

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Yuli Widiyono

FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo
widiyono34@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran wayang dan mengetahui efektivitas media pembelajaran wayang di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4-D (*four D model*). Pengembangan media tersebut menggunakan empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pengujian media dilakukan di SMAN 5 Kabupaten Purworejo. Pengujian efektivitas media pembelajaran wayang dengan metode pre-test dan post-test. Metode yang digunakan dalam analisis data menggunakan uji-t. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran wayang yang dikembangkan yaitu dengan mengacu pada tahap pendefinisian meliputi analisis awal dan akhir, analisis kebutuhan siswa, analisis konsep, analisis tugas, perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi tahap desain awal media pembelajaran wayang, tokoh wayang, video, kuis, dan pustaka. Tahap pengembangan meliputi penilaian validator, pengujian terbatas, pengujian secara luas. dan tahap penyebaran media pembelajaran. kelompok kontrol jumlah siswa 32 memiliki rata-rata nilai 6,00. Kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 30 memiliki rata-rata 7,49. Nilai standar deviasi kelompok yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang sebesar 0,779. Nilai standar deviasi kelompok yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia wayang sebesar 0,731. *standard error of mean* untuk kelompok yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang dan kelompok yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia adalah 0,137 dan 0,133. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran wayang memberikan kontribusi yang efektif dan efisien untuk peningkatan pembelajaran tentang wayang.

Kata kunci: media, dan wayang.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sekarang ini berjalan sangat pesat, namun hal ini tidak diikuti oleh perkembangan dan minat generasi muda untuk belajar tentang kesenian khususnya wayang. Bisa dikatakan bahwa kondisi sekarang sangat memprihatinkan, dengan munculnya budaya luar yang sangat populer, seperti

Gangnam Style dan *Harlem Shake Dance* banyak generasi muda menyukai budaya tersebut. Hal ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan budaya tradisi masyarakat khususnya wayang yang semakin hari semakin ditinggalkan.

Wayang merupakan budaya tradisi *adi luhung* bangsa Indonesia yang telah diakui dunia. Pengakuan UNESCO yang menetapkan wayang sebagai *world heritage* pada 7 Nopember 2003 merupakan bukti bahwa dunia telah mengakui keberadaan wayang sebagai budaya tradisi bangsa Indonesia yang sangat luar biasa. Namun demikian, keberadaan, eksistensi dan pengakuan tersebut belum direspon oleh negara dalam mengembangkan dan melestarikan wayang sebagai budaya tradisi, tetapi wayang semakin ditinggalkan generasi muda yang lebih menyukai budaya populer.

Keberadaan budaya tradisi wayang sekarang yang mulai memprihatinkan menunjukkan menurunnya peranan dan fungsi wayang. Wayang mampu menjadi sumber inspirasi dari nilai-nilai budaya, gagasan, dan perilaku. Fungsi wayang menurut Abimanyu (2009:2) menjelaskan wayang sebagai sarana pendidikan, dari substansi cerita banyak memberikan ajara-jaran kepada manusia terutama pendidikan budi pekerti, wayang sebagai sarana informasi yaitu dapat memberikan informasi yang komunikatif tentang permasalahan kehidupan dan merupakan sarana pendekatan kepada masyarakat, serta fungsi wayang berikutnya sebagai sarana hiburan.

Fungsi wayang sebagai sarana pendidikan, informasi, dan hiburan, ternyata tidak memberikan kontribusi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan maupun eksistensi pada sekarang ini. Upaya bentuk pelestarian pemerintah untuk terus mengembangkan budaya tradisi wayang yaitu memasukan materi pembelajaran wayang pada jalur pendidikan formal, yaitu melalui mata pelajaran bahasa Jawa. Permasalahan terkait dengan perkembangan wayang ternyata semulus yang dijalankan. Permasalahan baru yang muncul, dari pengamatan yang ada, yaitu minat siswa untuk mempelajari Kompetensi Dasar tentang wayang ternyata tidak maksimal, diketahui nilai ketuntasan materi tentang wayang belum memenuhi KKM.

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran wayang yang kurang menarik yaitu, materi wayang yang dianggap sulit, metode atau strategi serta media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kurang bervariasi. Salah satu bentuk alternatif yang

diharapkan mampu memberikan kontribusi besar tercapainya tujuan pembelajaran wayang, yaitu dengan menyiapkan perangkat pembelajaran dan media yang menarik pada materi wayang. Arief S Sadiman, dkk (2003: 6) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media juga merupakan alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Model pengembangan media pembelajaran wayang yang komprehensif dengan menampilkan ciri-ciri, gerakan, dan suara masing-masing tokoh wayang kami rancang, sebagai bentuk untuk menyiapkan, mengontrol, dan menciptakan pembelajaran pada Kompetensi Dasar materi wayang diharapkan bisa menghasilkan proses pembelajaran yang bisa mendidik siswa siswa dalam rangka pembentukan karakter. Sesuai pendapat Asmani (2011:36-40) bahwa nilai pendidikan karakter yang mampu diterapkan kepada siswa meliputi nilai karakter yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama serta Nilai karakter hubungannya dengan alam sekitar/lingkungan, berupa sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan metode penelitian kuantitatif untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa serta hasil ketuntasan belajar siswa terhadap multimedia yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model 4-D (*four D model*) yang dikemukakan Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap. Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Desain penelitian menggunakan 2 kali desain penelitian, yaitu desain penelitian untuk pengembangan multimedia pembelajaran dan desain penelitian untuk melihat efektifitas penggunaan

multimedia. Teknik pengumpulan data pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data validasi ahli, angket, tes hasil pembelajaran siswa pada materi wayang. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Pengembangan Produk Multimedia Pembelajaran

a. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pengembangan multimedia ini diperlukan mengingat secara teoritik pembelajaran dapat berjalan secara lebih optimal dengan penggunaan semua indera yang dimiliki oleh manusia. Multimedia dapat mencakup semua aspek indera manusia. Dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah-sekolah, kebanyakan guru belum menerapkan penggunaan multimedia secara optimal. Selanjutnya yaitu faktor ketidaktertarikan siswa terhadap wayang menyebabkan proses pembelajaran tidak terjalin komunikasi yang baik pada saat belajar.

1) Analisis Awal-Akhir

Tahap ini dilakukan dengan terjun kelapangan melakukan wawancara kepada siswa dengan sejauh mana ketertarikan siswa terhadap wayang serta pemahaman siswa tentang wayang.

a) Analisis Kebutuhan Siswa

Kegiatan ini dilakukan dengan penyebaran isian angket deskripsi pembelajaran tentang wayang di sekolah untuk mendapatkan data mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memang kesulitan untuk belajar memahami wayang baik dari segi pemahaman cerita, penghafalan nama tokoh.

b) Analisis konsep

Kegiatan yang dilakukan dengan studi kelayakan teori dalam rangka penyusunan materi media pembelajaran. Teori yang digunakan dalam penyusunan materi media pembelajaran menggunakan konsep yang sederhana melihat hasil observasi dan kebutuhan siswa.. Deskripsi-deskripsi materi juga dikembangkan secara sederhana sesuai dengan kebutuhan pemahaman siswa.

c) Analisis tugas

Tahapan penyusunan media juga mencakup alat evaluasi yang nantinya akan digunakan sebagai *software* media yang akan dibuat. Alat evaluasi dikembangkan juga berdasarkan analisis awal, kebutuhan siswa, kurikulum dan tujuan pembelajaran. Tentu saja hasilnya adalah alat evaluasi yang relevan dan koheren. Relevan artinya evaluasi berdasarkan penilaian otentik. Koheren dimaksudkan dengan memperhatikan proses pembelajaran dengan mempertimbangan waktu sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

d) Perumusan tujuan pembelajaran

Indikator tujuan pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga hasil pembelajaran diharapkan siswa dapat aplikatif sesuai dengan tujuan dan kandungan budi pekerti dapat tertanam secara alami tanpa paksaan dan tuntutan. Tujuan pembelajaran diharapkan siswa memahami, meneladai tokoh yang ada dalam pewayangan. Dengan indikator tersebut diharapkan tujuan pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya pembelajaran bahasa saja melainkan pembelajaran sastra, budaya yang mengandung nilai-nilai budi pekerti.

b. Tahap Perancangan Desain Media Pembelajaran

1) Desain Awal

Desain awal berupa gambar pulau di Indonesia dengan ditengah-tengahnya ada gunung wayang. Ini dimaksudkan bahwa awal mula Indonesia adalah kerajaan-kerajaan. Hal ini juga dimaksudkan bahwa orang Jawa dimanapun harus *njawani* yaitu menjunjung tinggi sopan santun dan menunjukkan busadaya ketimurannya. Ikon musik menunjukkan indikator bahwa music iringan gamelan berbunyi. Jika ingin dimatikan juga bisa dengan meng-klik di ikon musiknya.

2) Tampilan Awal

Tampilan awal memperlihatkan judul media yaitu Multimedia Wayang (Media Pembelajaran Interaktif Wayang). Beberapa tampilan lainnya dijelaskan sebagai berikut. Tombol keluar: tombol ini akan muncul pada setiap slide yang ditampilkan berfungsi jika pengguna media ingin keluar dari media program media tersebut. Ikon

musik: ikon ini digunakan untuk memberhentikan iringan musik yang menyertai media pada saat mulai dibuka media tersebut. Musik gamelan akan terus berputar selama media ini digunakan. Pengguna dapat mematikan musik tersebut dengan meng-klik ikon tersebut serta dapat menghidupkannya kembali ketika menginginkan iringan musik gamelan itu ada. Serta materi media yang berisi tokoh wayang Wayang, Video tokoh wayang dan karakternya, latihan atau Kuis, dan Pustaka.

3) Tahap pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan multimedia yang baik dan menarik. Tahap pengembangan meliputi: 1) Penilaian Validator, 2) Uji Coba Terbatas, dan 3) Uji Coba Secara Luas. Dari hasil validasi secara umum dikatakan bahwa media sudah baik untuk digunakan pembelajaran wayang. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap multimedia (draft-2) secara terbatas. Uji Coba dilaksanakan di SMA N 1 Karanganyar Kebumen dengan jumlah peserta didik kurang lebih 30 siswa. Dalam uji coba ini dilakukan desain *One Shoot Case Study*, yaitu siswa dikenai multimedia dan langsung dilakukan pengamatan proses pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan multimedia. Dari hasil pengamatan (observasi) menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, perhatian siswa terfokus pada media yang ditampilkan, kondisi kelas sangat tenang.

Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan/ revisi pada draft-2 tersebut. Peneliti berpikir bahwa multimedia ini lebih lengkap disebut multimedia jika ditambah dengan suara/ audio. Pada permasalahan ini peneliti mendapat tantangan yang cukup berat untuk menambahkan audio dan video khusus pada masing-masing tokoh yang pada multimedia. Tambahan audio berupa suara karakter pada masing masing tokoh dimunculkan ketika menampilkan tokoh-tokoh wayang, hal tersebut membutuhkan kejelian dalam pemilihan tokoh dan videonya sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji secara luas Selanjutnya draft-3 diujikan secara luas di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Purworejo.

4) Tahap penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini, produk media pembelajaran wayang selanjutnya dilakukan penyebaran. Hasil peneliti pengembangan ini dapat digunakan dalam membantu

proses pembelajaran di kelas pada kompetensi tentang tokoh dan karakter wayang, dan menyimak cerita wayang. Dari hasil seminar, peneliti juga mendapat masukan untuk melakukan diversifikasi pengembangan multimedia terhadap kompetensi lain dan juga menggunakan *software* yang beraneka ragam. Peneliti juga menyadari bahwa masih ada ruang bagi pengembangan produk multimedia ini yang luput dari perhatian peneliti. Hal ini mendorong peneliti untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam pengembangan multimedia pada kompetensi lainnya.

2. Efektivitas penggunaan media pembelajaran wayang di Sekolah Menengah Atas

Uji coba dilakukan melalui eksperimentasi. Ada satu kelas sebagai kelas eksperimen (kelas yang dikenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia) dan 1 kelas kontrol (kelas yang tidak dikenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia). Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran sebanyak 2 pertemuan dengan menggunakan multimedia. Rincian materinya adalah sebagai berikut: 1) silsilah wayang dan Ramayana; 2) Mahabarat dan Punakawan. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran ceramah dengan materi yang sama.

Tabel 1. Analisis dibantu menggunakan program SPSS, Hasil *output* sebagai berikut:

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	1.00	32	6.0050	.77933	.13777
	2.00	30	7.4897	.73126	.13351

Pada *output* pertama yaitu **Group Statistics**, dapat diinterpretasikan bahwa jumlah data kelompok kontrol jumlah siswa 32 memiliki rata-rata nilai 6,00. Kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 30 memiliki rata-rata 7,49. Nilai standar deviasi kelompok yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang sebesar 0,779. Nilai standar deviasi kelompok yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia wayang sebesar 0,731. *standard error of mean* untuk kelompok yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang dan kelompok yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia adalah 0,137 dan 0,133, *standard error of mean* menggambarkan sebaran rata-rata sampel terhadap rata-rata dari rata-rata keseluruhan kemungkinan sampel.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.360	.550	-7.723	60	.000	-1.48467	.19224	-1.86921	-1.10012
	Equal variances not assumed			-7.739	60.000	.000	-1.48467	.19184	-1.86841	-1.10092

Pada output kedua yaitu Independent Samples Test, dapat digunakan untuk menguji apakah kedua kelompok memiliki rata-rata yang sama dan juga dapat digunakan untuk menguji apakah kedua kelompok memiliki varian yang sama.. Jadi dengan tingkat signifikansi 5% didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata rata-rata kelompok yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang dan kelompok yang melakukan pembelajaran menggunakan multimedia wayang tidak sama atau dapat dikatakan bahwa efektivitas multimedia wayang dibandingkan dengan efektifitas tanpa menggunakan multimedia wayang dan jika dibandingkan rata-rata keduanya, penggunaan multimedia wayanag lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan multimedia wayang.

Dari hasil analisis data pada eksperimentasi (komparasi) antara siswa yang dikenai multimedia dengan siswa yang tidak dikenai multimedia, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi siswa yang dikenai multimedia lebih baik daripada prestasi siswa yang tidak dikenai multimedia. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa. Oleh karena itu penggunaan multimedia sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran untuk kompetensi lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan pengembangan multimedia pembelajaran hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi tokoh dan karakter wayang, serta menyimak cerita

wayang. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilakukan sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika. Hal ini diperlukan mengingat tantangan pembelajaran di abad 21 ini adalah pembelajaran tidak akan bisa lepas dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain dengan alasan di atas, pembelajaran bahasa Jawa yang cenderung dianggap sulit dan kuno sulit dipahami kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan multimedia ini dijadikan sarana untuk menjembatani konsep yang tadinya bersifat kurang menarik menjadi bersifat konkret dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. 1979. *The Mirror and The Lamp*. Oxford: Oxford University Press.
- Abimanyu, Arie. 2009. Fungsi Wayang. Diakses dari. ArieAbumanyu.blog. wayang, Fungsi. Pada Sabtu, 22 Juni 2013.
- Arif S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asmani, Jamal Ma'aur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.