



## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERGAMBAR TOKOH WAYANG UNTUK SISWA KELAS 2 SD

Yohana Ella Kristina ✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Keywords:*  
*Media Pembelajaran,*  
*Puzzle, wayang*

### Abstrak

Seperti yang disebutkan di dalam kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.1 disebutkan bahwa materi yang harus diajarkan adalah mengenal tokoh Pandawa dan Punakawan. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media puzzle bergambar tokoh wayang pandawa untuk siswa kelas 2 SD, (2) bagaimana prototipe media puzzle bergambar tokoh wayang pandawa untuk siswa kelas 2 SD, dan (3) bagaimana hasil uji validasi media puzzle bergambar tokoh wayang pandawa untuk siswa kelas 2 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas 2 SD di SD 1 Tanjungrejo Kudus dan SD 9 Tanjungrejo Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebuah media yang berbentuk permainan puzzle dan deskripsi pengenalan tokoh wayang Pandawa.

### Abstract

*As mentioned in the 2013 curriculum, on basic competence 3.1 mentioned the material that will be taught are 1. How is the teachers and students needs to the development of puzzle media pictorial puppet character Pandawa for students of grade 2 SD. 2. How is prototype puzzle media pictorial Pandawa puppet character for grade 2 elementary school. 3. How is the result of validation test for puzzle media with Pandawa puppet characters for 2nd grade students. This research uses R & D approach. the data source in this research is the students and the 2nd grade elementary school in SD 1 Tanjungrejo Kudus and SD 9 Tanjungrejo kudus. Data collection techniques that used were observations, interviews, and questionnaires. Data analysis technique that used in this research is qualitative descriptive technique. The result of this research is a media in the form of puzzle game and description of Pandawa puppet character introduction.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: yohana.ellallo@gmail.com

ISSN 2252-6307

## PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Jawa bukan hanya mempelajari unggah-ungguh dalam berbahasa Jawa saja, namun di dalam pelajaran bahasa Jawa juga mempelajari kebudayaan yang ada di Jawa. Untuk jenjang Sekolah Dasar khususnya kelas 2 di dalam kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.1 disebutkan bahwa materi yang mengaku memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Pernyataan tersebut muncul dengan adanya survei dengan wali murid di sekolah dasar khususnya wali murid kelas dua. Anak-anak mereka sering mengeluh karena mereka harus mengetahui wujud wayang dan menghafal semua hal yang berhubungan dengan wayang. Materi tersebut dianggap sulit karena wayang sudah tidak ada di era sekarang. Bentuknya pun sangat rumit dan juga nama-namanya sangat asing di era saat ini. Pewayangan adalah materi yang penting untuk kita pelajari karena wayang adalah peninggalan budaya yang harus kita pelajari sejak dini. Walaupun begitu rumit mempelajarinya, materi ini tetap dimasukkan dalam pembelajaran di sekolah formal khususnya untuk pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar pada kelas 2 semester 1. Sebegitu pentingnya materi ini harus diajarkan sejak dini dan menarik minat peserta didik untuk lebih menyukainya.

Wayang khususnya Pandawa untuk pembelajaran siswa sekolah dasar adalah materi yang kurang diminati oleh peserta didik. Materi ini menjadi sangat sulit untuk dipelajari karena materi ini tidak menarik dan media-media yang digunakan juga sangatlah kurang. Pada pelajaran yang diharapkan dipakai pada kurikulum 2013 ini bukan hanya peserta didik yang harus menguasai materi yang telah mereka terima. Namun, tenaga pengajar diharuskan untuk lebih inovatif dan lebih terampil dalam segi penyampaian materi. Dengan adanya tuntutan seperti itu tenaga pengajar memutar otak mereka untuk lebih terampil lagi seperti yang telah dituntut pada mereka setelah kurikulum tersebut di sahkan. Agar menarik peserta didik dengan cara membuat gambar wayang lebih

menarik, gambar wayang yang lebih jelas dan dengan media yang berbeda dari biasanya.

Setelah melihat permasalahan yang ada diatas, timbullah ide untuk membuat materi wayang ini menjadi lebih menarik peserta didik dengan objek penelitian adalah murid sekolah dasar kelas 2. Ide tersebut adalah membuat sebuah puzzle yang gambarnya adalah tokoh-tokoh wayang Pandawa sesuai dengan materi yang diajarkan untuk kelas 2 sekolah dasar. Puzzle akan menolong mereka karena di dalam puzzle tersebut akan ada tokoh wayang yang gambarnya sangatlah jelas dan sangat mudah untuk dilihat. Tidak hanya seperti sebelumnya peserta didik hanya dapat melihat dari buku yang ukurannya kecil dengan gambar yang sangat sulit dilihat.

Puzzle ini akan dibuat lebih menarik mungkin dengan menambahkan warna-warna untuk menarik minat peserta didik. Puzzle ini bukan hanya memberikan kemudahan bagi tenaga pengajar namun juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menghafal nama-nama wayang, mengetahui bentuk tokoh-tokoh wayang, dan hal-hal yang berhubungan dengan wayang Pandawa. Puzzle ini juga akan dilengkapi deskripsi masing-masing tokoh wayang Pandawa. Dengan begitu semua orang yang jika bermain puzzle ini dengan sendirinya mereka akan mengetahui identitas sesuai dengan gambar wayang yang ada di puzzle itu.

Beberapa ringkasan penelitian-penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan.

Utomo (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Pengenalan Tokoh Pewayangan Jawa Menggunakan Macromedia Flash, menghasilkan aplikasi audiovisual dengan menggunakan Macromedia Flash yang bertujuan membuat anak-anak tertarik untuk belajar tentang tokoh-tokoh pewayangan. Relevansi penelitian Utomo dengan penelitian ini yakni menghasilkan media pembelajaran dengan objek kajiannya adalah wayang. Terdapat pula perbedaan dalam kedua penelitian tersebut. Penelitian Utomo menghasilkan media yang berupa multimedia audiovisual, sedangkan penelitian yang ini

menghasilkan media berupa visual yang berbentuk puzzle.

Fadlilah (2011) menulis penelitian berjudul Pengembangan Media VCD Latihan Dasar Teater Untuk Siswa SMA Sebagai Persiapan Bermain Peran. Hasil penelitian menghasilkan sebuah VCD latihan dasar teater untuk siswa SMA sebagai persiapan bermain peran, di dalam penelitian ini menggunakan 6 tahapan untuk membuat produk tersebut. Relevansi penelitian Fadlilah dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media namun di dalam penelitian Fadlilah yang membedakan adalah pengembangan media audio visual dan sedangkan penelitian ini menggunakan media visual, perbedaannya lagi terletak pada objek sasaran yang berbeda pada penelitian Fadlilah objek sasarannya pada siswa SMA sedangkan pada penelitian ini objek sasarannya adalah siswa SD.

Hasani (2013) dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar, menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia, berbentuk kepingan CD yang digunakan untuk pembelajaran wayang di sekolah dasar. Persamaan penelitian yang dilakukan Hasani dengan penelitian ini yakni termasuk dalam penelitian pengembangan atau research and development (R&D) yang menghasilkan media pembelajaran tentang pengenalan tokoh wayang Pandawa. Persamaan yang lain adalah menjadikan siswa SD sebagai sasaran penelitian. Terdapat pula perbedaan dari penelitian Hasani dengan penelitian ini, perbedaan tersebut terletak pada media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian Hasani menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia yang berbentuk kepingan CD. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa visual yang berbentuk puzzle.

Rusmiasih (2008) dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa

SMP. Penelitian Rusmiasih dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada kompetensi membaca cerita wayang dengan menggunakan media CD interaktif. Persamaan antara penelitian yang pernah dilakukan oleh Rusmiasih dengan penelitian ini yakni menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) yang menghasilkan media pembelajaran. Persamaan yang lain terletak pada objek kajiannya, yakni wayang sebagai objek kajian. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Rusmiasih dengan penelitian ini yang pertama hasil akhir dari media yang dihasilkan. Rusmiasih menghasilkan media pembelajaran yang berupa multimedia berbentuk kepingan CD sedangkan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa visual yang berbentuk puzzle. Perbedaan yang kedua terletak pada sasarannya penelitian. Rusmiasih menjadikan siswa SMP sebagai sasaran penelitian, dan penelitian ini menjadikan siswa SD sebagai sasaran penelitian.

Perumusan masalah dari penelitian ini adalah "Pengembangan Media Puzzle Bergambar Tokoh Wayang untuk Siswa Kelas 2 SD". Adapun rumusan masalah secara khusus sebagai berikut : 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media yang menarik untuk pembelajaran pengenalan tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD? 2) Bagaimana prototipe puzzle bergambar tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD? 3) Bagaimana hasil uji validasi puzzle bergambar tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD?

Tujuan umum dari "Pengembangan Media Puzzle Bergambar Tokoh Wayang untuk Siswa Kelas 2 SD" yaitu : 1) Mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media yang menarik untuk pembelajaran pengenalan tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD. 2) Menyusun prototipe puzzle bergambar tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD. 3) Mendeskripsikan hasil uji validasi puzzle bergambar tokoh wayang Pandawa untuk siswa kelas 2 SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau (Research and Development). Sugiyono (2010:409) menyatakan metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan.

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang diuraikan oleh Sugiyono (409:2012) yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal.

Sepuluh langkah yang dijabarkan oleh Sugiyono, dalam penelitian ini akan disederhanakan menjadi enam langkah. Langkah yang akan dilakukan untuk penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yakni sebatas menghasilkan produk. Enam langkah tersebut adalah (1) analisis potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain/uji ahli produk, (5) revisi produk, dan (6) uji coba terbatas.

Penelitian ini mempunyai 3 teknik pengumpulan yaitu teknik observasi, wawancara dan teknik kuosioner atau angket. Lebih jelas mengenai pengumpulan data yang dilakukan akan dijelaskan pada bagian berikutnya. 1) Teknik observasi mengamati kondisi pembelajaran yang berlangsung di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Sekolah yang menjadi subjek penelitian adalah SD 1 Tanjungrejo dan SD 9 Tanjungrejo. Hasil dari kegiatan observasi merupakan hal-hal yang menjadi dasar pokok perlunya dilakukan pengembangan model pembelajaran pada pembelajaran mengenal tokoh wayang pandawa. 2) Teknik wawancara ini digunakan pada sumber data yang jumlahnya sedikit, dalam hal ini adalah guru yang terlibat dalam pembelajaran mengenal tokoh wayang Pandawa di sekolah yang menjadi subjek penelitian dan juga perwakilan siswa kelas 2 SD. 3) Teknik pengumpulan data dengan angket

merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh responden penelitian. Penelitian ini menggunakan dua macam angket, yaitu angket kebutuhan dan angket uji validasi ahli. Angket kebutuhan guru akan diterapkan dalam penyusunan pengembangan pembelajaran media puzzle bergambar tokoh wayang.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aspek pertama adalah pembelajaran mengenal tokoh wayang yang telah berlangsung dengan indikator pertama yaitu penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran mengenal tokoh wayang. Kedua guru menjawab ya, keduanya menggunakan media pada saat pembelajaran tokoh wayang. Indikator kedua yaitu jenis media yang digunakan guru saat pembelajaran mengenal wayang adalah buku, kedua guru sama-sama menjawab buku. Pada indikator ketiga, kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran mengenal tokoh wayang. Berdasarkan angket kedua guru sama-sama menjawab kendala yang sering dihadapi adalah karena media yang kurang memadai. Selanjutnya indikator keempat yaitu kesediaan media pembelajaran tokoh wayang, kedua guru menjawab kesulitan dalam mencari media pembelajaran materi tokoh wayang.

Aspek kedua adalah kebutuhan guru akan media pembelajaran mengenal tokoh wayang. Menurut kedua guru peranan media sangat penting dalam pembelajaran wayang, sehingga kedua guru menjawab ya pada indikator kelima. Indikator keenam yaitu apakah media yang digunakan guru memasukkan unsur gambar dan permainan, kedua guru menjawab hanya gambar yang digunakan pada media pembelajaran tokoh wayang. Indikator selanjutnya pada aspek harapan guru terhadap pengembangan media visual tokoh wayang yaitu tanggapan guru terhadap pembuatan media visual tokoh wayang, kedua guru menjawab ya perlu dibuat media pembelajaran visual tokoh wayang. Pada indikator delapan, ragam bahasa apakah yang cocok untuk media pembelajaran

visual tokoh wayang, kedua guru menginginkan menggunakan ragam bahasa Jawa ngoko alus. Indikator selanjutnya, penggunaan bentuk dan ukuran huruf yang baik untuk tulisan diskripsi tiap tokoh wayang. Salah satu guru memilih jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca. Sedangkan guru pada sekolah yang satu guru lebih memilih jenis dan ukuran huruf yang menarik. Indikator yang terakhir bentuk dan ukuran gambar pada media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kedua guru memilih bentuk dan ukuran gambar yang tepat yaitu A4.

#### Wawancara

kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran pengenalan tokoh wayang dengan media puzzle ditujukan kepada 5 siswa dari SDN 01 Tanjungrejo Kudus dan 5 siswa dari SDN 01 Tanjungrejo Kudus, jumlah siswa yang menjawab wawancara kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran pengenalan tokoh wayang dengan media puzzle terdapat 10 siswa. Hasil wawancara siswa menghasilkan berbagai kesimpulan yaitu, yang pertama menyebutkan bagaimana guru memberikan materi mengenal tokoh wayang, banyak siswa menjawab bahwa dalam pelajaran guru hanya memberikan pengenalan tokoh wayang melalui buku yang ada di sekolah contoh nya LKS atau buku dari perpustakaan. Siswa menjawab bahwa media yang digunakan oleh guru juga tidak menarik karena media tersebut hanya berasal dari buku yang gambarnya kecil dan tidak berwarna jadi tidak menarik, sangat susah untuk mengenali tokoh wayang yang mereka pelajari. Mereka sangat tertarik jika pelajaran mengenal tokoh wayang ini menggunakan teknik permainan dan menggunakan gambar yang jelas atau berwarna. Menggunakan puzzle dalam pelajaran ini sangat membuat membuat siswa antusias karena bukan hanya mereka bisa belajar namun mereka juga bisa sambil bermain. Para siswa berharap bahwa puzzle yang akan dibuat warna-warni dan dibuat dengan ukuran yang besar. Berdasarkan ahli media penilaian terhadap media puzzle sudah baik, namun terdapat sebuah saran untuk memperbaiki media. Dosen ahli media menyarankan untuk pemotongan puzzle diperbanyak agar siswa saat bermain puzzle lebih mempunyai

tingkat kesulitan. Ahli materi terhadap media puzzle terdapat beberapa saran yang diberikan pada media yaitu dalam deskripsi dari masing-masing tokoh wayang Pandawa agar lebih diperjelas dengan cara menyisipkan gambar-gambar bukan hanya deskripsi cerita saja. Secara keseluruhan penilaian terhadap media puzzle dalam hal materi menunjukkan kategori baik.

#### PENUTUP

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran pengenalan tokoh wayang pandawa menggunakan puzzle dapat diketahui bahwa siswa dan guru membutuhkan media agar dapat mempermudah siswa dalam mengenal tokoh wayang khususnya tokoh wayang Pandawa. Siswa dan guru juga menginginkan media pembelajaran berisi gambar dan permainan yang menarik dan mudah dipahami siswa sehingga siswa dapat meningkatkan rasa cinta terhadap wayang sejak masih kecil dan prototipe media pembelajaran pengenalan tokoh wayang pandawa menggunakan puzzle ini berupa potongan puzzle yang didalamnya berisi gambar tokoh wayang yang mempunyai warna menarik namun tidak meninggalkan karakter asli tokoh wayang Pandawa, beserta ada deskripsi karakter, sifat, dan wataknya dari masing-masing tokoh wayang yang terletak pada belakang masing-masing puzzle.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, Rizem. 2012. Atlas Tokoh-Tokoh Wayang. Jogjakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Edisi Revisi. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

- Fadlilah, Eli. 2011. Pengembangan Media VCD Latihan Dasar Teater untuk Siswa SMA Sebagai Persiapan Bermain Peran. Tugas Akhir. Universitas Negeri Semarang.
- Fatimah, Nuri. 2015. Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan. Bandung: Cita Aditya Bakti.
- Hamari, J. 2015. Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning. *Journal Computers in Human Behavior*. Volume 54: 170-179.
- Hasani, Nur Iswanti. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar. Tesis: Universitas Negeri Surakarta.
- Kozma, R. B. 1991. Learning with Media. *Review Of Educational Research*. Volume 61, nomor 2: 179-212.
- Nugiyantoro, Burhan. 2011. Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal UNY*. Oktober 2011. Tahun 1, nomor 1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Richardson, J. T. E. Dan Vecchi. 2002. A Jigsaw Puzzle Imagery Task For Assessing Active Visuospatial Processes in Old and Young People. *The Journal Behavior Research Methods*. Volume 34, nomor 1: 69-82.
- Rodenbaugh, H. R. 2014. Having Fun and Accepting Challenges are Natural Instincts: Jigsaw Puzzles to Challenge Students and Test their Abilities While Having Fun!. *Journal Advances in Physiologi Education*. Volume 38: 185-186.
- Rusmiasih, Rini. 2008. Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP. Tesis. Universitas Negeri Semarang.
- Saiputri, Adelia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Utomo, Tyas Arif. 2010. Pengenalan Tokoh Pewayangan Jawa menggunakan Macromedia Flash. Tugas Akhir. Universitas Sebelas Maret.
- Wahyuni, Sri. 2015. Audio Visual Wayang Jemblung sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Banyumas. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Winanti, Septika. 2014. Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.