutan. Dengan kepedulian tersebut, tersimpan harapan agar kelak alam yang asri dapat pulih kembali dan si Owa dapat kembali ke tempatnya.

Ketika cerita dibacakan, untuk membangun keterlibaan langsung, salah satu siswa diminta untuk memeragakan satu adegan dari cerita yang dibacakan, dan siswa tersbut tampak antusias dan menikmati peran yang dimainkannya.

Sambil mendengarkan alur cerita, para siswa diajak untuk menyalurkan imajinasi mereka ke dalam bentuk visual dengan menggambar hal-hal yang dideskripsikan dalam narasi, seperti rumah, burung, pohon, hingga fihgur orang. Aktivitas menggambar ini kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan secara bebas menggunakan spidol warna.



Gambar 3. Siswa Menggambar Tokoh dan Latar Tempat dari Cerita yang Dibacakan

Sebagai penutup rangkaian kegiatan di kunjungan pertama, siswa diminta untuk memberikan nama khusus pada setiap benda, hewan, atua tokoh orang yang telah mereka gambar di atas kerta plano. Pendekatan ini selaras dengan konsep literasi sastra anak dan pengembangan kreativitas visual, ketika proses imajinasi, penggambaran objek, serta penamaan karakter berfungsi untuk menstimulasi aspek kognitif, keteramplan motorik halus, dan kepekaan estetika anak melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan merujuk kepada Berman (1994), Berman menjelaskan bahwa kemampuan menata sendiri elemen-elemen cerita seperti kemampuan memberikan latar berhubungan dengan kemampuan anak membangun kesadaran akan kebutuhan orang lain dan kepentingan lawan bicara. Selain itu, membangun cerita membutuhkan pengembangan kemampuan membuat rencana agar kisah yang disampaikan tertata secara runtut. Hal tersebut merupakan kemampuan kognitif kompleks dan membutuhkan waktu lama untuk berkembang.

Pendekatan ini selaras dengan konsep literasi sastra anak dan pengembangan kreativitas visual, ketika proses imajinasi, penggambaran objek, serta penamaan karakter berfungsi untuk menstimulasi aspek kognitif, keterampilan motorik halus, dan kepekaan estetika anak melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Kunjungan kedua: transformasi karakter menjadi wayang kreatif. Pada kunjungan kedua, tim PPM kembali memberikan pengarahn singkat mengenai aktivitas lanjutan yang akan dilakukan. Kertas plano yang berisi gambar buatan siswa dari kunjungan sebelumnya dibagikan kembali kepada masing-masing kelompok. Untuk tahap pembuatan media peraga, setiap kelompok dibekali dengan bahan-bahan pendukung berupa segenggam lidi, beberapa helai benag wol, satu set spidol warna, kertas karton, gunting, lem kertas, serta double tape.

Langkah pertama dalam pembuatan wayang kreasi ini adalah meminta siswa membuat gagang atau tongkat pegangan dengan cara menyatukan sekumpulan lidi dan mengikatnya menggunakan benang wol pada salah satu ujungnya.



Gambar 4. Fasilitator Mengajarkan Cara Membuat Gagang dari Kumpulan Lidi

Setelah struktur tongkat selesai, siswa diarah-kan untuk menggambar ulang tokoh-tokoh yang sebelumnya telah dibuat di kertas plano ke atas kertas karton dengan ukuran yang lebih besar.

Tahap berikutnya melibatkan proses pewarnaan gambar tokoh pada kertas karton agar tampak lebih menari, yang kemudian dilanjutkan dengan menggunting pola gambar tersebut secara hati-hati.



Gambar 5. Siswa Menggambar di Kertas Karton

Setelah proses pengguntingan selesai, siswa memasang figur tokoh karton tersebut pada tongkat lidi dengan menjepitnya di antara lidi dan mengikat bagian atas tongkat dengan wol agar kertas karton tidak bergeser. Alternatif lain, siswa juga diperkenankan merekatkan figur tokoh karton tersebut pada tongkat lidi menggunakan lem atau double tape hingga menyerupai bentuk wayang tradisional yang siap digunakan untuk bercerita.



Gambar 6. Hasil Wayang yang Sudah Jadi

Pemanfaatan media peraga berbasis kearifan lokal seperti wayang ini tidak hanya melatih keterampilan motorik dan kreativitas artistik anak, tetapi juga berfungsi sebagai medium strategis dalam pengenalan budaya lokal, penanaman budi pekerti, serta penguatan literasi lisan (oral literacy) secara partisipatif.

Kegiatan workshop yang diselenggarakan di SDN Citengah mendapat sambutan yang sangt positif dari pihak sekolah dan para siswa. Sebanyak 37 siswa kelas 5 dan 6 terlibat aktif dalam sesi pemetaan gagasan (brainstorming) cerita. Berdasarkan hasil observasi lapangan, penggunaan cerita berbahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan dan diadaptasi ke dalam konteks lokal mampu menarik rasa ingin tahu siswa secara optimal.

Melaluimetodemindmappingyangdipanduoleh tim pelaksana, siswa terdorong untuk mengkesplorasi daya imajinasi mereka dalam merancang alur cerita sederhana. Anak-anak antusias menjawab pertanyaan pemantik terkait tokoh favorit, konflik cerita, hingga merumuskan akhir cerita versi mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Berman (2001) bahwa kemampuan bercerita merupakan fondasi kompleks bagi anak untuk merasionalisasi hubungan antar-manusia, membangun kepekaan sosia, serta menata struktur kognitif secara runut. Berman menambahkan, kemampuan bercerita berarti juga kemampuan merasionalisasi hubungan antar-manusia dan sekaligus kemampuan memberi penjelasan terhadap terjadinya konflik dalam masyarakat. Dengan demikian, pengembangan kemampuan bercerita juga dapat berakibat pada

kemampuan anggota masyarakat dalam menemukan cara-cara memberikan solusi dan resolusi terhadap konflik. Namun, Berman juga menemukan bahwa keterlibatan unsur-unsur visual juga penting dalam pengembangan potensi literasi, sehingga upaya meningkatkan literasi sehubungan dengan peningkatan kepekaan terhadap masalah-masalah perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kemampuan untuk memvisualisasi cerita.

Pendekatan dwibahasa dan pemanfaatan media wayang dalam pengabdian ini membuktikan bahwa dikotomi antara unsur "lokal" dan "asing" dapat dinegosiasikan secara harmonis. Cerita anak global tidak ditelan secara mentah-mentah, melainkan diolah kembali (alih wahana) melalui medium tradisional wayang nusantara yang dimodifikasi menggunakan bahan-bahan ramah lingkungan. Seperti telah diungkapkan sebelumnya, Boal (1985) dalam upaya meningkatkan literasi di masyarakat di Peru menawarkan teater partisipatoris lewat program Operasi Literasi Terpadu (*Operación Alfabetización Integral* [ALFIN]) pada tahun 1973 untuk meningkatkan kesadaran sosial-politis mengenai posisi mereka dalam lingkungan sosia-politik yang ada. Teater partisipatoris diterapkan karena khalayak sasarannya memiliki bahasa ibu yang berbeda dari bahasa Spanyol yang merupakan bahasa resmi dan bahkan sebagian besar di antara mereka buta aksara.

Dengan demikian, kegiatan PPM ini menjadi semacam modifikasi dari fungsi pendidikan tradisi wayang sebagaimana yang dipaparkan Mulyono (1982). Namun, perbedaannya dalam kegiatan ini peran tunggal dalang sebagai juru didik disebar ke lebih banyak pihak karena bersifat partisipatoris, dan kumnikasi menjadi multilateral. Modifikasi atas tradisi wayang yang sudah mapan tidak dimaksudkan sebagai pelanggaran terhadap nilai-nilai luhur yang sudah ada. Dalam kenyataan histprisnya, seni wayang atau pakeliran sudah banyak mengalami evolusi dan modifikasi. Junaidi (2013) bahkan menegaskan bahwa modifikasi atas bentuk wayang dan penyajiannya merupakan upaya yang tidak dapat diabaikan dalam usaha melestarikan kebudayaan tersebut. Bagaimanapun juga, wayang sudah menjadi bagian dari kesadaran kolektif masyarakat Indonesia, terutama di pulau Jawa dan Bali, bukan saja dalam seni pementasan melainkan juga dalam seni lukis dan seni pahat. Seni wayang nusantara pun sudah berinteraksi dengan seni wayang dan seni peerunjukan boneka dari kebudayaan bangsa lain dalam upaya bereksperimen dengan peluang-peluang baru yang mengemuka karena adanya pertemuan budaya serta pengembangan teknologi dan media baru. Pendekatan teatrikal-partisipatoris ini melatih keterampilan motorik, estetika, sekaligus membangun kepercayaan diri anak-anak dalam berekspresi secara lisan maupun visual.

Pendekatan teatrikal-partisipatoris ini meng-adopsi semangat pemberdayaan ala Augusto Boal, ketika komunikasi tidak berjalan satu arah (seperti tradisi dalam konvensional yang otoritatif), melainkan bersifat multilateral dan melibatkan partisipasi aktif siswa sebagai kreator cerita. Proses kreatif ini melatih keterampilan motorik, estetika, sekaligus membangun kepercayaan diri anak-anak dalam berekspresi secara lisan maupun visual.

SIMPULAN

Pelaksanaan PPM di SDN Citengah menjawab tantangan rendahnya literasi pedesaan melalui inovasi pembelajaran berbasis seni pertunjukan dan sastra anak yang selaras dengan tujuan kegiatan. Pembacaan narasi ekspresif pada kunjungan pertama efektif membangkitkan motivasi, pemahaman alur, serta minat baca siswa melalui pelibatan langsung dalam tanya-jawab dan pemeranan adegan. Selain itu, aktivitas menggambar elemen cerita di atas kertas plano serta penamaan karakter mampu menstimulasi imajinasi, kemampuan kognitif, dan kreativitas visual peserta didik dalam menyusun struktur berpikir yang runtut.

Tahapan lanjutan pada kunjungan kedua semakin memperkuat keterampilan motorik halus dan kemandirian siswa melalui proses transformasi visualisasi menjadi wayang interaktif berbahan dasar sederhana seperti lidi, benang wol, dan karton. Pemanfaatan media peraga wayang hasil kreasi siswa dalam pementasan kolaboratif yang akan dilakukan menerapkan semangat teater partisipatoris yang tidak hanya menanamkan kecintaan terhadap kebudayaan lokal dan pekerti, tetapi juga membangun kepercayaan diri anak dalam berekspresi secara lisan maupun visual. Secara keseluruhan, kegiatan ini menjembatani wawasan global dan kearifan lokal, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan bercerita dan berkesenian yang dapat menjadi modal naratif jangka panjang bagi pengembangan desa wisata yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Padjadjaran dan Manajer Riset dan Inivasi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran atas dukungan pendanaan kegiatan PPM ini. Ucapan terima kasih

juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Citengah, Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh siswa kelas 5 dan 6 SDN Citengah atas fasilitasi, kerja sama, dan partisipasi antusias selama seluruh rangkaian kegiatan workshop berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Berman, R. A. 2001. Setting the Narrative Scene: How Children Begin to Tell a Story. In *Children's Language: Developing Narrative dan Discourse Competence*. Lawrence Erlbaum.

Boal, A. 1985. *Theatre of the Oppressed*. Theatre Communications Group.

Dono, H. 1993. Wayang: Bentuk Ekspresi Seni Alternatif Dunia. In *Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (hal. 23–27). Senawangi dan Institut Kesenian Jakarta.

Erdlanda, F. M. C. , D. S. , dan I. M. L. 2024. Meningkatkan Literasi dan Kreativitas Mendongeng Berbasis Kearifan Lokal Cianjur. *Jurnal Abdimas ADPI Sosial Humaniora*, *5*(3), 35–43.

Indrayani, R. , S. Q. J. , S. D. W. , R. D. R. , dan J. 2024. Dongeng Berbasis Kearifan Lokal sebagai Strategi Meningkatkan Minat Baca. *Al-Khidma*, *4*(2), 112–122.

Junaidi. 2013. Wayangan Singkat Bebahasa Indonesia. In *Performing Arts as Cultural Identity: Problems and Challenges*. RESITAL dan Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta.

Kusumarini, E. , E. s. H. , dan A. F. W. 2026. Pengembangan Model Literasi Berbasis Kearifan Lokal sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Siswa di SDN 025 Samarinda Utara. *Fundamentum: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, *4*(1), 46–52.

Mulyono, S. 1982. *Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depannya*. Gunung Agung.

Nurfaidah, E. R. , dan N. A. K. 2022. Membangun Budaya Literasi Berbasis Kearifan Lokal di Desa Mandala Kecamatan Wera. *Abdi Masyarakat*, 2055–2058.

Nussbaum, M. C. 2024. *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press.

Siregar, M. dan W. S. U. 2023. Pendampingan Kegiatan Mendongeng sebagai Upaya Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *ESTUNGKARA*, *2*(3), 1–12.

Sujinah, A. N. A. , dan M. A. M. 2017. *Literasi dan Kearifan Lokal untuk Anak (Penumbuhan Budi Pekerti)*. Al-Maidah Press, CV. Sistem Barokah.

Toekio, S. 1993. Wayang sebagai Sumber Rujukan Karya Perupaan Berpeluang Menampilkan Yasabaru. In *Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (hal. 7–12). Senawangi dan Institut Kesenian Jakarta.

Yuanita, A. M. R. R. , R. S. , dan S. H. F. 2026. Pelatihan Mendongeng sebagai Penguatan Literasi Membaca pada Siswa SMP Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, Malaysia. *Jurnal PkM Universitas Indraprasta PGRI*, *9*(2), 715–721.

Yudoseputro, W. 1993. Kesinambungan Tradisi dan Sumber Pengilhaman. In *Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (hal. 41–46). Senawangi dan Institut Kesenian Jakarta.