

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KELUARGA PANDAWA UNTUK MELESTARIKAN KEBUDAYAAN LOKAL INDONESIA

Nofa Kharisma Husen¹, Etika Kartikadarma²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl Nakula 1 no 5-11, Semarang, 50131, 024 3517261

E-mail : Novakharisma16@yahoo.com¹ , Etikadarmaputri@gmail.com²

Abstrack

Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai – nilai penting dan fundamental yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan tersebut harus dijaga agar tidak luntur atau hilang sehingga dapat dipelajari dan dilestarikan oleh generasi berikutnya. Budaya wayang merupakan salah satu buyada peninggalan dari nenek moyang yang harus dilestarikan. Perkembangan teknologi, membuat budaya wayang semakin ditinggalkan. Dikarenakan kurang menariknya pengemasan budaya wayang tersebut kedalam sebuah pembelajaran baik dikalangan pelajar maupun kalangan masyarakat. Mereka lebih tertarik oleh budaya dari luar negeri yang dalam pengemasaannya lebih menarik karena di barengi dengan perkembangan teknologi (kecanggihan teknologi). Dengan adanya kasus tersebut maka kebudayaan wayang Indonesia harus bisa bersaing dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang lebih modern dengan memadukan kebudayaan wayang lokal Indonesia dengan teknologi. Agar kebudayaan yang ada di Indonesia tidak ditinggalkan oleh generasi penerus. Hal tersebut akan membuat budaya wayang Indonesia lebih mudah dipelajari dan lebih diminati oleh masyarakat. Sehingga kebudayaan wayang lebih di kenal oleh masyarakat luas. Melalui akses internet masyarakat akan lebih mudah mempelajari kebudayaan wayang. Khususnya pewayangan Pandawa Lima.

Kata Kunci : *media pembelajaran, wayang pandawa lima, media pembelajaran wayang pandawa lima*

Abstract

Culture is a habit that has some value and fundamental, it will be inheritable from one generation to another generation. The heritage must be maintained so it doesn't fade or lost, so it can be learn and preserved by the next generation. Puppet is one of culture heritage from ancestor that must be preserved. The progress of technology makes puppet have been forgotten. It is because the representation of puppet to feel so bored for young generation and for the society. They are more interesting to overseas culture like western culture, because it has more interesting representation and it look more interesting with the improvement of technology. Because of that, Puppet Culture of Indonesia must be competed in modern era. One of the ways is make an educational media from puppet that more modern and mix it with technology. That's makes Indonesian Culture will not be forgotten with the next generation. If we do this, it can makes puppet, one of Indonesia Culture, easier to learn and more interesting for many people. From internet access, the people will be easier to learn Puppet Culture, especially Pandawa Lima.

Keyword : *Educational media, five pandawa puppets, educational media five pandawa puppets*

1. PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu budaya peninggalan nenek moyang yang kaya akan cerita dan makna. Menurut Susantio, Djulianto [1], menyebutkan bahwa, Wayang sebagai kebudayaan tertua asli Indonesia, banyak disebut oleh sumber-sumber sejarah, utamanya prasasti. Prasasti tertua yang memberi informasi perwayangan berasal dari masa pemerintahan Raja Airlangga, abad ke-10 Masehi. Dalam bentuknya yang paling sederhana, pertunjukan wayang sudah dikenal di Indonesia jauh sebelum kedatangan orang-orang Hindu. Pertunjukan itu mulai muncul sekitar zaman Neolitik atau tahun 1500 SM.

Seiring berjalannya waktu, kisah pewayangan sedikit demi sedikit menjadi kurang populer dan kurang diminati oleh masyarakat serta generasi muda. Hal ini disebabkan perkembangan zaman yang ditandai dengan munculnya teknologi hiburan yang lebih menarik di kalangan masyarakat. Sehingga cerita wayang semakin lama semakin ditinggalkan [2].

Tokoh dalam cerita pewayangan merupakan salah satu wujud budaya

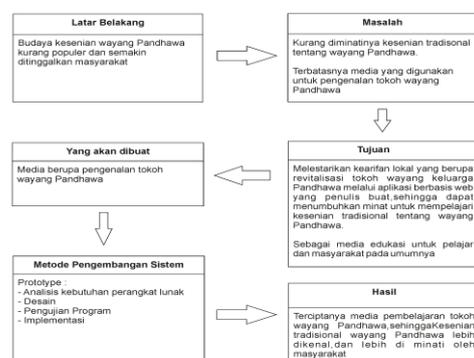
yang hidup di tengah masyarakat. Ada 707 nama-nama pelaku dalam wayang (pelaku manusia saja), ditambah sekitar 30 nama pelaku dari dunia atas/dewa. Namun, jumlah minimal yang biasa dimainkan ada 200 wayang, sedangkan 114 wayang lainnya dipajang di kirikan layar [3].

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin melakukan penelitian tentang pengenalan tokoh-tokoh pewayangan keluarga *Pandhawa* yang dikemas dalam aplikasi *game* berbasis website sebagai media edukasi terhadap masyarakat. Adapun judul yang diangkat penulis dalam penelitian ini adalah “*Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga Pandhawa untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia*”.

2. METODE

2.1 Kerangka Pemikiran

Penulis perlu membuat gambaran singkat sebagai alur penelitian ini yang di gambarkan dalam kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 3.1 : Kerangka Pemikiran

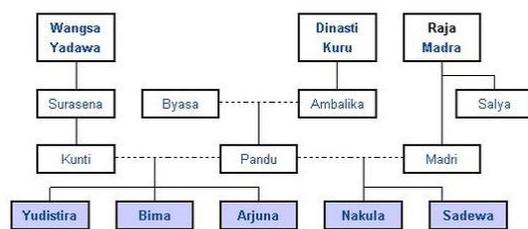
2.2 Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan wayang keluarga *Pandhawa*. Sumber literatur berupa buku teks, paper, jurnal, karya ilmiah, peta dan situs-situs penunjang.

Berikut adalah data-data yang dibutuhkan dalam game pembelajaran yang penulis buat :

1. Silsilah Lahirnya Pandhawa

Berikut ini adalah gambaran silsilah lahirnya Pandhawa Lima yang akan digunakan dalam cerita media pembelajaran.



Gambar 3.2 : Silsilah Lahirnya Pandhawa

2. Karakter Wayang

Karakter wayang disini menjelaskan tentang karakter, senjata dan aji-aji wayang yang akan digunakan dalam

media pembelajaran yang akan dibuat. Tokoh wayang dalam game pewayangan ini meliputi : Begawan Palasara (Halus, penuh semangat, pendiam, cinta dan kasih kepada sesama makhluk) , Dewi Durgandhini (Ambisius , Selalu berusaha), Begawan Abiyasa (pandai, sangat cerdas, arif bijaksana, alim, soleh, berwibawa, limpad dan linuwih), Dewi Ambalika (Setia dan penuh belas kasih.), Destharasta (Tenang, arif bijaksana, tetapi lemah dalam pendirian), Pandhu Dewanata (Suka bertapa, mengutamakan kepentingan rakyat) , Yamawidura (Jujur, adil, teliti dan tenang menghadapi masalah) , Dewi Kunti (Penuh belas kasih, setia dan wingit.) , Dewi Madrim (Penuh belas kasih, setia, sabar dan Wingit), Yudisthira (Bijaksana, jujur, lembut hati dan berbudi luhur), Werkudara (Pemarah tetapi jujur dan berhati mulia), Arjuna (Mulia, berjiwa kesatria, gagah berani, tahan terhadap godaan) , Nakula (Lincah, Cerdik), dan Sadewa (Lincah, Cerdik).

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini berasal dari data sekunder yang pengumpulannya dilakukan dengan cara meminta informasi tercatat dari pihak yang

berhubungan dengan masalah yang diteliti dan melalui studi kepustakaan dengan mencari literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan datanya sebagai berikut :

a. Wawancara

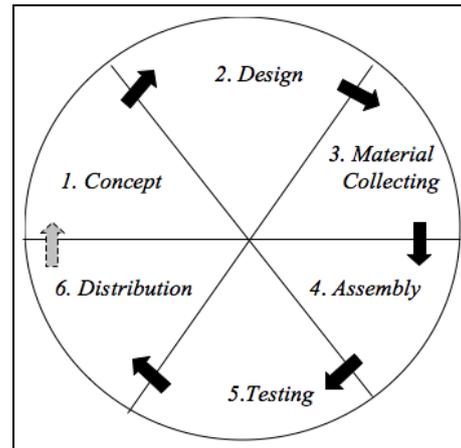
Metode ini dilakukan dengan tanya jawab langsung kepada pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam hal ini peneliti bekerjasama dengan Uri Pradasari, mahasiswa Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Semarang.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari literatur dan buku-buku yang mendukung dalam penelitian ini.

4. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir yaitu metode pengembangan sistem multimedia..Adapun gambaran beserta langkah langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan teknik ini adalah sebagai berikut:



Gambar : Metode Pengembangan Multimedia

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap implementasi, desain yang telah dibuat di perancangan perangkat lunak akan di implementasikan kedalam bahasa pemrograman php. Dan selanjutnya akan dilakukan pembahasan perangkat lunak yang telah dibuat.

3.1 Implementasi Sistem

Dan dibawah ini tampilan Implementasi Sistem :



Gambar 3.1 : Halaman Utama Permainan



Gambar 3.2 : Halaman Utama Belajar



Gambar 5.6 : Halaman Penjelasan Tokoh Wayang



Gambar 5.3 : Halaman Cerita Kisah Pandhawa



Gambar 5.7 : Halaman Utama Menu Permainan



Gambar 5.4 : Halaman Silsilah Lahirnya Pandhawa



Gambar 5.8 : Halaman Permainan



Gambar 5.5 : Halaman Tokoh Wayang



Gambar 5.9 : Halaman Cerita Permainan



Gambar 5.10 : Halaman Cara Bermain

3.2 Pengujian Sistem

Dalam pengembangan perangkat lunak ini, penulis menggunakan pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam arti masukan yang diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar sesuai dan tepat

3.3 Kesimpulan Pengujian

Dari hasil pengujian perangkat lunak dapat dilihat, semua fungsi berjalan dengan baik. Namun ada beberapa fitur yang tidak berjalan dengan baik, yaitu adanya fitur wayang dari keluarga kurawa dan tidak adanya gambar gerak berbasis animasi. Hal ini bisa dijadikan untuk pengembangan penelitian perangkat lunak kedepannya. Perangkat lunak yang perlu dikembangkan untuk kedepannya, akan menjadikan fitur yang ada menjadi lebih menarik dan tokoh pewayangannya pun

akan lebih lengkap dalam media pembelajaran tersebut.

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Proses pengembangan media ini melalui beberapa tahap. Yang pertama tahap konsep, yaitu menganalisa konsep kebutuhan program pada pokok bahasan yang akan dipilih, sebagai bahan untuk isi pembelajaran yang akan dicapai dan ditampilkan kedalam media pembelajaran. Pada tahap konsep secara garis besar adalah tujuan utama media ini dibuat, yaitu sebagai media pembelajaran wayang *Pandhawa*.

Tahap kedua adalah tahap desain, pada tahap desain dibuat gambaran desain media pembelajaran yang akan dibuat. Seperti tampilan setiap halaman dan tampilan pada setiap proses permainan pada media pembelajaran tersebut. Pada tahap desain juga dijelaskan storyboard, use case skenario, class diagram dan use case diagram yang berfungsi untuk menjelaskan halaman apa saja yang nantinya user dapat akses di media pembelajaran tersebut.

Tahap yang ketiga yaitu pengumpulan bahan material yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran mulai dari text, audio, data gambar dll. Kemudian dilanjutkan

dengan tahap selanjutnya yaitu tahap perakitan. Tahap perakitan dikerjakan setelah semua bahan sudah terkumpul.

Tahap yang kelima yaitu pengujian sistem, pengujian sistem disini penulis menggunakan pengujian black box, yaitu dengan menguji fungsi-fungsi internal pada perangkat lunak tersebut apakah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dan yang terakhir adalah tahap implementasi. Tahap implementasi ini merupakan pengoperasian perangkat lunak yang sudah selesai dibuat dan sudah diuji. Selanjutnya terjadi proses pembelajaran melalui media pembelajaran tersebut.

Dan tahap yang terakhir yaitu distribusi media pembelajaran yang sudah selesai dibuat, pendistribusian media ini melalui media internet yaitu bisa berupa download program atau melalui media penyimpanan *hosting* secara *online* dan nantinya bisa di akses banyak orang melalui internet.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Burhan Nurgiantoro, "Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa", Jurnal Pendidikan Karakter, 2011
- [2]. Tri Dewi Nugraheni "Indonesia, Masyarakat dan Warisan

4 Kesimpulan

Banyak tokoh wayang yang ada di Indonesia, dengan adanya media ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif untuk pembelajaran budaya wayang khususnya pewayangan keluarga Pandhawa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, masih perlu adanya pengembangan media yang harus dilakukan, hal utama yang harus dikembangkan yaitu dengan menambahkan tokoh wayang supaya lebih banyak tokoh yang bisa dikenal oleh masyarakat. Disisi lain juga perlu adanya inovasi dalam penampilan gambar wayang yang lebih interaktif.

Alasan tersebut bisa dilihat dari hasil pengujian sistem di temukan masalah yang ada di dalam media yang telah dibuat, di antaranya kurang adanya tokoh wayang dari keluarga Kurawa, dan minimnya gambar yang berbasis animasi untuk membuat media pembelajaran tersebut lebih hidup.

Budayanya" Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Semarang. 2013

- [3]. Hazim Amir, M.A. Nilai-nilai Etis dalam Wayang. Pustaka Sinar Harapan: Jakarta, 1991.

- [4]. Debora Hilderia Marbun, "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media untuk Melestarikan Budaya dan Nilai Luhur Bangsa "Jurnal Pemanfaatan Teknologi,2013 .
- [5]. Muhammad Haikal, "Kecanggihan Internet Sebagai Media Pembelajaran" Jurnal Teknologi Informasi, April 2015.
- [6]. Yohanes Kristiana, Hendri dan Adrianto Juliastomo,"Perancangan dan Implementasi Media Ajar Mahabarata Menggunakan HTML5 dan CSS3 "Jurnal wayang mahabarat uksw, April 2013.
- [7]. Nur Iswanti Hasani, Sunardi dan Muhammad Akyar, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar" Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.1,no3, hal 347-360, Desember 2013.
- [8]. Ananti Denova "Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar(Usia 10-12 Tahun) Studi Kasus SDN Kebraon 1 Surabaya" Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya vol.2 No.2, 2013
- [9]. Mufadhol "Analisis Permainan Kata Menggunakan Algoritma Anagram dan Subanagram"Jurnal Nasional,2012.
- [10]. Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- [11]. Nana Sudjana.Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.2004
- [12]. Wina Sanjaya. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009.
- [13]. Sumiati,Asra. Metode Pembelajaran. Bandung : Wacana Prima, 2007.
- [14]. Nuraini. Pepak Basa Jawa Lengkap. Surabaya : Lingkara Media. 2013
- [15]. Amir Mortosedono. Sejarah Wayang. Semarang : Dahara Prize.1990.
- [16]. Purwadi. Mengenal Tokoh Wayang Purwa. Surakarta : Cendrawasih, 2013.
- [17]. Sholiq, Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek

dengan UML, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006.

- [18]. Pressman, Roger S., Software Engineering: A Practitioner Approach Sixth Edition, New York: McGraw-Hill, 2005.
- [19]. Bunafit Nugroho, Latihan Membuat Aplikasi Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver 8, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008.