

EYANG RAMA : MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG BERMUATAN NILAI KARAKTER UNTUK SISWA SMP DI YOGYAKARTA

Exwan Andriyan Verrysaputro¹, Nur Indah Sholikhati², Lely Tri Wijayanti³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

exwan.andriyan@unsoed.ac.id¹, nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id², lely.tri@unsoed.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-08-2022
Disetujui: 02-09-2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Wayang; Nilai Karakter;
Sekolah Menengah
Pertama (SMP).

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran dan menguji Eyang Rama. Eyang Rama adalah nama produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini. Eyang Rama adalah akronim dari Edukatif Kartun Wayang Ramayana. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research & Development*. *Research & Development (RnD)*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data diperoleh dari pengguna, yakni guru dan siswa. Analisis dilaksanakan dengan analisis kualitatif deskriptif. Berdasarkan data yang terkumpul, hasil penelitian ini adalah Eyang Rama dikembangkan melalui empat tahap yaitu tahap analisis, tahap desain media, tahap pengembangan media, dan tahap uji coba. Tingkat keefektifan Eyang Rama sebesar 84,2%. Adapun angka tersebut didapatkan dari penilaian pengguna, yakni guru 82% dan siswa 86%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan untuk pembelajaran wayang bermuatan karakter untuk siswa SMP di Yogyakarta.

Abstract: *The purpose of this study was to describe the stages of developing learning media and to test Eyang Rama. Eyang Rama is the name of the learning media product produced in this research and development. Eyang Rama is an acronym for Edukatif-Kartun Wayang Ramayana. This research is included in Research & Development research. Research & Development (RnD). The data in this study were collected using a questionnaire. Data obtained from users, namely teachers and students. The analysis was carried out with descriptive qualitative analysis. Based on the data collected, the results of this study are that Eyang Rama was developed through four stages, namely the analysis stage, the media design stage, the media development stage, and the trial stage. Eyang Rama's level of effectiveness is 84.2%. The number is obtained from user ratings, namely 82% teachers and 86% students. This figure shows that this media is effectively used for learning character-laden puppets for junior high school students in Yogyakarta.*

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang tinggi akan nilai budaya. Nilai-nilai sebagai wujud simbol budaya tersebut hendaknya dapat digunakan sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara oleh masyarakat Indonesia. Bangsa Indonesia dituntut untuk bisa memahami warisan budaya yang merupakan jatidiri bangsa. Wujud budaya tradisi bangsa Indonesia sangat banyak. Salah satu wujud budaya bangsa Indonesia adalah wayang.

Wayang merupakan salah satu tradisi bangsa Indonesia yang telah terdaftar sebagai wujud warisan dunia di UNESCO. Wayang diakui sebagai warisan dunia oleh UNESCO karena keunikannya.

Pertunjukkan tradisional Jawa yang khas ini biasanya dipentaskan pada waktu malam hari. Meskipun dalam pementasannya, wayang dapat menghabiskan waktu semalam suntuk (sedalu natas) tidak menyurutkan niat para penonton untuk dapat mengapresiasi dan mengambil pesan atau tauladan dalam cerita wayang yang disampaikan oleh dalang.

Cerita wayang banyak mengandung ilmu yang dapat diterapkan untuk kehidupan bermasyarakat. Ilmu atau pesan moral dalam cerita wayang biasanya disampaikan melalui simbolisasi tokoh-tokoh (Fitriana & Verrysaputro, 2021). Sebagai contohnya adalah cerita wayang Ramayana yang menceritakan peperangan antara Sri Rama Wijaya (simbol kebaikan) dengan Rahwana (simbol angkara murka).

Begitu banyaknya amanat yang dapat diambil dari cerita wayang, maka generasi muda diharapkan dapat mencontoh dan menerapkan amanat baik tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Amanat atau pesan moral yang terdapat dalam cerita wayang dapat disebut sebagai nilai karakter. Nilai karakter menjadi hal yang penting dalam dunia pendidikan saat ini (Mustari & Rahman, 2011).

Pendidikan karakter menjadi salah satu muatan penting dalam Pendidikan (karakter & 2013, n.d.). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk belajar penanaman karakter adalah menyampaikan cerita wayang di lingkungan sekolah dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa. Akan tetapi, kenyataannya saat ini banyak anak yang kesusahan dalam memahami isi cerita wayang. Terbukti ketika siswa disampaikan materi cerita wayang tidak fokus, bosan dan mengantuk. Hal ini salah satunya disebabkan karena dalam penyampaian materi wayang, guru kurang kreatif dalam mengombinasikan media pembelajaran yang ada. Umumnya guru menyampaikan materi wayang dengan media buku dan disampaikan secara konvensional. Sehingga perlu adanya media inovatif yang dapat dikembangkan untuk materi wayang.

Kemajuan teknologi informasi saat ini sangat memengaruhi perkembangan pendidikan di Indonesia. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai sarana pembantu dalam pembelajaran (Sunzuphy Jakarta & Raja Grafindo Persada, n.d.) Dengan menggabungkan antara materi pelajaran dengan kemajuan teknologi ini akan menghasilkan sarana pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Akan tetapi kemajuan teknologi informasi tersebut saat ini belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jawa.

Materi bahasa Jawa, khususnya cerita wayang dapat disampaikan dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Salah satunya adalah dengan cara membuat pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif materi wayang dibuat dengan memanfaatkan Program komputer Macromedia Flash Professional 8. Dengan memanfaatkan program komputer tersebut, peneliti membuat media pembelajaran interaktif dengan mengolah materi cerita wayang didalam Program Macromedia Flash Professional 8. Sehingga materi wayang dapat disampaikan kepada siswa dengan

cara yang lebih menarik, inovatif dan kreatif (Putri et al., n.d.). Media pembelajaran tersebut dibuat dengan konsep kartun agar dapat menjadi daya tarik bagi siswa (Al-idrus et al., 2015).

Media Pembelajaran Interaktif ini kemudian diberi nama Eyang Rama (Edukatif-Kartun Wayang Ramayana). Dengan memanfaatkan media Eyang Rama ini diharapkan pembelajaran wayang dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik (Yamin et al., n.d.), sehingga siswa dapat tertarik dengan materi cerita wayang, dapat dengan mudah memahami isi cerita wayang Ramayana dan dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Sehingga tulisan ini dibuat dengan tujuan mendeskripsikan tahap pengembangan media Eyang Rama dan mengujinya kepada pengguna media pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development, yang sering disebut dengan R&D. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Jawa dan siswa kelas VIII SMP N 5 Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan di SMP N 5 Yogyakarta, karena SMP N 5 Yogyakarta merupakan salah satu Sekolah favorit di Yogyakarta tingkat SMP.

Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini harus sesuai dengan tatacara pembuatan media dengan benar supaya cocok digunakan sebagai sumber materi resmi dalam pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah. Teknik pembuatan media dalam penelitian ini menggunakan teori yang disampaikan Padmo Dewi (Padmo, 2004). Teknik pembuatan media pembelajaran dalam penelitian RnD adalah tahap analisis, tahap perancangan, tahap pembuatan media, tahap uji keefektifan dan tahap revisi (Padmo, 2004).

Peneliti mengumpulkan data dengan cara angket. Angket dalam penelitian ini berisi kisi-kisi pernyataan yang sesuai dengan media pembelajaran (Kusumadani, 2012). Ada 2 angket dalam penelitian ini, yaitu angket penilaian media EYANG RAMA oleh guru bahasa Jawa dan angket penilaian media EYANG RAMA oleh siswa. Teknik analisis data dalam

penelitian ini dilakukan dengan dua tahap. Dua tahap tersebut adalah merubah nilai kategori menjadi nilai skor dan menganalisis skor dengan cara menghitung skor dari penilai.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Eyang Rama

Berdasarkan tahap pembuatan media yang disampaikan Dewi Padmo, tahap pembuatan media pembelajaran EYANG RAMA dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain media, tahap pembuatan media, tahap uji coba. Penjabaran mengenai tahap pembuatan media seperti berikut dibawah ini.

a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan cara menganalisis bahan ajar yang digunakan guru di Sekolah dan menganalisis kesulitan siswa dalam belajar (Padmo, 2004). Dalam tahap ini didapatkan materi cerita wayang yang dalam pelaksanaan pembelajarannya kurang efektif disampaikan kepada siswa. Jika disampaikan dengan baik dan *asyik* dalam proses pembelajaran, maka siswa dapat dengan mudah memahami materi dan mengambil pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita wayang. Sehingga dalam tahap analisis ini peneliti menentukan wayang sebagai materi dalam media pembelajaran interaktif Eyang Rama.

b. Tahap Desain Media

Setelah peneliti menentukan materi dalam media pembelajaran interaktif yang akan dibuat, tahap selanjutnya adalah tahap desain media. Tahap desain media dilakukan dengan cara merancang konsep desain media, pengumpulan sumber pustaka yang kemudian disusun menjadi materi dalam media pembelajaran (Padmo, 2004). Selanjutnya, peneliti membuat flowchart. *Flowchart* adalah diagram alur untuk memudahkan dalam membuat rancangan program. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat desain-desain gambar dalam media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif EYANG RAMA ini dibuat dengan konsep kartunisasi.

c. Tahap Pengembangan Media

Tahap pembuatan media dilakukan dengan cara menerapkan materi-materi wayang yang sudah terkumpul didalam program *Macromedia Flash Professional 8* dengan konsep kartunisasi. Media yang telah selesai dibuat diberi nama Eyang Rama

(Edukatif-Kartun Wayang Ramayana). Media ini memuat pembukaan media, cara menggunakan media, kompetensi, materi cerita wayang, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, profil atau biodata dan penutup media (Novita et al., 2019).



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Eyang Rama

2. Tingkat Keefektifan Media

Peneliti menguji tingkat keefektifan media EYANG RAMA dengan cara melakukan uji coba guru SMP N 5 Yogyakarta bernama Sri Suparningsih, S.Pd dan siswa kelas VIII.

a. Hasil Angket oleh Guru Bahasa Jawa

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada guru bahasa Jawa, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Penilaian Oleh Guru Bahasa Jawa

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Kecocokan materi dengan bahana ajar	4	bagus
2	Keruntutan penyampaian materi	4	bagus
3	Kejelasan evaluasi	3	cukup
4	Kecocokan antara media dengan materi	5	sangat bagus
5	Kejelasan penataan warna	3	Cukup
6	Kejelasan tampilan warna	5	Sangat bagus
7	Kejelasan tampilan menu	5	Sangat bagus
8	Kecocokan jenis dan ukuran teks	4	Bagus
9	Kualitas gambar dan video	4	Bagus
	Total Skor	44	
	Persentase	82,23%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran Eyang Rama memperoleh nilai 82,23% oleh Guru Bahasa Jawa. Hal ini dapat dikatakan bahwa Guru Bahasa Jawa sangat setuju untuk menggunakan media pembelajaran ini sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan materi wayang.

b. Hasil Angket oleh Siswa

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada guru siswa, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Persentase
1	ASH	43	86%
2	AMP	41	82%
3	DAP	43	86%
4	FIR	42	84%
5	LZ	45	90%
6	IN	46	92%
7	NMP	41	82%
8	PGP	44	88%
9	SA	43	86%
10	WA	43	86%
Persentase Kategori		86,2%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran Eyang Rama memperoleh nilai 86,2% oleh siswa. Hal ini dapat dikatakan bahwa siswa sangat setuju untuk menggunakan media pembelajaran ini sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan materi wayang.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Eyang Rama (Edukatif – Kartun Wayang Ramayana) ini dibuat berdasarkan tahap-tahap pembuatan media pembelajaran yang disampaikan oleh Dewi Padmo. Tahap-tahap pembuatan media tersebut adalah tahap analisis, tahap desain media, tahap pembuatan media, dan tahap uji coba. Setelah tahap-tahap tersebut dilalui, sehingga dihasilkan Software media pembelajaran wayang yang diberi nama Eyang Rama merupakan singkatan dari Edukatif – Kartun Wayang Ramayana. Edukatif menunjukkan fungsi dari media pembelajaran ini yaitu sebagai sarana edukasi siswa dalam mempelajari materi wayang dengan cara yang lebih asyik.

Eyang Rama (Edukatif – Kartun Wayang Ramayana) dibuat dengan konsep kartunisasi. Konsep kartunisasi dalam media ini meliputi background, hiasan-hiasan, dan gambar-gambar pendukung lainnya (Ekka Caroline et al., 2020). Konsep kartunisasi ini mempunyai tujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik perhatian. Sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan bisa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru (Tambunan et al., 2015). Eyang Rama (Edukatif – Kartun Wayang Ramayana) ini menjadi salah satu bentuk inovasi media

pembelajaran yang mendapat tanggapan positif dari pengguna media pembelajaran. Peneliti mengambil sampel pengguna media dari salah satu guru Bahasa Jawa dan 10 siswa kelas VIII di SMP N 5 Yogyakarta.

Berdasarkan Tabel hasil angket penilaian media pembelajaran Eyang Rama, guru Bahasa Jawa di SMP N 5 Yogyakarta memberikan nilai dengan rata-rata persentase 82,23 % yang tergolong dalam kategori Sangat Setuju. Dari penilaian ini, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran EYANG RAMA dengan memanfaatkan Program Macromedia Flash Professional 8 memenuhi kriteria yang sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam belajar wayang. Baik dari segi kecocokan materi dengan bahan ajar guru, urutan penyampaian materi, kejelasan evaluasi, kecocokan media dengan materi, kejelasan bahasa yang digunakan, kejelasan tatanan warna, kejelasan tampilan menu, jenis ukuran teks dan kualitas gambar atau video dinilai baik oleh guru (Sumantri et al., 2020).

Menurut siswa SMP kelas VIII, media EYANG RAMA ini juga mendapatkan tanggapan baik. Pada tabel hasil angket penilaian media EYANG RAMA oleh siswa menunjukkan rata-rata persentase 86,2 % yang masuk dalam kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa indikator yang berisi bahwa media pembelajaran ini dapat memberi informasi tentang materi wayang, evaluasi dalam media pembelajaran ini dapat menuntun siswa untuk memahami materi wayang, glosarium dalam media pembelajaran ini dapat digunakan dalam memahami kata-kata sukar, media pembelajaran ini dapat memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri, materi disampaikan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami, menariknya tampilan media pembelajaran, media pembelajaran ini dapat memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri, kejelasan Gambar animasi dan background, media pembelajaran mudah digunakan, tombol dalam media pembelajaran ini mudah dipahami, kejelasan teks dalam media pembelajaran ini dapat diterima baik oleh siswa (Maharani et al., 2015).

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Eyang Rama dikembangkan melalui 4 tahap, yaitu tahap analisis, tahap desain media, tahap pembuatan media, dan tahap uji coba. Tingkat keefektifan Eyang Rama diuji berdasarkan pengguna media pembelajaran ini, yaitu guru dan siswa. Berdasarkan guru dan siswa tingkat keefektifan

media ini adalah sebesar 84,2% tergolong dalam kategori sangat setuju. Dengan perincian sebagai berikut: tingkat keefektifan dari guru sebesar 82% dengan kategori sangat setuju dan keefektifan siswa sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat setuju jika digunakan sebagai media pembelajaran materi cerita wayang.

Peneliti memberi saran kepada penelitian selanjutnya untuk dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Penelitian Eksperimen terhadap penggunaan media pembelajaran ini sehingga peneliti semakin mengetahui kelebihan dan kelemahan media pembelajaran ini untuk dilengkapi pada penelitian berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga besar SMP N 5 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk mengadakan uji coba pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-idrus, S., Hikmawati, H., MIPA, W. W.-J. P., & 2015, undefined. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Sman 1 Sikur Tahun Ajaran 2014/2015*. *Jurnal fkip.Unram.Ac.Id*, 1, 22–25. <http://jurnal fkip.unram.ac.id/index.php/IPM/article/view/12>
- Ekka Caroline, V., Studi Pendidikan Fisika, P., AWahab Hasbullah, U. K., & Prihatiningtyas, S. 2020. *Pengaruh Model Quantum Teaching Disertai Lks Berbasis Kartun Fisika Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA*. *Jurnal.Unej.Ac.Id*, 7(1), 21–26. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v7i1.14789>.
- Fitriana, T. R., & Verrysaputro, E. A. 2021. *Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.15294/PIWULANG.V9I1.43443>.
- karakter, C. H.-J. pendidikan, & 2013, undefined. (n.d.). *Manajemen Pendidikan Karakter*. *Journal.Uny.ac.id*. Retrieved August 16, 2022, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/2752>.
- Kusumadani, A. I. 2012. *Pengembangan Perangkat Lunak Analisis Butir Soal dan Angket*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/27009/Pengembangan-Perangkat-Lunak-Analisis-Butir-Soal-dan-Angket>.
- Maharani, M., ... N. S.-D. J., & 2018, undefined. 2015. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa*. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 1, 22–25. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2036>.
- Mustari, M., & Rahman, M. 2011. *Nilai karakter: Refleksi untuk pendidikan karakter*. <https://digilib.uinsgd.ac.id/15114/>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. 2019. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Padmo, D. A. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*. 499. <https://www.ut.ac.id/>
- Putri, A., Kuswandi, D., Teknologi, S. S.-J. K. 2020. *Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar*. *Neliti.Com*. Retrieved August 16, 2022, from <https://www.neliti.com/publications/334733/pengembangan-video-edukasi-kartun-animasi-materi-siklus-air>.
- Sugiyono, Prof. DR. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. [//digilib.unigres.ac.id/index.php/3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php/3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43)
- Sumantri, M., Pengabdian, V. I.-J. P. J., & 2020, undefined. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI*. *Journal.Unj.Ac.Id*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/perduli/article/view/17349>.
- Sunzuphy, C. 2021. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tambunan, D. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Media Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Gaya dan Hukum Newton*. *Jurnal.Unimed.Ac.Id*, 1, 22–25. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/1981>.
- Yamin, M., Learning, K. K.-B. T. 2020. *Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis cartoon dalam pembelajaran ipa pada materi lingkungan kelas III SD*. *Ojs.Unm.Ac.Id*. Retrieved August 16, 2022, from <https://ojs.unm.ac.id/btl/article/view/12307>.