Ganesha Civic Education Journal
Volume 5, Number 1, April 2023, pp. 31-35
P-ISSN: 2714-7967 | E-ISSN: 2722-8304
DOI: https://doi.org/10.23887/gancej.v5i1.1972
Open Access: https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/index

PENGEMBANGAN WAYANG KULIT BALI PUNAKAWAN TUALEN DAN MERDAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SINGARAJA

Kadek Agus Kusuma Dinata [1] *

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 03 Januari 2023
Accepted 01 April 2023
Available online 29 April 2023

Kata Kunci:
Pendidikan; Media Pembelajaran; Wayang Kulit.

Keywords:
Education; Learning Media; Shadow Puppets.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan wayang kulit Bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemyampaian pesan kepada peserta didik menjadi efisien dan proses pembelajaran menjadi efektif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan RND (Research and Development), model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Menurut Sivasailam Thiagarajan dkk (1974:5). Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja yang berjumlah 28 Orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan (1) teknik observasi, (2) wawancara, (3) kuisioner, (4) dokumentasi dan (5) studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa dalam proses perancangan draft dilaksanakan tahapan berupa: (1) membuat ide konsep, (2) penyusunan script, (3) shooting, (4) editing dan (5) sound editing. Pada video pembelajaran PPKn menggunakan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah mendapatkan uji validatas oleh 3 orang ahli yaitu Ahli Materi Pelajaran PPKn memberikan nilai sebesar 76%, Ahli Seniman Pewayangan memberikan nilai sebesar 80% dan Ahli Guru Mata Pelajaran memberikan nilai sebesar 94%. Dalam penilaian mendapatkan nilai rata-rata persentase yaitu 83%. Sedangkan uji kepraktisan siswa kelas IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja mendapatkan nilai persentase yaitu sebesar 90%. Hal ini menyatakan bahwa video pembelajaran PPKn menggunakan wayang kulit Bali punakawan tualen dan merdah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran PPKn.

A B S T R A C T

This study aims to develop Balinese shadow puppets of Punakawan Tualen and Merdah as Civics learning media to increase student learning motivation and convey messages to students to be efficient and the learning process to be effective. The research method used in this study is the RND (Research and Development) research and development method, the development model used is the 4-D model. According to Sivasailam Thiagarajan et al (1974:5). The subjects of this study were 28 class IX.11 students of SMP Negeri 2 Singaraja. Data collection techniques in this study used (1) observation techniques, (2) interviews, (3) questionnaires, (4) documentation and (5) literature study. The results of this study indicate that in the draft design process the stages are carried out in the form of: (1) making concept ideas, (2) preparing scripts, (3) shooting, (4) editing and (5) sound editing. In the PPKn learning video using Balinese leather puppets, Punakawan Tualen and Merdah get a validatas test by 3 experts, namely PPKn Subject Matter Experts giving a score of 76%, Puppet Artist Experts giving a score of 80% and Subject Teacher Experts giving a score of 94%. In the assessment, the average percentage is 83%. While the practicality test for class IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja obtained a percentage score of 90%. This suggests that Civics learning videos using Balinese shadow puppets, punakawan Tualen and Merdah, are appropriate for use as learning media for Civics subjects.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

* Corresponding author.
E-mail addresses: agus.kusuma.dinata@undiksha.ac.id

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu cara dan dasar yang penting bagi generasi muda dalam pembangunan bangsa dan negara. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan memiliki tujuan yaitu memajukan kesempurnaan hidup bagi para generasi muda agar kelak menjadi generasi bangsa yang lebih baik. Menurut Makarim, N (2019). Pendidikan saat ini telah mengalami banyak pembaharuan dan perubahan dalam lingkup kurikulum, sistem pendidikan, metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang bisa memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka belajar merupakan kebebesan dalam berpikir serta berinovasi. Inti dari kurikulum merdeka belajar berada pada pendidik atau guru dalam hal kebebasan berpikir dan mengembangkan inovasi terkait metode dan media pembelajaran, serta guru diharapkan sebagai pendidik yang bisa menjadi motivator dan fasilitator dalam menggerak siswa agar memiliki kreatifitas dan mandiri.

Dalam pendidikan, mata pelajaran yang wajib bagi siswa adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Menurut Ani, Sri Rahayu (2017) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu ilmu yang membentuk karakter peserta didik khususnya generasi muda mengetahui berkaitan antara hak dan kewajiban, bela negara, persatuan dan kesatuan melalui bingkai Bhineka Tunggal Ika yang sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Sujana, I. P. W. M (2019) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran memiliki peran yang begitu penting bagi kehidupan generasi muda, dalam hal ini generasi muda diperlukan dan dibentuk menjadi warga negara yang baik untuk membangun kehidupan politik yang demokratis.

Menurut Suastika, I. N (2020) sumber belajar dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah masyarakat itu sendiri yang berkaitan dengan Republik Indonesia dan Bhineka Tunggal Ika. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya di Daerah Bali dikategorikan masih rendah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multikultural sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar, dalam hal ini merupakan suatu inovasi berkaitan model pembelajaran yang ada (Suastika, I. N. 2020). Kejadian kegagalan komunikasi sering terjadi pada proses pembelajaran, terutama pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik, dimana peserta didik tidak mampu menyerap materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik, oleh karena itu proses pembelajaran terasa kurang efektif dan efisien (Suastika, I.N. 2020).

Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara penyampaian pesan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efisien (Hamka. 2018). Beranjak dari pernyataan diatas, menurut Suastika, I. N (2020) sebagai pengembang dan pelaksana kurikulum guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk membuat, mengembangkan dan mengemas media pembelajaran untuk mempermudah pencapaian hasil belajar peserta didik. Namun demikian pembuatan, pengembangan dan pengemasan media pembelajaran mesti memperhitungkan tujuan pembelajaran, materi ajar, kondisi peserta didik, sarana dan prasarana sekolah dan kemampuan guru sebagai pengguana media pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan wayang kulit Bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn. Wayang Kulit menurut (Setiawan. 2020) merupakan suatu pertunjukan kesenian yang menampilkan bayangan boneka yang diukir menggunakan kulit kerbau atau sapi dan dimainkan oleh seorang dalang. Dalam seni pertunjukan tersebut cerita yang ditampilkan adalah kisah Mahabarata dan Ramayana yang mengandung nilai-nilai pesan moral bagi masyarakat. Dalam cerita pewayangan Bali biasanya menurut Artha, P.R.K (2017) Tokoh punakawan Tualen dan Merdah merupakan tokoh punakawan yang menjalankan peran sebagai penerjemah bahasa kawi kedalam bahasa bali. Tokoh punakawan tualen dan merdah memiliki karakter yang welas asih dan berada dalam ajaran dharma (kebenaran).

2. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau memiliki istilah research and development (RND). menurut Putra, N (2015: 67), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sisitematis, untul menemukan, mengembangkan, memperbaiki, menghasilkan maupun mengujui keefektifan suatu produk, metode, strategi dan model yang lebih unggul, produktif, bermakna dan efisien. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Sivasailam Thiagarajan dkk (1974:5). Model penelitian penelitian dan pengembangan 4D terdapat empat (4) tahap diantaranya: (1) Difine, (2) Desain, (3) Develop dan (4) Dessiminate.

3. Hasil dan pembahasan

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran PPKn yang menggunakan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn. Pada tahapan pelaksanaan penelitian selanjutnya yaitu terdiri dari empat jenis kegiatan yaitu (1) membuat ide (konsep video), (2) membuar script video dan (3) shooting dan (4) editing. Adapun pembahasan masing-masing kegiatan sebagai berikut.

a. Membuat Ide (Konsep Video)

   Ide dan konsep menurut Kant yang dikutip oleh Harifudin Cawidu (1991) yaitu suatu gambaran yang memiliki sifat yang umum atau dibilang abstrak tentang suatu hal. Konsep media pembelajaran atau video pembelajaran ini disesuaikan dengan tahap analisis konsep yang dimana disesuaikan dari kompetensi dasar dan indicator pembelajaran PPKn di Kelas IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja. Menurut Nardayana, I Wayan dalam proses pembuatan video pewayangan berbasis audio visual seorang dalang harus memiliki suatu konsep dalam mengimplementasikan wayang kulit kedalam video. Konsep tersebut bertujuan agar pementasan wayang kulit berjalan dengan lancara serta cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak luas menjadi efektif.

b. Script

   Script atau naskah menurut Suprapto (2013) merupakan penuangan ide atau gagasan yang mengandung fakta yang terperinci yang disusun pada dialog atau kata-kata dan memiliki fungsi sebagai gambaran dalam penyempaian informasi. Rancangan narasi dalam video pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah. Menurut Nardayana, I Wayan dalam wawancaranya pada pementasan wayang kulit bali beliau merancang script sebelum pementasan wayang kulit berlangsung. Fungi dalam merancang script adalah agar alur cerita dalam pementasan wayang kulit bisa selaras dengan tujuan penyampaian pesan dalam cerita pewayangan tersebut.

c. Shooting

   Pada tahapan ini merupakan tahap pengambilan video yang berlokasi di Rumah Bapak I Nengah Yasna (Jalan Drupadi No.99, Seminyak, Kuta). Dalam tahap ini pengambilan bertempat di Bale Bandung Bapak I Nengah Yasna, pemilihan bale bandung (bale daja) dikarenakan tempat ini bernuansa Bali yang berisi ukiran khas gianyar. Menurut Nardayana, I Wayan proses pelaksanaan kegiatan shooting video wayang kulit harus benar-benar memperhitungkan lingkungan di sekitar kita agar suasana dapat terkendali dan tidak ada suara lain yang masuk kedalam video pementasan wayang kulit bali dan penyampaian pesan dalam pertunjukan menjadi jelas dan efektif. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses shooting video pembelajaran ini yaitu: (1) Pelepah pisang dengan panjang 2,5 meter dan 2 pelepah pisang dengan panjang 50 cm2, (2) Bambu dengan panjang 30 cm, (3) 2 Buah daun dadap, (4) Benang putih dengan panjang 2,5 meter (5) 2 Sesajen (Pejati), (6) Gambelan gender (7) 1 set wayang kulit bali (8) Pakaian adat bali (9) Handphone Iphone XS dan (10) Satu buah meja

d. Editing

Proses editing menurut Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman (2018): suatu proses yang sifatnya mempertimbangkan setiap materi publikasi secara substansi serta memperbaiki penyajian materi dengan baik. Tujuan dari editing yaitu menjadikan naskah mupun bahan lainnya menjadi satu dan tersampaikan pesan dengan baik dan efektif. Dalam proses editing video pembelajaran dilaksanakan 2 tahap yaitu:

1. Video Editing
   Proses *video editing* dilakukan dengan aplikasi VN yang di download melalui APP Store. Durasi video pembelajaran wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah yaitu: (1) intro video: 43 detik, (2) penjelasan materi: 50 detik, (3) penjelasan wayang kulit bali: 26 detik, (4) isi materi: 8, 24 menit, (5) penutup: 24 detik dan total urasi video adalah11:02 menit.
2. Sound Editing
   Proses rekaman suara (sound editing) menggunakan aplikasi VN yang sama dan didownload di APP Store. Dalam proses rekaman suara ini menggunakan Handpone Iphone XS. Dalam proses ini menyelaraskan antara suara dalang dengan backsound gambelan gender agar suara dari dalang dalam menyapaikan materi dapat terdengar dengan jelas. Musik intro yang digunakan dalam video pembelajaran diproleh dari youtube dengan judul: Judul backsound intro video: Pupuh Sinom Sewagati- Seni Sana Sini (Instu Recordings) https://youtu.be/9eGtTimQvW8

Uji Validitas Pengembangan Wayang Kulit Bali Punakawan Tualen Dan Merdah

Pada pokok bahasan uji kualitas hasil pengembangan media pembelajaran, dapat dipaparkan penilaian dari media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah yang diuji oleh ahli isi mata pelajaran, praktisi seniman pewayangan dan guru mata pelajaran.

Dalam tahap uji ahli isi mata pelajaran yaitu materi PPKn dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Ganesha yaitu Bapak I Wayan Budiarta, S.Pd., M.Pd. persentase tingkat pencapaian hasil ahli/materi mata pelajaran PPKn adalah 76% berada pada kualifikasi **baik.** sehingga isi/konten media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah mendapatkan revisi yaitu menjelaskan terkait penyampaian tujuan pembelajaran.

Uji ahli seniman pewayangan kulit bali dilakukan oleh seorang seniman wayang kulit bali (Dalang) yang terkenal di Bali yaitu I Wayan Nardayana, S.Sn., M.Fil.H., beliau merupakan dalang wayang kulit bali atau masyarakat bali menyebut beliau Dalang Wayang Cenk dan Blonk. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli seniman pewayangan kulit bali adalah 80% berada pada kualifikasi **baik**. sehingga isi/konten media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah mendapatkan revisi berupa suara gambelan gender diperkecil dan background dari pertunjukan kurang diperbersar agar memfokuskan kepada tokoh punakawan tualen dan merdah.

Uji ahli materi guru mata pelajaran PPKn ini dilakukan oleh Bapak Guru Kelas IX SMP Negeri 2 Singaraja yaitu, Bapak I Gede Natih, S.Pd. persentase tingkat pencapaian hasil ahli guru mata pelajaran PPKnadalah 94% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Dalam isi atau konten media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah mendapatkan apresisasi yang sangat baik dan menarik dan mendapatkan revisi berupa volume suara gambelan pengiring perlu diperkecil.

Uji Coba Kepraktisan Siswa Kelas IX.11 Di SMP Negeri 2 Singaraja Terhadap Pengembangan Wayang Kulit Bali Sebagai Media Pembelajaran PPKn

Pada tahap kepraktisan kepada siswa atau uji coba lapangan digunakan 28 (dua puluh delapan) orang siswa kelas IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja. Lokasi penelitian sebagai tempat pelaksanaan penelitian dan mengambil data terkait permasalahan yang menjadi fokus kajian

penelitian. Sehingga ditetepakannya lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Alasan peneliti memilih melaksanakan penelitian di lokasi tersebut dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah yang terfavorite di kawasan Singaraja dan khususnya di Provinsi Buleleng, dalam hal ini juga Sekolah SMP Negeri 2 Singaraja sudah banyak dijadikan sebagai objek penelitian oleh peneliti lainnya. Kedua puluh delapan siswa tersebut memiliki kemampuan akademik yang cukup beragam yaitu tinggi, sedang dan rendah. Persentase tingkat pencapaian hasil uji coba kepraktisan kepada siswa adalah 90% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Sehingga media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah tidak mendapatkan revisi.

4. Simpulan dan saran

Kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini mencakup tiga hal yaitu: 1). Draft pengembangan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Singaraja, 2) Uji validitas atau kelayakan dari hasil pengembangan produk media pembelajaran, 3) Uji coba kepraktisan kepada siswa di SMP Negeri 2 Singaraja. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran PPKn yang menggunakan wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah sebagai media pembelajaran PPKn. Pada tahapan pelaksanaan penelitian selanjutnya yaitu terdiri dari empat jenis kegiatan yaitu (1) membuat ide (konsep video), (2) membuar script video dan (3) shooting dan (4) editing.

Pada pokok bahasan uji kualitas hasil pengembangan media pembelajaran, dapat dipaparkan penilaian dari media pembelajaran PPKn berbasis wayang kulit bali punakawan tualen dan merdah yang diuji oleh ahli isi mata pelajaran, praktisi seniman pewayangan dan guru mata pelajaran. Dalam tahap uji ahli isi mata pelajaran yaitu materi PPKn dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Ganesha yaitu Bapak I Wayan Budiarta, S.Pd., M.Pd. persentase tingkat pencapaian hasil ahli/materi mata pelajaran PPKn adalah 76% berada pada kualifikasi **baik.** Uji ahli seniman pewayangan kulit bali dilakukan oleh seorang seniman wayang kulit bali (Dalang) yang terkenal di Bali yaitu I Wayan Nardayana, S.Sn., M.Fil.H., beliau merupakan dalang wayang kulit bali atau masyarakat bali menyebut beliau Dalang Wayang Cenk dan Blonk. Persentase tingkat pencapaian hasil ahli seniman pewayangan kulit bali adalah 80% berada pada kualifikasi **baik**. Uji ahli materi guru mata pelajaran PPKn ini dilakukan oleh Bapak Guru Kelas IX SMP Negeri 2 Singaraja yaitu, Bapak I Gede Natih, S.Pd. persentase tingkat pencapaian hasil ahli guru mata pelajaran PPKnadalah 94% berada pada kualifikasi **sangat baik**. Persentase tingkat pencapaian hasil uji coba kepraktisan kepada siswa adalah 90% berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Daftar Rujukan

Artha, P. R. K., dkk (2017). Perbandingan Visual Wayang Kulit Tualen Gaya Bali Selatan Dengan Figur Tualen Gaya Bali Utara. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sujana, I. P. W. M. (2020). Menggagas Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Spritual Hindu Pada Perguruan Tinggi. Jurnal Pendidikan Kewarganeggaraan Undiksha Vol. 8 No. 2. Singaraja, Bali.

Suastika, I. N, Widiastini. N. W. E. (2020). Pengembangan Pembelajaran PPKN SD. Undiksha Press.

Ainia, Dela Khoirul. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembang Pendidikan Karakter. Jurnal Filsafat Indonesia, Vol 3 No 3.

Rahayu, S. A. (2017). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN). Bumi Aksara. Setiawan, E. 2020. Makna Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah. Jurnal Al-Hikmah 18, 37-56.