

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Indonesia kaya akan tradisi. Salah satu diantaranya adalah wayang beber. Wayang beber merupakan jenis seni tradisional yang memiliki nilai tinggi karena keunikannya, seperti jenis wayang lain, wayang beber juga memuat simbol-simbol yang penuh makna dan mengandung ajaran moral. Namun dalam perkembangannya, wayang beber semakin dilupakan. Wayang beber mulai ditinggalkan sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa. Saat ini wayang beber terancam punah karena peminatnya semakin sedikit. Dalang wayang beber juga semakin berkurang karena masyarakat sudah tidak tertarik lagi mempelajari seni budaya lokal wayang beber.

Wayang beber muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra-islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di pulau Jawa. Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran-lembaran (beberan) yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang, baik Mahabharata maupun Ramayana. Konon wayang beber ini dimodifikasikan bentuk oleh para wali menjadi wayang kulit dengan bentuk-bentuk yang bersifat ornamen yang dikenal sekarang.

Asal-usul Wayang Beber dimulai sejak zaman Kerajaan Jenggala pada tahun 1223 M, walaupun bentuknya semula masih belum sempurna seperti Wayang Beber, tetapi pada masa Jenggala dimulai adanya

perkembangan Wayang Beber. Kemudian, ketika Raja Prabu Suryahamiluhur menjadi Raja Jenggala dan memindahkan keraton ke Pajajaran di Jawa Barat, dia membuat kontribusi besar untuk perkembangan cerita Wayang Purwa yang digoreskan pada kertas yang terbuat dari kulit kayu. Disinilah awal dari pemakaian kertas untuk Wayang Beber pada tahun 1244 M. Kertas itu berwarna agak kekuningan dan disebut dlancang gedhog. Gambar-gambar diatas kertas tersebut dapat dibuat lebih besar dan lebih jelas juga ditambahkan ornamen-ornamen, tetapi gambar-gambar tersebut masih dilukiskan dengan warna hitam dan putih.

Menurut Suharyono (2005:51-52) Wayang Beber dimulai sejak zaman kerajaan Jenggala. Bentuk Wayang Beber masih berupa gambar-gambar pada daun siwalan atau rontal (daun siwalan). Gambar-gambar narasi ceritera wayang dilukiskan pada helaian rontal yang disebut Wayang Rontal. Cara melukisnya dengan digariskan pada rontal yang masih basah, kemudian helaian daun tersebut akan mengering menjadi keras dan tahan lama. Garisan yang dilukiskan pada daun ini akan membekas dan sukar hilang, menjadi gambar-gambar yang terlukis pada permukaan rontal. Helaian rontal dirangkai menjadi semacam buku dengan tali atau benang Bentuk Wayang Beber masih berupa gambar-gambar pada daun siwalan atau rontal atau lontar.

Wayang beber kuno dilukis dengan teknik sungging pada lembaran kertas gedhog. Yang disebut kertas gedhog ini adalah kertas buatan orang

Jawa asli, dari daerah Ponorogo. Oleh karena itu, kertas gedhog ini juga disebut dlancang gedhog, dlancang jawi, atau dlancang ponorogo. Kertas gedhog ini diketahui sudah dibuat pada masa akhir Majapahit. Bahan kertas dibuat dari kayu galuga. Menurut keterangan Sjamsudjin Probohardjuno, kayu galugu adalah kayu sejenis pohon so, tetapi daunnya lebih besar dan kaku, tidak berbuah (Suharyono, 2005: 41).

Wayang beber berasal dari 2 (dua) tempat yaitu Pacitan Jawa Timur dan Gunung Kidul Yogyakarta. Cara yang dipakai dalam pertunjukan wayang beber adalah memperlihatkan gambar-gambar wayang beber, gambar jagong wayang yang dipertunjukkan satu demi satu, setelah habis satu gulung diganti dengan gulungan lainnya, demikian seterusnya sampai selesai satu ceritera. Seligi terpancang dilubang ceblokan, yang terdapat pada kotak ampok tempat penyimpanan wayang beber (Suharyono (2005: 44-45)).

Dalam industri kreatif seperti sekarang, sudah saatnya para tenaga pendidik memunculkan ide atau gagasan baru untuk menciptakan suatu bahan media baru yang lebih edukatif dan kreatif guna lebih memaksimalakan pengetahuan siswa. Rata-rata media pembelajaran yang sering digunakan guru kepada siswa adalah media cetak seperti buku tematik atau media elektronik seperti handphone sebagai wahana sarana belajar. Namun media seperti itu belum cukup untuk menambah wawasan siswa saat belajar. Diperlukan media lain yang dapat membantu siswa lebih cepat memahami materi. Salah satu media kreatif yang dapat digunakan

guru untuk membantu pembelajaran adalah media gambar. Keberadaan media gambar tersebut yang akan digunakan guru sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dan dinilai cukup efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan tingkat berfikir siswa khususnya Sekolah Dasar.

Berbicara mengenai pendidikan Bahasa Indonesia dikenal cukup luas pada anak tingkat sekolah dasar. Pada umumnya, siswa sekolah dasar menyukai pembelajaran ini, namun adakalanya siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Materi yang disampaikan guru terkadang dinilai kurang menarik. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas III SD N 1 Gawang pada tanggal 26 Juli 2021, rata-rata jawaban yang dilontarkan adalah sama. Mereka bosan dengan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu yang berhubungan dengan cerita, entah bercerita, membaca cerita atau menulis cerita. Untuk itulah perlu adanya suatu ide untuk memutus rasa bosan siswa, yaitu memunculkan sebuah karya baru sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Dalam temuan sebelumnya, siswa sekolah dasar pada umumnya menyukai buku yang menyediakan gambar-gambar sebagai alat bantu untuk mencerna tulisan pada buku bacaan. Apabila ditemui suatu buku yang hanya menyediakan tulisan saja, siswa akan bosan membacanya dan lebih sedikit memahami bacaan yang telah dibacanya.

Pada dasarnya dorongan untuk belajar didapat dari suasana pembelajaran yang akan memberikan motivasi dan kebebasan dalam

mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman belajar. Berkenaan dengan itu, metode yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan mengubah suasana belajar dan menawarkan model serta metode pembelajaran yang beraneka ragam. Prestasi belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang bersifat sukar atau materi yang baru pertama kali dikenalnya.

Tujuan pembelajaran keterampilan adalah memberikan kesempatan kepada anak-anak menyalurkan ekspresinya secara bebas, sehingga imajinasi atau fantasi dapat tumbuh subur yang akhirnya akan mendorong perkembangan kreativitasnya. Sejalan dengan itu juga dapat menjadi sarana untuk membebaskan tekanan-tekanan batin dan persoalan-persoalan pada diri anak. Keberanian siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan dari pengalaman yang dialami setelah melihat gejala keindahan adalah serangkaian kegiatan yang perlu ditanamkan. Mengajak siswa untuk memberikan tanggapan terhadap karya gambar menjadikan anak mampu berpikir kritis dan kreatif. Adanya komunikasi dengan siswa menjadikan guru dapat memperhatikan karakteristik siswanya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran karena media pembelajaran karena media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang memegang peranan

penting dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu pembelajaran, juga dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Tanpa adanya media pembelajaran maka komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak akan terjadi secara maksimal (Santyasa, 2007:03).

Berdasarkan teori Jean Piaget, anak usia SD berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret (pada usia 7-11), dimana siswa mulai dapat menyelesaikan sesuatu secara konkret atau nyata. Pada tahap ini siswa dapat memandang dunia secara objektif, mulai bias berpikir secara operasional, juga menggunakan cara berpikir untuk melakukan atau mencari sendiri hal yang ingin diketahuinya.

Berdasarkan penjabaran diatas, pengembangan media pembelajaran dirasa sangat diperlukan guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran dapat berupa penambahan fungsi atau guna, pemutakhiran bentuk alat atau media tersebut yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu mengajar kepada siswa. Manfaat dari media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai penyeragaman penyampaian materi pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa, memungkinkan kegiatan mengajar yang fleksibel atau dapat dilakukan dimana saja dan dapat

menumbuhkan sikap positif siswa. Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Media gambar adalah media kreatif berupa gambar yang dapat diamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Wayang beber karakter sebagai media pembelajaran cukup menarik untuk dijadikan media pembelajaran karena wayang beber jarang diketahui oleh masyarakat umum apalagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Untuk itulah disini peneliti menggunakan media wayang beber karakter sebagai pengenalan budaya lokal daerah setempat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya pembaruan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Menurut sebagian siswa, beberapa materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dirasa cukup membosankan.
3. Belum adanya pemanfaatan budaya lokal seperti wayang beber yang digunakan untuk media pembelajaran siswa sekolah dasar.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan yang dibahas lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek, sebagai berikut.

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas III SDN 1 Gawang tahun pelajaran 2021/2022.
2. Media yang akan digunakan adalah gambar wayang beber karakter.
3. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli media dan diujikan kepada siswa.

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah penelitian ini ditentukan sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur penerapan media wayang beber karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 1 Gawang?
2. Bagaimana respon siswa setelah mengenal media wayang beber karakter?
3. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran wayang beber karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ditentukan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses penerapan media wayang beber karakter pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri I Gawang.
2. Mengetahui respon siswa ketika dihadapkan dengan media wayang beber karakter.

3. Mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran wayang beber karakter pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD N 1 Gawang.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Aspek pembelajaran
  - a. Tujuan : pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi belajar pada materi memanfaatkan baca cerita yang tertera dalam buku tema maupun yang diberikan oleh guru.
  - b. Materi : materi yang digunakan dalam penelitian ini diambil berdasarkan buku LKS siswa dan buku Bahasa Indonesia online yang dapat diunduh di *Play Store*.
2. Aspek model
  - a. Produk yang dihasilkan berupa wayang beber karakter yang terdiri dari satu babak (satu cerita). Karakter yang akan dibuat yaitu karakter kartun, tidak merubah bentuk wayang aslinya, hanya sedikit tambahan modifikasi dari bentuk dan segi pakaian yang kemudian menceritakan satu cerita mengenai cerita legenda Andhe-andhe Lumut (versi Pacitan).
  - b. Bahan yang digunakan yaitu kanvas berukuran . Pengembangan media pembelajaran ini mengutamakan kualitas gambar wayang

beber karakter yang bermakna dari peristiwa seputar kemerdekaan sehingga dapat menarik perhatian siswa.

## G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti pendidikan dan menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya serta dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran pada materi mendengarkan cerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini juga terdapat manfaat praktis, sebagai berikut:

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru, terutama pada guru kelas untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengenalkan budaya-budaya lokal daerah setempat sebagai media pembelajaran.

#### b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan media pembelajaran serta bahan ajar pembelajaran menggunakan media berbasis budaya lokal.

#### c. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan yang berkaitan dengan seni budaya lokal daerah setempat.
- 2) Menambah kreatifitas mahasiswa untuk terus aktif mengembangkan media serupa guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengajar disekolah.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran berbasis wayang beber karaktern antara lain:

- a. Media pembelajaran wayang beber karakter dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap budaya local Pacitan.
- b. Media wayang beber karakter dapat memotivasi siswa dalam menyimak cerita yang dibacakan oleh guru.
- c. Belum adanya media pembelajaran disekolah dasar yang memanfaatkan kebudayaan lokal.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

#### **a. Materi Pengembangan**

Materi pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita Andhe-andhe Lumut. Diceritakan bahwa cerita rakyat andhe-andhe lumut versi Pacitan ini belum banyak dikenal

oleh masyarakat lokal pacitan. Untuk itulah peneliti menggunakan cerita ini untuk diceritakan kepada subjek siswa kelas III sekolah dasar agar siswa dapat mengenal dan melestarikan kebudayaan yang ada di kota Pacitan.

b. Model Pengembangan

Model yang akan dikembangkan pada media ini yaitu terbatas pada Gulungan 1 yang menceritakan kisah Raden Panji Asmarabangun dan pertemuan Dewi sekartaji di Kerajaan Jenggala. Tokoh gambar yang digambarkan sesuai dengan cerita aslinya.

**I. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang telah ada sebelumnya menuju kearah perbaikan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi kepada siswa yang

berfungsi sebagai perangsang siswa dalam proses belajar dan memahami suatu materi.

3. Wayang beber karakter

Wayang beber karakter merupakan sebuah media yang dibuat menggunakan kertas Samson berukuran panjang 400 cm atau 4 meter dengan lebar 50 cm dengan masing-masing tepi gambar berjarak 10 cm. wayang beber karakter ini menceritakan kisah cerita rakyat Andhe-andhe Lumut (versi Pacitan) atau yang dikenal dengan Joko Kembang Kuning.

4. Kemenarikan media

Kemenarikan dari media pembelajaran ini yaitu dilihat dari karakter yang dibuat oleh peneliti. Untuk mengetahui kemenarikan pada media yang dibuat, peneliti memberikan tes pemahaman kepada siswa dengan harapan setelah diberikan tes pemahaman oleh peneliti, siswa dapat memberikan masukan mengenai media pembelajaran tersebut.

5. Validitas media

Validitas media merupakan ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu produk yang dibuat melalui suatu tes. Validitas media pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada ahli media dan memberikan soal tes pemahaman kepada siswa