



ANALISIS NILAI PENDIDIKAN KARAKTER WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR

**Amillatuz Zuhriah¹, Hepy Dwi Nur'aini², Jiva Laelatul Fitri Putri Aji³, Muhammad Rizky
Firmansyah⁴, Iin Nur Zulaili⁵**

^{1,2,3,4,5} Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Corresponding Author: amillatuzzuhriah@gmail.com

DOI: 0.15294/piwulang.v12i1.77693

Accepted: December 17th 2023 Approved: May 2th 2024 Published: June 25th 2024

Abstrak

Seni pertunjukan wayang telah menjadi bagian integral dari warisan budaya Indonesia yang kaya, dengan akarnya yang tumbuh di tanah Jawa selama ribuan tahun. Kata wayang mengalami pergeseran fungsi dari bentuk ritual religius menjadi media komunikasi sosial dan pembelajaran. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa cerita dan karakter wayang memiliki pengaruh pada pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter dari tokoh punakawan dalam wayang dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis isi. Data dikumpulkan dari berbagai sumber termasuk penelitian terdahulu dan sumber online. Hasil analisis menunjukkan bahwa tokoh punakawan, seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, memiliki karakteristik dan nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, berbagai media pembelajaran seperti *flashcard*, *flipbook*, wayang kertas, dan video animasi dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran bahasa Jawa dengan tema wayang punakawan. Penelitian ini menyoroti pentingnya memanfaatkan nilai-nilai budaya tradisional Indonesia dalam pendidikan karakter siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sambil mempromosikan keberagaman budaya dan meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya mereka.

Kata kunci: wayang Punakawan, media pembelajaran, Bahasa Jawa

Abstract

The art of wayang performance has been an integral part of Indonesia's rich cultural heritage, with its roots growing in Java for thousands of years. The word wayang has experienced a shift in function from a form of religious ritual to a medium for social communication and learning. Previous studies show that wayang stories and characters have an influence on student character formation. Therefore, this research aims to explore the character values of the punakawan characters in wayang and how these values can be applied in Javanese language learning in elementary schools. The research method used is descriptive qualitative with a content analysis approach. Data was collected from various sources, including previous research and online sources. The analysis results show that the clown figures, such as Semar, Gareng, Petruk, and Bagong, have characteristics and character education values relevant to be implemented in learning. Apart from that, various learning media such as flashcards, flipbooks, paper puppets, and animated videos can enrich Javanese language learning with the puppet punakawan theme. This research highlights the importance of traditional Indonesian cultural values in student character education. Teachers can use appropriate learning media to create an interactive and enjoyable learning environment while promoting cultural diversity and increasing students' understanding of their cultural heritage.

Keywords: Punakawan wayang, learning media, Javanese

© 2024 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2252-6307

e-ISSN 2714-867X

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan wayang adalah salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang tumbuh dan berkembang pesat di Jawa dan diperkirakan telah ada sejak kurang lebih 1500 tahun sebelum masehi. Menurut Sri Mulyono dalam (Sandy, 2019) menyatakan secara bahasa kata wayang berasal dari Bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang memiliki arti bayang-bayang, bayangan yang berasal dari kata “yang” kemudian mendapatkan tambahan kata “wa” di awal kata yang menjadi wayang. Adapun arti lain dari kata wayang menurut Marina dalam (Anggoro, 2018) mengartikan wayang sebagai gambar atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kayu, dan sebagainya untuk mempertunjukan sesuatu lakon atau cerita. Pada awalnya, fungsi dari wayang adalah sebagai bentuk ritual yang ditujukan untuk roh leluhur para penganut kepercayaan “hyang”, tetapi seiring berjalannya waktu terjadi pergeseran fungsi dari wayang yaitu menjadi media komunikasi sosial (Nur Awal, 2019) yang dimana dapat dijadikan sebagai bentuk dakwah agama-agama dan bahkan pada saat ini wayang dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran pada bidang pendidikan.

Wayang di Indonesia memiliki banyak sekali macam, diantaranya seperti wayang purwa, wayang klitik, wayang gedog, wayang golek, wayang beber, wayang wong (orang), wayang suket (rumpun) dan masih banyak lagi. Tidak hanya macamnya saja yang banyak, tetapi tokoh dan cerita wayang juga tidak kalah banyak, wayang biasanya mengangkat cerita tentang

sejarah kerajaan-kerajaan, budaya atau keseharian dari suatu daerah, cerita rohani dari berbagai agama dengan berbagai watak dan tokoh yang bermacam-macam. Cerita dan watak dari tokoh wayang inilah yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru sebagai bentuk usaha untuk mengenalkan kepada siswa dan menjaga kelestarian budaya yang sudah lama ada serta meningkatkan nilai pendidikan karakter para siswa. Pengertian dari pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection feeling*) dan tindakan, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya. (Muchtar & Suryani, 2019) Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat digali pada siswa sekolah dasar seperti religius, jujur, kerja keras, disiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, peduli terhadap sekitar, serta jiwa sosial yang kuat. (Putri, 2018) Kuatnya nilai pendidikan karakter pada siswa akan sangat bermanfaat bagi dirinya sampai akhir hayat dan pentingnya penanaman nilai pendidikan karakter dari pendidikan dasar, guru dapat menggali dan menanamkan nilai pendidikan karakter pada setiap kegiatan belajar mengajar mulai dari penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan yang digunakan, materi serta media pembelajaran.

Menurut beberapa penelitian cerita dan watak dari tokoh wayang memiliki pengaruh pada karakter seorang siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Amalia et al., 2021) yang meneliti tentang bagaimana pengaruh cerita

wayang sukuraga terhadap pendidikan karakter siswa di SD, dan setelah mendapatkan perlakuan didapatkan sebuah hasil bahwa penggunaan cerita wayang sukuraga dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa di kelas IV sekolah dasar. Tidak hanya cerita, tetapi penerapan media wayang juga berhasil meningkatkan nilai karakter siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh (Permana, 2021) yang menunjukkan hasil 92,63 sedang sesudah dilakukan penerapan media pembelajaran wayang kertas diperoleh hasil 160,72 yang artinya terjadi peningkatan. Turunnya wawasan dan minat siswa dari gen alpha mengenai wayang serta keinginan untuk melestarikan budaya Indonesia dimulai dari pembelajaran di bangku sekolah dasar menjadi latar belakang dari perumusan judul penelitian. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya terdapat pada tokoh-tokoh wayang yang dijadikan sebagai penelitian yaitu wayang punakawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai karakter apa saja yang terdapat pada tokoh punakawan dan dapat dijadikan contoh pada pembelajaran bahasa Jawa serta sebagai pertimbangan guru dan calon guru untuk memberikan media berupa wayang punakawan untuk meningkatkan nilai karakter siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang potensi Wayang Punakawan sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu metode yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, dan menjelaskan kualitas atau keunikan pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau diuraikan (Nasution, 2023). Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai dasar untuk memperjelas suatu teori. Untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan Wayang Punakawan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Proses analisis dilakukan secara deskriptif dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam Wayang Punakawan. Metode ini relevan dalam konteks ini, karena berfokus pada pemahaman mendalam tentang bagaimana siswa mengeksplorasi nilai-nilai dalam Wayang Punakawan dan bagaimana hal ini dapat membantu mengembangkan pemahaman mereka terhadap budaya dan tradisi Jawa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini patut diperhatikan, karena melibatkan observasi minat peserta didik dalam belajar di era sekarang (memanfaatkan IT dan visualisasi). Pendekatan ini memungkinkan adanya pemahaman komprehensif mengenai minat peserta didik dan bagaimana hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Sumber datanya beragam, berasal dari beberapa penelitian terdahulu dan berbagai sumber internet seperti *YouTube*, komik, gambar animasi, *flashcard*, dan *flipbook*. Campuran sumber yang beragam ini memberikan landasan yang kaya untuk analisis,

memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat komprehensif dan mewakili kepentingan peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini juga tak kalah mengesankan, yaitu melibatkan analisis isi dari berbagai sumber, disesuaikan dengan perkembangan zaman dan minat peserta didik. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam Wayang Punakawan, dengan mempertimbangkan minat peserta didik dan era sekarang. Analisisnya tidak terbatas pada satu perspektif saja, melainkan mengambil dari berbagai sumber untuk memberikan pemahaman yang bernuansa tentang nilai-nilai pendidikan Wayang Punakawan.

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini sudah sesuai untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada tingkat sekolah dasar sehingga pembelajaran Wayang Punakawan menjadi lebih menarik. Teknik ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan dan akurat, memberikan landasan yang kuat untuk analisis dan kesimpulan yang diambil dari penelitian. Penggunaan berbagai sumber dan pertimbangan kepentingan peserta didik dalam proses analisis semakin meningkatkan validitas data, menjadikan penelitian ini lebih kuat dan dapat diandalkan.

Dengan memasukkan rincian-rincian ini, metodologi penelitian dapat dipahami secara lebih komprehensif, dan penelitian dapat direplikasi atau dikembangkan secara lebih efektif oleh para peneliti di masa depan. Metodologi

penelitian ini patut diperhatikan karena pendekatan inovatifnya terhadap pengumpulan dan analisis data, yang memberikan pemahaman yang kaya dan beragam tentang nilai-nilai pendidikan Wayang Punakawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang masih dijaga kelestariannya hingga saat ini, wayang kulit sendiri telah hadir di Indonesia jauh sebelum agama Islam masuk Indonesia. Wayang kulit dikenalkan pertama kali oleh sunan kalijaga khususnya di pulau Jawa, beliau jugalah yang menambahkan figur punakawan dalam cerita pewayangan (Hana & Yusuf, 2021). Punakawan sendiri memiliki 4 tokoh yang sangat terkenal dengan pewayangan yang unik serta memiliki nilai-nilai luhur, diantaranya yaitu: Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong, yang mana keempat tokoh punakawan tersebut hanya terdapat di pulau Jawa dan tidak akan bisa ditemukan pada epos Mahabharata, Baratayuda, maupun Ramayana di India.

Sebagaimana diketahui empat tokoh dalam pewayangan punakawan, dan setiap tokoh wayang tentulah memiliki karakter serta peran yang beragam. setiap karakter yang dimiliki oleh tokoh punakawan juga membawa makna-makna tersirat didalamnya yang dapat dijadikan cerminan positif dalam mempelajari kisahnyapunakawan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Semar

Tokoh Semar menjadi pusat dari cerita pewayangan punakawan itu sendiri, karena asal usul keseluruhan punakawan bermula dari Semar (Mukhlisin, 2021). Semar divisualkan sebagai sosok manusia yang memiliki jiwa bijaksana serta berkeilmuan tinggi baik dalam ilmu kasat mata maupun ghoib. Adapun visual dari Semar sebagai berikut:



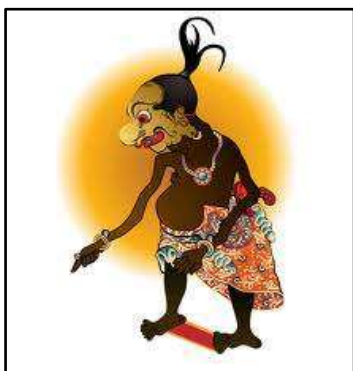
Gambar 1. Tokoh Wayang Semar

Dalam visual Semar di atas memiliki filosofi jari telunjuk seolah-olah sedang menuding melambangkan keinginan (Karsa) yang kuat dalam menciptakan sesuatu, serta mata menyipit melambangkan ketelitian nan keseriusan dalam menciptakan sesuatu (Setiawan, 2022). Semar merupakan pusat pemberi titah oleh para kesatria dalam meminta nasihat akan segala hal. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh Semar tersebut tidak membuatnya sombong. Semar memiliki sifat yang rendah hati, tidak sombong, saling mengasihi antara satu sama lain serta selalu berkata jujur. Oleh karena itu Semar sangat dihormati dan disegani baik dari kalangan kawan maupun lawannya.

Berdasarkan filosofi Semar tersebut dapat diperoleh beberapa nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) Tanggung Jawab, Semar terkenal dengan sifat tanggung jawabnya dalam menjalankan perintah Tuhan demi terciptanya kehidupan manusia yang baik dan layak; (2) Kepahlawanan, pada cerita pewayangan punakawan Semar seringkali menjadi pahlawan yang memiliki watak baik dalam menghadapi segala permasalahan yang ada serta berani memberantas kejahatan; (3) Sufistik, Semar juga dikenal dengan sosok tokoh yang memiliki nilai-nilai sufistik, dimana nilai-nilai tersebut telah melekat dalam jiwa dan moralnya dalam menjadi manusia yang sempurna; (4) Kerahasiaan, Semar terkenal dengan tokoh yang penuh dengan kemisteriusan serta memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik bagi dirinya maupun orang lain.

Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Gareng

Sunan Kalijaga menjuluki Gareng dengan sebutan Nala Gareng, nama tersebut berasal dari Naala Qariin yang memiliki makna mempunyai banyak teman atau Naala Khairan yang bermakna dikelilingi kebaikan (Khoirur Roziqin & Nurmawati, 2020). Tokoh Gareng divisualkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tokoh Wayang Gareng

Gareng merupakan anak pertama Semar dari hasil memuja, oleh karena itu Gareng dijuluki dengan anak pujaan Semar. Gareng diceritakan dengan sosok yang tak pandai berbicara, seringkali apa yang dikatakan bernilai serba salah, namun disisi lain Gareng memiliki sifat lucu nan menggelikan. Dalam visualisasinya Nala Gareng memiliki filosofi mata yang juling, tangan yang cacat, serta kaki yang pincang (Saputra, 2021). Yang mana hal tersebut melambangkan dalam setiap penciptaan sesuatu tidaklah selalu sempurna namun dengan ketidaksempurnaan yang ada kita tidak sepatutnya cepat menyerah, pasrahkan semuanya kepada-Nya. Ketidaksempurnaan Nala Gareng tersebut juga mengisyaratkan kepada manusia untuk selalu berhati-hati dalam menjalani kehidupan. Mata yang cacat mengkiaskan bahwa manusia harus bisa memahami realitas kehidupan, tangan yang cacat mengkiaskan bahwa manusia bisa berubah kapanpun namun Tuhan tetaplah penentu terbaik dari takdir kehidupan manusia. serta kaki yang pincang mengkiaskan bahwa manusia harus selalu berhati-hati dalam menjalani kehidupan yang fana.

Berdasarkan filosofi Nala Gareng tersebut dapat diperoleh beberapa nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) Kerja Keras; (2) Kreatif; (3) Mandiri; (4) Komunikatif; (5) Peduli Lingkungan; (6) Tanggung Jawab.

Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Petruk

Petruk merupakan anak kedua dari Semar yang digambarkan memiliki perawakan paling sempurna dengan perawakan tinggi kurus. Berbeda dengan saudaranya yaitu Gareng, Petruk memiliki hidung yang *bangir* (mancung) dan ukurannya tidak sebesar hidung Gareng. Berikut visualisasi dari Petruk:



Gambar 3. Tokoh Wayang Petruk

Dalam pewayangan, Petruk memiliki sebuah julukan khusus yaitu *kanthong bolong* (kantong berlubang). Julukan ini bukanlah sebuah makna yang tersurat melambangkan fisik Petruk, melainkan merupakan sebuah makna tersirat yang menggambarkan tentang setiap manusia yang memiliki kelebihan harta harus mengamalkannya kepada sesama serta senantiasa menyerahkan seluruh jiwa dan raganya kepada sang Kuasa (Anan & Juwariyah, 2017). Secara tidak langsung tokoh Petruk

mengajarkan kepada kita tentang keikhlasan yang sebesar-besarnya tentang kepedulian terhadap sesama serta perwujudan sebuah penghambaan tertinggi kepada Tuhan Yang Maha Kuasa dalam menjalani perintahnya yaitu *amar ma'ruf nahi munkar* (Wisnu & Iswantara, 2023).

Berdasarkan filosofi Petruk tersebut dapat diperoleh beberapa nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) Religius; (2) Ikhlas; (3) Suka menolong; (4) Tanggung jawab; (5) Berpikir kritis; (6) Peduli sosial.

Nilai Pendidikan Karakter Pada Tokoh Wayang Bagong

Tokoh Bagong merupakan anggota terakhir dari punakawan. Bagong digambarkan seperti orang yang memiliki tubuh gendut dan memiliki muka besar. Berikut visualisasi dari Bagong:



Gambar 4. Tokoh Wayang Bagong

Bagong merupakan putra ketiga dari Semar, yang memiliki sebuah perwujudan manusia yang sempurna dikarenakan ia memiliki kekurangan tidak seperti saudaranya yaitu Petruk yang memiliki tubuh yang lengkap penuh dengan keindahan dan kesempurnaan. Oleh karena itu,

kita tidak boleh merasa rendah diri ketika kita memiliki kekurangan akan tetapi kita harus berusaha memaksimalkan apa yang menjadi kelebihan kita. Dalam cerita pewayangan, Bagong selalu digambarkan seperti orang yang suka bercanda dalam menghadapi semua persoalan dan terkadang agak lancang ketika berhadapan dengan orang lain serta cenderung agak bodoh. Hal ini melambangkan wujud dari manusia yang begitu sederhana dan tidak terikat dengan unsur duniawi (Anan & Juwariyah, 2017).

Berdasarkan filosofi Bagong tersebut dapat diperoleh beberapa nilai pendidikan karakter yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) Berani; (2) Suka menghibur orang lain; (3) Tidak sombong; (4) Percaya diri.

Refleksi Nilai Pendidikan Karakter Pewayangan Punokawan pada Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis para tokoh pewayangan Punakawan, maka dapat diperoleh beberapa nilai pendidikan karakter yang dapat direfleksikan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh fauziah dkk. bahwasannya penggunaan media wayang pada proses pembelajaran dapat membawa pengaruh akan tumbuhnya rasa keberanian, dan rasa percaya diri yang dapat diterapkan oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari (Fauziah et al., 2023). Media wayang sendiri merupakan media konvensional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mengandung banyak nilai-nilai filosofis yang dapat diinternalisasikan

ke dalam diri peserta didik (Jiwandono & Khairunisa, 2020). Selain itu, dengan adanya pertunjukan wayang juga dapat mengajak anak untuk dapat memahami tentang bagaimana cara bersikap dan berperilaku selayaknya manusia yang memiliki rasa kemanusiaan, saling menghargai, saling menghormati, serta saling memahami, yang mana dari hal tersebut akan mengantarkan para peserta didik pada semangat nasionalisme yang tinggi (Pramesta et al., 2022).

Diantara nilai karakter tokoh pewayangan Punakawan yaitu:

1. Disiplin, Punakawan memiliki sifat disiplin yang tinggi dengan pengendalian diri, perasaan serta mentaati peraturan
2. Mandiri, para tokoh Punakawan terkenal dengan sifat mandiri, seperti mampu mengambil keputusan sendiri dan independen
3. Toleransi, tokoh Punakawan terkenal dengan tingginya sikap dalam menghargai dan mengakui perbedaan pendapat, perilaku maupun budaya yang ada
4. Kerja Keras dan Tanggung Jawab, tokoh Punakawan terkenal dengan sifat kerja keras dalam menggapai keinginannya, dan selalu bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuatnya
5. Kreatif, tokoh Punakawan memiliki otak yang kreatif nan cemerlang dalam menghasilkan ide dan solusi dalam menghadapi segala permasalahan

Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam pelaksanaan suatu proses pembelajaran. Utamanya pada pembelajaran bahasa, yang mana terdapat 4 aspek yang harus terpenuhi dalam proses belajar mengajar, diantaranya; membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran yang interaktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan (Febrilia & Mukarromah, 2021). Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh maria dkk menjelaskan bahwa penggunaan media buku aktivitas “Pendidikan Punakawan” mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga rasa senang dan antusiasme sangat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung (Rosarineysa et al., 2023).

Diantara macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa jawa materi terkait tokoh pewayangan yaitu berupa; *flashcard*, *flipbook*, wayang kertas, video animasi.

a. Flashcard

Flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jenis visual, berupa kartu kecil berukuran sekitar 20 x 30 cm. Penyajian pada media flashcard berupa gambar yang memuat rangkaian pesan atau materi

beserta penjelasan singkatnya. Kelebihan dari penggunaan media flashcard yaitu mudah dibawa, praktis, menarik, serta mempermudah dalam mengingat materi yang disajikan dalam flashcard. Karakteristik dari flashcard yaitu memuat huruf yang mencolok dan berukuran besar dengan background polos yang kontras dengan warna tulisan yang dipilih (Silitonga et al., 2023). Adapun contoh media flashcard bergambar wayang punakawan pada warisan punakawan yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Depan *Flashcard* Wayang Punakawan



Gambar 6. *Flashcard* Wayang Semar



Gambar 7. *Flashcard* Wayang Gareng



Gambar 8. *Flashcard* Wayang Petruk



Gambar 9. *Flashcard* Wayang Bagong

Dengan menggunakan flashcard selain dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan literasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena tampilannya yang menarik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mendalami materi yang sedang dipelajari.

b. *Flipbook*

Asrial dalam (Febrilia & Mukarromah, 2021) menyatakan bahwa Media *flipbook* merupakan buku

menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni. Media *flipbook* ini dapat dibuat dengan beberapa *software* yang banyak tersedia di situs online, salah satunya *software Kvisoft flipbook maker*. *Flipbook marker* mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi maupun *movie*, sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional (Suciati & Astuti, 2019). Hal tersebut dapat menjadi suatu kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook*, yaitu informasi yang disajikan menjadi lebih kaya dan berbobot jika dibandingkan dengan buku konvensional atau hanya gambar saja. Berikut disajikan salah satu contoh *flipbook* karya Nur Ahmadi tentang asal usul punakawan:



Gambar 10. *Flipbook* Punakawan

Gambar-gambar di atas hanya sebagian dari seluruh isi *flipbook* karya Nur Ahmadi, jika sebuah *flipbook* dibuat dengan menarik dan berwarna-warni terutama target dalam pembelajaran adalah siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, maka pembuatan media juga harus menyesuaikan selera mereka yang cenderung menyukai hal menarik dengan gambar dan berwarna. *Flipbook* juga dapat dilengkapi dengan musik, musik yang dimasukkan dapat



menyesuaikan materi, seperti *flipbook* tentang materi wayang maka guru dapat memasukkan lagu-lagu bernuansa wayang atau lagu yang biasa digunakan untuk mengisi wayang agar materi ajar dapat lebih kontekstual lagi.

Penggunaan media *flipbook* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa perlu dipertimbangkan oleh seorang guru agar materi dapat disampaikan dengan baik dan matang serta tujuan pembelajaran tercapai karena banyak penelitian yang telah menyatakan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa atau bahkan hasil belajar siswa. Salah satu contoh penelitian yang dilakukan oleh (Fatima. et al., 2023) tentang media *flipbook* mendapatkan hasil nilai signifikan masing-masing minat dan hasil belajar 0,000 dan 0,011 dimana keduanya lebih kecil dari 0,05 yang dapat dinyatakan bahwa media *flipbook* berpengaruh dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Samata dengan masing masing nilai.

c. Wayang Kertas

Penggunaan wayang kertas sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter peserta didik merupakan cara yang efektif terutama pada usia anak sekolah dasar. Dalam teknis pengaplikasiannya biasanya

digunakan bersamaan dengan permainan peran yang dilakukan oleh siswa berdasarkan tokoh wayang yang diperankan. Siswa lebih mudah untuk memahami karakter dari wayang yang dimainkan sebab siswa tidak hanya membaca teks tentang karakter dari masing-masing wayang. Akan tetapi, mereka secara langsung memainkan peran dari para wayang tersebut. Berikut beberapa contoh dari wayang kertas:



Gambar 10. Media Wayang Kertas
Punakawan

d. Video Animasi

Video animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan. Objek yang dimaksud dapat berupa gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya (Rahmayanti, 2018). Video animasi juga dilengkapi dengan audio

yang mendukung pergerakan gambar, menciptakan kesan bergerak, dan meningkatkan daya tariknya sebagai media pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membantu peserta didik untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media video animasi ini juga dapat memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang, menghemat waktu dan tenaga (Maesyaroh & Insani, 2021), dalam materi bumi dan alam semesta guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa jawa juga dapat menjadi salah satu cara untuk memikat perhatian peserta didik. Dengan menampilkan video animasi oleh pendidik, dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena sifatnya yang menghibur dan memikat. Berikut adalah salah satu contoh video animasi bahasa jawa tentang tokoh punakawan: juga bisa diakses melalui link youtube (https://youtu.be/itg41NkDkLk?si=G_s080zBNMSMW-YjG)



Gambar 12. Video Animasi Wayang Punakawan

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil pembahasan serta hasil analisis dari nilai-nilai karakter pada wayang Punakawan yang memiliki sifat positif dan negatif tersendiri maka penggunaan cerita dari wayang Punakawan pada siswa SD/MI sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa perlu dipertimbangkan dengan sangat matang oleh guru. Penggunaan cerita dari wayang Punakawan sebagai media pembelajaran akan dapat berdampak positif apabila guru dapat menyorot nilai-nilai karakter baik dari wayang yang dapat dicontoh oleh siswa, dan begitupun sebaliknya. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran wayang punakawan yaitu berupa *flashcard*, *flipbook*, wayang kertas serta video animasi.

REFERENSI

- Amalia, N., Nurasiah, I., Lyesmaya, D., & Syafitri, Y. N. V. (2021). Pengaruh Cerita Wayang Sukuraga Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1463. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8424>
- Anan, A., & Juwariyah, S. (2017). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Karakter Wayang Punakawan. *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 325–340.
- Anggoro, B. (2018). Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 122. <https://doi.org/10.30829/j.v2i2.1679>

- Fatima., Bahri, A., & Ulviani, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flip Book dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. 1(3), 172–182.
- Fauziah, F. S., Ilmaknun, L., Mahya, V. A., Barus, E. F. B., Susanty, D. S. W. A., & Jamaludin. (2023). Menanamkan Sikap Toleransi pada Anak Usia Dini dengan media Wayang di TK Melati Putih. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 74–77.
- Febrilia, Y., & Mukarromah, N. (2021). Implementation of Yudhistira Support Character Value At Muhammadiyah Girikerto Elementary School. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan*, 1(1), 72–82. <https://doi.org/10.25134/prosidingsemnaspgsd.v1i1.13>
- Hana, R. Al, & Yusuf, M. (2021). Nilai-Nilai Sufistik Tokoh Wayang Semar dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 52. <https://doi.org/10.24014/potensia.v7i1.10343>
- Jiwandono, I. S., & Khairunisa. (2020). Pemanfaatan Nilai-Nilai Filosofis Punakawan Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 74–81. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4466>
- Khoirur Roziqin, M., & Nurmawati, E. (2020). Nilai-Nilai Islam dalam Tokoh Pewayangan. *Journal of Education and Management Studies*, 3(No. 1), 50.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Muchtar, A. D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Mukhlisin. (2021). Wayang sebagai Media Pendidikan Karakter (Perspektif dalam Purwadi Purwacarita). *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 17(02), 132–139.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Albina (ed.)). CV. Harva Creative.
- Nur Awal, F. R. (2019). Sejarah Perkembangan Dan Perubahan Fungsi Wayang Dalam Masyarakat. *Jurnal Kebudayaan*, 13(1), 77–89. <https://doi.org/10.24832/jk.v13i1.234>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190–196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Pramesta, S. P. E., Fatima, S. R. N., & Subrata, H. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(2), 97–101.
- Putri, D. P. (2018). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Rosarineysa, M. A. D., Utami, B. S., & Maharani, P. I. (2023). Buku Aktivitas

- Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas 2 SD. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 74–84. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.148>
- Sandy, B. (2019). Klasifikasi Citra Wayang dengan Menggunakan Metode k-NN & GLCM. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informatika*, 2(November), 71–77.
- Saputra, E. (2021). Kontribusi Tokoh Punakawan pada Pagelaran Wayang Kulit terhadap Pendidikan Islam kepada Masyarakat. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2), 263–269. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i2.9958>
- Setiawan, A. B. (2022). *Mengenal Karakter Tokoh Punakawan*. Academia,Edu.
- Silitonga, A. A., Sijabat, O. P., & Siagian, A. F. (2023). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 091488 Bahsampuran. *P3JI: Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia*, 1(4), 21–29.
- Suciati, R., & Astuti, Y. (2019). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Edusains*, 8(2), 192–200. <https://doi.org/10.15408/es.v8i2.4059>
- Wisnu, R. B., & Iswantara, N. (2023). Education Character Values of Wayang Orang Lakon P e ´ truk Dadi Ratu in Mustika Budaya Association. *IDEA: Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(1), 174–184.