

**BONEKA TAWARAJA (CERITA WAYANG BERIRAMA JARI):  
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DALAM PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

**Fetiyani Yuniana Ismawarsari, Risa Hafida Indradini, dan Puji Nur Hidayat  
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

**Abstract**

The research objectives are (1) to find out how *Tawaraja* dolls are used for storytelling and (2) to reveal the effectiveness of *Tawaraja* dolls used for puppet storytelling and (3) to improve character education. The research was conducted in the Bahasa Indonesia class in Bantul Timur Elementary School and the subjects were the grade VB students. The method is research and development. This model is adopted from Borg and Gall's theory. The steps are information collecting, planning, developing a preliminary form of product, preliminary field testing, revising the main product, main field testing, conducting operational product revision, operational field testing, revising the final product revision, and conducting dissemination and implementation (Ghufron, 2005: 8). The result is the product of *Tawaraja* dolls as learning media which are effective in developing the students' character.

**Keywords:** *tawaraja dolls, puppet, character education, r&d, fifth grade of elementary school*

**PENDAHULUAN**

Degradasi moral terjadi di kalangan pelajar. Banyak siswa membolos dan berperilaku tidak sopan terhadap orang tua, guru, teman, dan orang disekitarnya. Di sisi lain, banyak generasi muda meninggalkan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia dan lebih tertarik pada budaya asing. Masuknya budaya asing telah menggeser keberadaan budaya asli bangsa Indonesia. Peninggalan-peninggalan bu-

daya leluhur seolah-olah terlupakan. Seperti wayang yang keberadaannya seringkali dibanggakan Indonesia sebagai warisan kekayaan budaya yang *adiluhung* mulai menghilang ([www.sindoweekly-magz.com](http://www.sindoweekly-magz.com)). Penyebab permasalahan pada generasi muda di era globalisasi saat ini adalah ketidakmengertian akan norma, moral, dan etika yang harus digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, atau pendidikan akhlak yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Zuchdi, 2010:9-10). Kemendikbud Republik Indonesia telah membuat kebijakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum, mulai dari jenjang prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal hingga perguruan tinggi (Mundilarto, 2013:155). Pendidikan karakter pada intinya adalah pendidikan yang memiliki dua tujuan utama, yaitu menjadikan peserta didik pandai dalam bidang akademis dan non akademis serta memiliki akhlak yang baik. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran.

Cara alternatif mengatasi hilangnya kebudayaan Indonesia ialah dengan menanamkan pendidikan karakter sejak dini. Peningkatan pendidikan karakter pada siswa dapat meniru karakteristik wayang. Wayang memiliki kualitas artistik yang tinggikan moralitas yang bermanfaat untuk pendidikan karakter. Wayang Indonesia dianggap sebagai karya agung budaya dunia (*masterpiece of*

*the oral and intangible of humanity*) (Pustaka Mahardika melalui Yasasustras, 2011: xiii). Dalam cerita Mahabharata kelahiran Gathotkaca, memuat nilai-nilai perjuangan Gathotkaca yang dapat ditanamkan pada anak didik seperti kerja keras, disiplin, kreatif, mandiri, dan sebagainya.

Berdasar kondisi tersebut dibuatlah media pembelajaran boneka Tawaraja (Cerita Wayang Berirama Jari). Boneka Tawaraja merupakan boneka tangan yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan pendidikan karakter peserta didik yang diangkat melalui cerita lahirnya Gathotkaca. Dengan demikian, tim penulis berinisiatif membuat boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar guna peningkatan pendidikan karakter dan pelestarian cerita wayang.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka difokuskan masalahnya adalah bagaimana cara menggunakan boneka Tawaraja dalam meningkatkan pendidikan karakter di kelas V Sekolah Dasar dan bagaimana keefektifan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia guna peningkatan pendidikan karakter siswa kelas V Sekolah Dasar? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara menggunakan boneka Tawaraja dalam bercerita wayang dan keefektifannya dalam menyampai-

kan cerita wayang dan meningkatkan pendidikan karakter.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Bantul Timur pada kelas VB dengan menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Dirjen Dikti (melalui Suryana, 2010) penelitian perkembangan (*development research*) bertujuan untuk menyelidiki pola urutan pertumbuhan atau perubahan sebagai fungsi waktu. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek (Haryanto, 2012). Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Tindakan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran boneka Tawaraja dan penerapannya untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Bantul Timur.

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* mengadopsi teori Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian tersebut adalah *research and information collecting, planning, develop preliminary form*

*of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation* (Ghufron, 2005: 8). Dari langkah-langkah tersebut dapat disederhanakan menjadi 5 tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, uji coba dan *monitoring*, evaluasi 1 (penyempurnaan dan kreativitas produk), dan evaluasi 2 serta pelaporan.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan wawancara. Penelitian mengungkapkan data peningkatan pemahaman dan peningkatan proses belajar siswa. Hal ini dianalisis dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai perasaan siswa dalam proses pembelajaran, pengetahuan dan pengalaman relevan pada siswa. Validitas data dilakukan dengan membandingkan data observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan hasil data wawancara dan kuisisioner/angket. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah keefektifan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan karakter pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Keberhasilan penggunaan media boneka Tawaraja ini ditandai dengan perubahan sikap dan perasaan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 11, 12, dan 13 Agustus 2014. Bertempat di SD Bantul Timur dengan subjek penelitian siswa kelas VB. Dalam penelitian digunakan media pembelajaran boneka Tawaraja. Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasidan dapat diserap maksimal oleh siswa (Soeparno, 1998: 5). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam Kegiatan Belajar Mengajar. (Arsyad, 2007: 15).Boneka Tawaraja digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk menyampaikan pesan pembelajaran bahasa Indonesia.

Boneka Tawaraja memiliki enam karakter, diantaranya Gathutkaca, Bima-sena, Arimbi, Arjuna, Tetuka, dan Bathara Narada. Boneka ini digerakkan menggunakan jari dan menceritakan wayang kisah "Gathutkaca Lahir". Materi bahasa

Indonesia yang digunakan ialah cerita narasi. Digunakan juga video pendidikan karakter berkisahkan karakter-karakter positif, seperti kedisiplinan, kemandirian, kreatif, dan kerja sama.

Hasil pelaksanaan program antara lain cara menggunakan boneka Tawaraja, partisipasi siswa di kelas, keaktifan dan sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), pengetahuan (kognitif), kesulitan sebelum penggunaan boneka Tawaraja, peningkatan sesudah penggunaan boneka Tawaraja, dan keefektifan boneka Tawaraja. Cara menggunakan boneka Tawaraja ialah sebagai berikut.

- Ambil boneka, kemudian masukkan jari telunjuk dan jari tengah ke dalam lubang di belakang kepala boneka.
- Letakkan jari-jari lain di bagian belakang leher boneka.
- Boneka siap diperagakan berdasarkan dialog pada cerita dengan menggerakkan jari-jari.



**Gambar 1. Boneka Tawaraja**

Partisipasi siswa di kelas sebesar 93% yang hadir. Dari 29 siswa, sebanyak 27 siswa yang hadir. Keaktifan dan sikap (afektif) siswa di kelas aktif melakukan presentasi hasil pekerjaan rumah. Kerja keras mereka yakni mencoba melafalkan dengan keras hasil pekerjaan, mencoba menjadi presentator dengan baik meskipun banyak yang kurang menanggapi, berani melakukannya jawab saat diskusi, dan mencoba menyanggah presentasi teman. Kedisiplinan para siswa ialah melakukan pola urutan presentasi dengan baik, meskipun banyak teman yang suka bermain sendiri dan kurang memperhatikan. Kreativitas siswa terlihat pada sesi tanya jawab. Siswa memberi-

kan jawaban yang inovatif. Kemandirian siswa terlihat dalam pengerjaan tugas. Siswa mandiri mempresentasikan hasil kerja dan berdiskusi.

Keterampilan (psikomotor) siswa di kelas diuji saat mendemonstrasikan ulang cerita wayang menggunakan boneka Tawaraja. Siswa yang berani maju antara lain Anggel, Khesia, Niken, dan Dewi. Penilaian berdasarkan aspek intonasi, lafal, mimik, dan gestur. Rata-rata mereka melafalkan kurang keras, kurang percaya diri, dan masih malu-malu, sehingga suara tidak terdengar ke seluruh ruangan. Namun keberanian mereka lebih bagus dibandingkan teman lainnya.

**Tabel 1. Karakter Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Boneka Tawaraja**

<b>N</b>	<b>Karakter</b>			
<b>o</b>	<b>Kerja Keras</b>	<b>Disiplin</b>	<b>Kreatif</b>	<b>Mandiri</b>
1	Saat mempresentasikan tugas rumah, siswa berusaha melafalkan dengan keras.	Siswa melakukan pola urutan presentasi dengan baik.	Dalam belajar siswa melakukan diskusi dan presentasi.	Siswa melakukan presentasi secara mandiri maupun kelompok.
2	Siswa mencoba menjadi presentator yang baik.	Banyak teman-teman lain yang suka bermain sendiri saat temannya mempresentasikan hasil tugas.	Waktu sesi tanya jawab, siswa memberikan jawaban/ ide yang bervariasi dari sebuah pertanyaan.	Diskusi secara kelompok dilakukan secara intern maupun ekstern.
3	Banyak audiens atau teman-teman lain yang kurang tanggap dengan presentasi tersebut.	Kelas ramai, kurang memperhatikan.	Siswa kreatif dalam menyanggah presentasi teman.	Semua siswa telah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

**Tabel 2. Karakter Siswa Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Boneka Tawaraja**

No	Karakter			
	Kerja Keras	Disiplin	Kreatif	Mandiri
1	Siswa mengerjakan tugas dengan baik.	Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu.	Siswa kreatif mendemonstrasikan cerita narasi menggunakan media.	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri.
2	Berusaha mendemonstrasikan materi pelajaran menggunakan media boneka Tawaraja.	Siswa memenuhi panggilan untuk melakukan demonstrasi.	Siswa mudah mengingat materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media pembelajaran.	Pembahasan tugas dilakukan secara kelompok.
3	Siswa aktif memperhatikan penjelasan materi pelajaran.	Kelas mulai kondusif, tenang, dan memperhatikan.	Siswa memberikan jawaban yang inovatif dalam mengerjakan tugas.	Semua siswa telah mengerjakan tugas.

Pengetahuan (kognitif) siswadiuji dengan menggunakan pertanyaan seputar cerita wayang. Awalnya banyak siswa belum paham mengenai cerita wayang. Namun setelah cerita wayang "Lahirnya Gathutkaca" didongengkan menggunakan boneka Tawaraja, siswa menjadi paham dengan cerita wayang Gathutkaca. Hal ini ditandai dengan siswa dapat menjawab pertanyaan seputar isi cerita wayang.

Kesulitan yang dihadapi sebelum penggunaan media pembelajaran boneka Tawaraja ialah para siswa sulit mempelajari cerita dengan tokoh wayang. Siswa jenuh dan kurang tertarik pada cerita wayang karena terkesan monoton dan

bahasa sulit dipahami. Karakter-karakter wayang susah dikenal dan susah diketahui namanya. Bahkan para siswa belum pernah membaca cerita wayang.

Peningkatan yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran boneka Tawaraja ialah para siswa mengalami kemudahan memahami cerita wayang dan karakter-karakternya. Siswa merasa senang dan tertarik pada pembelajaran dengan digunakannya media pembelajaran boneka Tawaraja. Karakter-karakter wayang mudah dikenal dan mudah dihafal namanya. Pendidikan karakter disampaikan kepada siswa menggunakan cerita wayang dengan media pembelajaran boneka Tawaraja.

Keefektifan media pembelajaran boneka Tawaraja dinilai kurang efektif untuk pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami nilai-nilai karakter pada boneka Tawaraja dan kesulitan memahami keseluruhan cerita dongeng yang dibawakan. Akan tetapi, penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa senang dengan penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi teori Borg dan Gall, dapat disimpulkan bahwa boneka Tawaraja dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa. Cara menggunakan boneka Tawaraja adalah dengan digunakan sebagai media mendongeng. Boneka Tawaraja pada dasarnya adalah boneka wayang yang memiliki nilai karakter.

Penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia guna peningkatan pendidikan karakter siswa kelas V SD dinilai kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa dalam memahami nilai-

nilai karakter yang terdapat pada boneka Tawaraja beserta dongeng yang dibawakan. Akan tetapi, penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga merasa senang dengan penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran.

### Saran

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu bagi guru harus meningkatkan kemampuan atau *skill* dalam memberikan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suatu inovasi yang kreatif dalam KBM, seperti pembuatan media pembelajaran dan mengasah kemampuan strategi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan dengan cara memahami lebih lanjut tentang kurikulum, memilih strategi dan media pembelajaran yang efektif, mencoba membuat media pembelajaran yang inovatif untuk KBM agar siswa merasa senang, nyaman, dan mudah mengikuti KBM.

Bagi siswa harus meningkatkan sikap perilaku yang mencerminkan karakter yang baik, yaitu disiplin, mandiri, kreatif, dan kerja keras. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru, berani bertanya, berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok, serta mengaplikasikannya dalam

kehidupan sehari-hari. Bagi peneliti sebaiknya lebih memahami pelaksanaan program, perencanaan dan persiapan. Bagi pembaca dapat memberi masukan terkait dengan media pembelajaran yang telah diteliti guna perbaikan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ghufron, Anik. 2005. "Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran "Teknologi Pembelajaran Menuju Masyarakat Belajar", pada 5-6 Desember 2005. <http://www.teknologi-pendidikan.net>. Diunduh pada 9 September 2014 pukul 12.00.
- Haryanto. 2012. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. <http://belajarpsikologi.com/pendekatan-jenis-dan-metode-penelitian-pendidikan/>. Diunduh pada 12 April 2014 pukul 16.00.
- Mundilarto. 2013. "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Sains". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III, Nomor 2, Juni.
- Nusantara Mulkam. 2013. *Kebanggaan Bangsa yang Mulai Menghilang*. <http://www.sindoweekly-magz.com/artikel/26/ii/-29-agustus-2013-4-september-2013/highlight/142/kebanggaan-bangsa-yang-mulai-menghilang>. Diunduh pada 8 April 2014 pukul 16.30.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yasasusastra, J. Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan; Biografi, Bentuk dan Perwatakannya*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- Zuchdi, Darmiyati, dkk. 2010. *Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Komprehensif: Terintegrasi dalam Perkuliahan dan Pengembangan Kultur Universitas*. Yogyakarta: UNY Press.