



**PEMBELAJARAN KESENIAN WAYANG KREASI UNTUK
MENGETAHUI MINAT ANAK TERHADAP WAYANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

oleh

Vemaska Kirana

1601412016



PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 4 Oktober 2015



Vemaska Kirana
160412016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang", telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGPAUD

Edi Waluyo, M.Pd

NIP. 19790425 200501 1 001

Semarang, Oktober 2016

Dosen Pembimbing I

R Agustinus Arum E.N, S.Pd., M.Sn

NIP. 19800828 201012 1 003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul "Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi Untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang" telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 5 - November - 2016

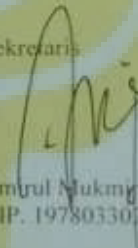
Panitia Ujian Skripsi,

Ketua



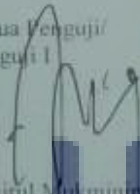
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.,Kons.
NIP. 196006051999032001

Sekretaris



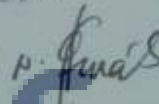
Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 197803302005011001

Ketua Penguji/
Penguji I



Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 197803302005011001

Anggota Penguji/
Penguji II



Nenerg Tjahjeh, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197801012006042001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Anggota Penguji/
Penguji III



R. Agustinus Arum Eka Nugroho, S.Pd., Msn
NIP. 198008282010121 03

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Biji yang baik tidak akan takut dimanapun ia akan di tanam (Ali Formen)*
2. *Culture always presents the beauty of life and the smile of unity.*

PERSEMBAHAN :

1. Karya ini saya persembahkan untuk kedua Orangtua, Kakek dan Nenekku yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Untuk sahabatku Afifah, Nuril, Anisa, Kiki, Mega yang selalu memberi motivasi, mendengarkan keluh kesahku dan membantu sampai akhir pembuatan skripsi ini.
3. Raden Landri Sadewo sebagai teman perjalanan.
4. Teman-teman PG-PAUD 2012 terimakasih semangatnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan hidayahnya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang” dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menempuh studi Strata 1 dan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan guru pendidikan anak usia dini di Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Edi Waluyo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNNES yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. R. Agustinus Arum E.N, S.Pd.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan waktunya untuk membimbing, memberikan motivasi, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyampaikan ilmunya kepada penulis.
5. Kepala sekolah dan segenap guru TK Pertiwi Sengi, TK Pertiwi Ngargomulyo dan TK Pertiwi Banyubiru yang telah memberikan izin penelitian.

6. Untung Pribadi yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis tentang dunia pewayangan.
7. Bapak, Ibu, Kakek dan Nenekku yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.
8. Gengsep (Afifah, Anisa, Dama, Kiki, Aulia, Endang, Lusi, Riza, Zuhro) terimakasih selalu ada untukku.
9. Teman-teman PG-PAUD 2012 yang selalu membantu dan memberi motivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, Oktober 2016

Penulis,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Vemaska Kirana

ABSTRAK

Kirana, Vemaska. 2016. *Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing R. Agustinus Arum Eka N, S.Pd.,M.Sn.

Kata Kunci: Pembelajaran, Kesenian Wayang Kreasi, Minat Anak.

Modernisasi dan globalisasi dapat menggerus jati diri bangsa jika tidak disikapi dengan bijak, salah satu jati diri bangsa adalah kebudayaan, sedangkan unsur budaya yang paling menonjol adalah kesenian. Kesenian wayang merupakan kesenian asli dari Indonesia, namun dewasa ini wayang hanya diminati oleh kalangan orang yang sudah berumur saja dan banyak anak usia dini belum mengenal wayang, padahal merekalah yang nantinya akan melestarikan kebudayaan bangsa ini. Pembelajaran kesenian wayang kreasi merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat anak terhadap wayang. Pembelajaran tersebut dilaksanakan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah semua siswa TK Pertiwi Ngargomulyo. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sample*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1 dan B2 TK Pertiwi Ngargomulyo.

Dilihat dari tabel 4.10 Menunjukkan terdapat peningkatan nilai mean *pretest* yang semula 102,50 menjadi 139,97 sehingga terjadi peningkatan *mean posttestnya* sebesar 37,47. Setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan pada minat anak, terlihat dari mean (rata-rata) sebesar 139,97. Hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,863$ dengan nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ jadi H_a diterima. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian pembelajaran kesenian wayang kreasi dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap minat anak.



ABSTRACT

Kirana, Vemaska. 2016. *Puppet Art Creation Learning To Find Out the Children's Interests toward Puppet*. Final Project, Early Childhood Education Department, Faculty of Education, Semarang State University. Supervisor: R. Agustinus Arum Eka N, S.Pd.,M.Sn.

Key Words: Puppet Art Creation Learning, Children's Interests.

Modernization and globalization can erode the national identity if not addressed wisely, one of the nation's identity is culture, while cultural elements that most prominent is arts. Puppet art is original art from Indonesia, but nowadays puppet is only in demand by the elderly person and many young children not familiar with puppets, in fact it is they who will preserve the culture of this nation. Puppet Art Creation Learning is a learning which is expected to increase the children's interest toward puppet. The Learning is implemented in accordance with the early childhood development.

This research is using an experimental method. The study population was all students in Pertiwi Ngargomulyo kindergarten. The sampling technique that used is *purposive sample* technique. The sample collection at Pertiwi Ngargomulyo kindergarten class B1 and B2 Pertiwi Ngargomulyo kindergarten.

It can be seen from the table 4.10 Shows there is an increased mean *pretest* value that originally 102,50 into 139,97 resulting in increased of the *mean posttest* amounted to 37,47. After being given a treatment, there is an increase in children's interest, it seems from the mean (average) in the experimental group is 139,9. The t test calculation results obtained t_{count} value= 12,863 with sig value (2-tailed) < 0,05 so H_a is accepted. Based on these descriptions, it can be concluded that the giving of Puppet Art Creation Learning can provide significant improvement to the children's interests.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Hakikat Pembelajaran	
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	13
2.1.2 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	14
2.2 Hakikat Kesenian Wayang Kreasi	
2.2.1 Pengertian Kesenian.....	19
2.2.2 Pengertian Wayang	20
2.2.3 Jenis Wayang	22
2.2.4 Wayang Kreasi.....	25
2.2.5 Jenis Wayang Kreasi.....	27
2.2.6 Tokoh Pewayangan	31
2.2.6.1 Gunungan / <i>Kayon</i>	36

2.3 Hakikat Minat	
2.3.1 Pengertian Minat	39
2.3.2 Ciri-ciri Minat Anak.....	41
2.3.3 Metode Menemukan Minat Anak	42
2.3.4 Aspek-aspek Minat.....	44
2.3.5 Faktor yang Mempengaruhi Minat	45
2.4 Penelitian yang Relevan.....	46
2.5 Kerangka Berfikir.....	49
2.6 Hipotesis.....	50
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	51
3.2 Desain Penelitian.....	52
3.3 Variabel Penelitian	52
3.4 Definisi Operasional.....	53
3.5 Populasi dan Sampel	
3.5.1 Populasi.....	54
3.5.2 Sampel.....	54
3.6 Prosedur Pengumpulan Data.....	55
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	55
3.7.1 Observasi.....	55
3.7.2 Metode Angket/ Kuesioner	56
3.7.3 Dokumentasi.....	58
3.8 Analisis Instrumen	
3.8.1 Analisis Validitas	58
3.8.2 Analisis Reliabilitas	60
3.9 Analisis Data	
3.9.1 Analisis Data Populasi	61
3.9.1.1 Uji Normalitas.....	61
3.9.1.2 Uji Homogenitas	61

3.9.2 Analisis Tahap Awal.....	62
3.9.2.1 Uji Normalitas.....	62
3.9.2.2 Uji Homogenitas	62
3.9.3 Analisis Tahap Akhir	
3.9.3.1 Uji Normalitas.....	63
3.9.3.2 Uji Homogenitas	63
3.9.3.3 Uji Hipotesis	63
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	
4.1.1 Deskripsi Subjek Penelitian	64
4.1.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian TK Pertiwi Ngargomulyo	64
4.1.1.2 Kondisi Fisik Sekolah TK Pertiwi Ngargomulyo	65
4.2 Pelaksanaan Penelitian	
4.2.1 Pengumpulan Data	65
4.2.2 Data Hasil Penelitian.....	66
4.2.2.1 Peningkatan Minat	67
4.3 Analisis Data	68
4.3.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	69
4.3.2 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	70
4.3.3 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	70
4.3.4 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	71
4.4 Hipotesis	71
4.4.1 Uji Hipotesis	72
4.5 Pembahasan.....	74
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	81
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	52
Tabel 3.2 Variabel Minat Anak.....	53
Tabel 3.3 Pengukuran Skor Minat Anak.....	58
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	59
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i>	66
Tabel 4.2 Hasil <i>Posttest</i>	67
Tabel 4.4 Peningkatan Minat Anak	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.10 Hasil <i>Mean Uji Hipotesis</i>	73
Tabel 4.11 Hasil <i>Paired-Test Uji Hipotesis</i>	73



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir..... 50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Skripsi	88
Lampiran 2. Lembar Uji Coba Instrumen Penelitian	89
Lampiran 3. Surat Validasi Media	94
Lampiran 4. Hasil Validitas dan Reliabilitas Tahap Awal.....	97
Lampiran 5. Hasil Validitas dan Reliabilitas Tahap Akhir	99
Lampiran 6. Lembar Instrumen Penelitian.....	101
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian di TK Pertiwi Ngargomulyo	105
Lampiran 9. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah TK Pertiwi Ngargomulyo...	106
Lampiran 10. Daftar Peserta Didik	107
Lampiran 11. Cerita	108
Lampiran 12. RPPH	110
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	134



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini kita hidup pada zaman modern, zaman dimana teknologi sudah semakin canggih dan segala informasi yang diinginkan mudah untuk didapatkan. Kemudahan tersebut merupakan dampak positif dari modernisasi. Menurut Soerjono Soekanto sebagaimana dikutip oleh Yuliantoro, modernisasi adalah suatu bentuk dari perubahan sosial yang biasanya merupakan perubahan sosial yang terarah (*directed change*) yang didasarkan pada suatu perencanaan, yang dinamakan *social planning*. Segala yang diinginkan juga dengan mudah didapatkan, istilahnya hanya tinggal ‘pencet tombol’, contohnya saja jika ingin membeli baju tidak usah repot-repot pergi ke toko atau ke *mall*, karena saat ini sudah marak *onlineshop*. Berbagai kemudahan bisa didapatkan melalui teknologi yang sudah berkembang sangat pesat ini. Dengan kemudahan mendapatkan informasi, budaya-budaya dari luar negeri perlahan-lahan masuk dan mengganti dengan kebudayaan asli. Jika tidak bisa menyaring, memilah-milah kebudayaan luar negeri yang masuk, kita akan terseret dan menjadikan kebudayaan tersebut menjadi gaya hidup. Dampak perkembangan teknologi tidak semuanya berdampak baik, namun juga ada dampak negatifnya. Semua itu tergantung pada diri kita masing-masing, dapatkah kita menyikapi perkembangan teknologi tersebut atau tidak.

Menurut Mubah (2011) globalisasi merupakan sebuah virus mematikan yang bisa berpengaruh buruk pada pudarnya eksistensi budaya-budaya lokal atau sebuah obat mujarab yang dapat menyembuhkan penyakit-penyakit tradisional yang berakar pada kemalasan, kejumudan dan ketertinggalan. Oleh karena itu kita harus bisa tetap mempertahankan eksistensi kebudayaan lokal tanpa menolak globalisasi dan modernisasi. Jika salah menanggapi adanya globalisasi maka yang terjadi adalah lunturnya budaya lokal.

Globalisasi dan modernisasi tersebut berkiblat pada negara-negara maju, karena negara maju dapat menguasai teknologi dan dengan mudah menyebarkan kebudayaannya ke seluruh penjuru dunia terutama ke negara-negara berkembang, salah satunya adalah Indonesia. Hal tersebut ada yang bertolak belakang dengan nilai-nilai lokal di Indonesia, contohnya adalah dalam hal sopan santun. Kita tidak dapat menolak adanya modernisasi dan globalisasi tersebut karena hal tersebut menghambat ilmu pengetahuan.

Seseorang yang sudah dewasa mungkin saja bisa menyaring hal-hal mana yang bisa ditiru dan mana yang tidak dari dampak modernisasi dan globalisasi tersebut. Namun jika anak-anak atau remaja yang sedang mencari jati diri mereka, kemungkinan besar mereka akan terbawa arus modernisasi dan globalisasi. Arus modernisasi dan globalisasi tidak selalu berdampak buruk, jika dapat menyikapinya dengan bijak banyak hal keuntungan yang akan didapatkan dengan adanya globalisasi dan modernisasi. Anak-anak yang sedang mengalami usia emas atau *golden age*, anak-anak yang sedang dalam masa *golden age* akan sangat mudah sekali menyerap

informasi baru. Karena mereka sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan. Anak-anak tersebut sedang dalam masa meniru, mereka akan mudah meniru perilaku-perilaku dari orang sekitarnya, entah itu langsung atau secara tidak langsung yaitu melalui media-media televisi ataupun internet. Mereka belum mengerti hal baik dan hal buruk, mana yang bisa ditiru dan mana yang tidak, sedangkan media-media tersebut tidak melulu menampilkan hal-hal yang baik-baik saja.

Arus modernisasi dan globalisasi memberikan dampak yang sangat menonjol dan sangat berarti bagi bangsa Indonesia ini. Globalisasi adalah proses penyebaran unsur-unsur baru baik itu informasi, pemikiran, gaya hidup, maupun teknologi secara mendunia, globalisasi berhubungan erat dengan modernisasi, modernisasi adalah proses perubahan dari cara tradisional ke cara baru yang lebih maju untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dengan adanya modernisasi Indonesia dapat lebih maju daripada sebelum adanya modernisasi. Kemajuan tersebut seringkali tidak diimbangi dengan dampak-dampak yang positif, bukan berarti dengan adanya modernisasi hanya akan memberi pengaruh negatif, namun didunia ini semuanya ada timbal baliknya, jika ada positif maka ada negatif, jika ada malam pasti ada pagi, kurang lebih seperti itu.

Arus dari modernisasi dan globalisasi tersebut dapat menggerus jati diri bangsa jika tidak bisa menyikapinya dengan baik dan bijak. Menurut Selo Sumarjan dan Sulaiman Sumardi (dalam Hamalik 2009) kebudayaan adalah hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan

kebendaan; rasa meliputi jiwa manusia yang diwujudkan dalam norma-norma dan nilai-nilai; cipta merupakan pikiran orang-orang dalam hidup bermasyarakat. Kebudayaan merupakan salah satu dari jati diri bangsa, setiap bangsa pasti mempunyai kebudayaan masing-masing, termasuk budaya asing yang masuk ke Indonesia akibat arus dari modernisasi dan globalisasi. Salah satu unsur kebudayaan yang sangat menonjol adalah kesenian, terutama kesenian tradisional. Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak pulau dan setiap suku memiliki ciri khas tersendiri, mulai dari bahasa, rumah adat, pakaian adat, permainan tradisional dan lain-lain. Oleh karena itu Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beranekaragam, kebudayaan tersebut yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Adanya keberagaman tersebut menunjukkan bahwa sejak dulu bangsa Indonesia sudah mempunyai identitas yang menunjukkan kekhasan mereka sebagai suatu kelompok atau suku, dan saat ini kita harus mempertahankan identitas tersebut agar tidak kehilangan kekhasan kita sebagai bangsa Indonesia.

Kebudayaan Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa harus terus dipelihara, dibina, dan dikembangkan guna memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila, meningkatkan kualitas hidup, memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional, memperkokoh jiwa persatuan dan kesatuan bangsa serta mampu jadi penggerak bagi perwujudan cita-cita bangsa di masa depan. (Gunadi, dkk. 1996)

Kebudayaan merupakan ciri khas dari sebuah bangsa, termasuk Indonesia yang memiliki beraneka ragam kebudayaan, bentuk keberagaman budaya di

Indonesia dapat kita lihat pada jenis-jenis kesenian daerah seperti tari-tarian, kesenian wayang kulit, rumah adat dan tradisi. Namun, kekhasan dari bangsa Indonesia ini akan semakin hilang dimakan jaman dikarenakan arus modernisasi. Banyak anak yang mengaplikasikan kebudayaan barat dan melupakan kebudayaannya sendiri. Menurut Kartini sebagaimana dikutip oleh Yuliantoro, menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai budi pekerti pada anak merupakan modal penting dalam menghadapi dampak negatif kemajuan teknologi. Jika sejak usia dini anak tidak diajarkan nilai-nilai budi pekerti maka jika anak menginjak usia dewasa akan mengembangkan sikap destruktif atau cenderung ke arah brutal.

Masuknya globalisasi dan modernisasi ke Indonesia beriringan dengan munculnya sikap-sikap yang bertentangan dengan nilai-nilai budaya Jawa. Masyarakat menganggap bahwa kebudayaan lokal itu kuno dan lebih menyukai budaya asing yang masuk ke Indonesia yang dianggap lebih moderen dan kekinian. Menurut Mubah (2011) strategi yang paling tepat untuk menguatkan daya tahan budaya lokal adalah dengan menyerap sisi-sisi baik dan unggul dari budaya asing untuk dikombinasikan dengan budaya lokal sehingga ada perpaduan yang tetap mencitrakan budaya lokal. Contohnya adalah dengan bercerita menggunakan media wayang yang tokohnya adalah pahlawan-pahlawan yang digemari oleh anak seperti Superman, Iron-Man, Spiderman, Batman.

Menurut Yuliantoro, kesenian tradisional merupakan sarana yang baik untuk menanamkan pendidikan budi pekerti pada anak, misalnya dengan mengajak anak melihat pagelaran wayang kulit yang didalam ceritanya mengandung pesan moral. Di

dalam kesenian tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam kesenian wayang kulit, karawitan atau gamelan, dan tari. Mempelajari kesenian tradisional merupakan salah satu aktivitas yang baik bagi proses pengembangan kepribadian anak, karena dalam kesenian tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur, seperti budi pekerti, sopan santun, kebijaksanaan, dan lain sebagainya. Selain itu dalam proses pembelajaran kesenian tradisional, anak-anak akan diarahkan dan dibimbing untuk mampu bersosialisasi dengan rekan-rekannya, bekerja sama, melatih kekompakan tim (seperti dalam kesenian tari atau karawitan). Dengan adanya pembinaan seperti itu maka ketika anak menginjak usia 12-14 tahun, anak mulai bisa menyadari bahwa mereka mempunyai potensi dalam mengembangkan kesenian sekaligus membentuk karakter mereka menjadi generasi yang mencintai kesenian tradisional dan berbudi pekerti luhur.

Unsur kebudayaan yang dapat menonjolkan sifat khas dan mutu adalah kesenian (Sumintarsih dkk, 2012). Salah satu kesenian tradisional yang mulai kurang diminati pada saat ini adalah kesenian wayang. Perkataan wayang berasal dari bahasa Jawa krama ngoko (bahasa Jawa halus dan kasar) yang berarti perwajahan yang terdiri dari barang dan lain sebagainya, yang terkena cahaya atau penerangan (Ismunandar, 1985). Kesenian wayang tidak terlepas dari peran seorang dalang sebagai sutradara dari cerita wayang tersebut. Istilah dalang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti orang yang memainkan wayang. Dewasa ini kesenian tentang wayang lebih banyak diminati oleh orang-orang yang sudah berusia lanjut

saja, untuk kalangan anak-anak atau remaja kurang mengapresiasi kesenian tradisional ini. Padahal di luar negeri banyak orang yang menginginkan untuk belajar tentang salah satu kesenian tradisional ini. Dalang dimaknai sebagai orang yang *ngudhal piwulang*, orang yang memberikan pelajaran, ilmu atau pengetahuan. Pedalangan merupakan segala sesuatu yang berkenaan dan berhubungan dengan penuturan cerita dan pertunjukan wayang, sedangkan pewayangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perihal wayang.

Kesenian wayang bagi masyarakat Jawa khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya, merupakan salah satu dari sekian banyak kekayaan budaya warisan leluhur yang sangat tinggi nilainya. Oleh sebab itu kesenian wayang disebut suatu kesenian tradisional *adi luhung* yang artinya sangat indah dan mempunyai nilai yang luhur. Cerita wayang mengandung nilai hidup dan kehidupan luhur, yang dalam setiap akhir cerita lakonnya selalu memenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Hal itu mengandung suatu ajaran bahwa perbuatan baiklah yang akan unggul, sedangkan perbuatan jahat akan selalu menerima kekalahannya, sebagai contoh cerita Mahabharata dan Ramayana.

Saat ini banyak anak yang tidak begitu mengenal wayang. Bahkan banyak anak yang belum pernah menonton wayang, mendengar cerita-cerita tentang pewayangan yang diambil dari pakem pewayangan seperti Mahabharata atau Ramayana, padahal dari cerita pewayangan tersebut mengandung budi pekerti dan tentunya tentang budaya lokal yang kita punyai. Padahal kesenian tradisional ini harus dilestarikan keberadaannya karena kesenian tradisional inilah yang menjadi ciri

khas bangsa Indonesia. Banyak anak yang kurang berminat untuk belajar atau hanya sekedar mengetahui kebudayaannya sendiri, padahal banyak turis mancanegara yang sangat berminat untuk mempelajari kebudayaan Indonesia, kesenian wayang atau alat musik tradisional. Anak usia dini pada saat ini tidak banyak yang mengetahui tokoh-tokoh pewayangan yang sangat edukatif, mereka lebih mengetahui tokoh-tokoh kartun, pahlawan super bahkan tokoh-tokoh dalam sinetron.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, alasan mendasar yang membuat wayang kurang digemari anak muda salah satunya adalah generasi muda tidak mengerti dengan cerita yang dibawakan oleh dalang dan tidak paham dengan bahasa yang digunakan oleh dalang (Hidayati, 2014). Berdasarkan hal tersebut kita tidak dapat sepenuhnya menyalahkan modernisasi dan globalisasi yang masuk ke Indonesia, karena salah satu penyebab rendahnya minat wayang adalah karena tidak paham dengan derita dan bahasa yang dibawakan oleh dalang. Namun hal tersebut tidak akan terjadi apabila terdapat media yang dapat membuat anak mengenal, belajar, mengerti dan memahami terhadap dunia pewayangan. Apabila anak sudah terbiasa dengan wayang maka akan timbul rasa cinta terhadap kesenian wayang.

Anak merupakan individu yang berusia dari 0-7 tahun. Dalam usia tersebut perkembangan anak sangatlah pesat. Anak adalah kertas putih bersih yang belum tergores apapun, sedangkan orangtua berperan sebagai pena yang akan memberi goresan pada kertas putih tersebut, dengan kata lain kita sendirilah yang akan membangun dan membentuk karakter anak. Usia perkembangan anak adalah waktu yang tepat untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan.

Pada saat ini mungkin akan sedikit kesulitan untuk menemukan sekolah taman kanak-kanak yang berbasis atau berdasarkan kebudayaan, terutama kebudayaan Jawa. Banyak sekolah taman kanak-kanak yang lebih mengutamakan teknologi daripada kebudayaan, beberapa sekolah lebih memilih ekstrakurikuler *drumband* daripada ekstrakurikuler karawitan. Padahal anak usia dini penting untuk dikenalkan dengan kebudayaannya sendiri. Sekolah merupakan lembaga yang berpengaruh terhadap kelestarian budaya, namun banyak sekolah-sekolah yang belum menyadari betapa pentingnya melestarikan kebudayaan. Kita dapat menumbuhkan minat anak terhadap kebudayaan salah satunya adalah melalui sekolah, contohnya adalah dengan menempel wayang di dinding, menggunakan media wayang atau cerita wayang ketika pembelajaran. Setiap lembaga sekolah seharusnya menyadari pentingnya melestarikan kebudayaan, sehingga tidak akan ada kekhawatiran tentang lunturnya budaya bangsa, atau kebudayaan yang diakui oleh negara lain.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Ngargomulyo kelas B1 dan B2, pertimbangan untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut adalah karena kelas TK B dirasa sudah mampu untuk menerima pembelajaran kesenian wayang kreasi. Sekolah taman kanak-kanak tersebut berada di lereng gunung Merapi tepatnya di Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Pembelajaran di taman kanak-kanak tersebut pada kesehariannya menggunakan bahasa Jawa dan bahasa Indonesia, namun bahasa Jawa lebih sering digunakan. Sekolah tersebut sudah mengenalkan beberapa kebudayaan lokal kepada siswa-siswinya, seperti tari Topeng Ireng dan Janthilan. Untuk kesenian wayang sendiri sudah dikenalkan kepada anak, namun belum terlalu

intensif untuk dikenalkan kepada anak. Minat anak terhadap kebudayaan, terutama wayang tidak dapat timbul dengan sendirinya jika tidak dikenalkan dengan kebudayaan itu sendiri. Tenaga pendidik di TK Pertiwi Ngargomulyo sudah paham tentang tokoh-tokoh pewayangan meskipun belum terlalu mendalaminya. Di TK tersebut terdapat media wayang Punakawan, media tersebut ukurannya terlalu kecil untuk digunakan sebagai media. Media Wayang tersebut jarang digunakan untuk bermain anak, dan hanya untuk pajangan saja. Penggunaan media atau alat permainan edukatif di TK Pertiwi Ngargomulyo kurang maksimal, ketika istirahat anak hanya bermain diluar ruangan menggunakan permainan *outdoor* saja, padahal di dalam kelas terdapat berbagai mainan yang dapat digunakan oleh anak dan dapat menstimulasi perkembangan anak. Media yang digunakan oleh guru untuk pembelajaran cukup bervariasi, akan tetapi guru masih sering menggunakan lembar kerja untuk anak.

Minat anak tidak akan berkembang jika tidak berinteraksi dengan lingkungan. Di kecamatan Dukun Kabupaten Magelang, kebudayaan pagelaran wayang masih sering diselenggarakan ketika merti desa atau pada hari besar. Merti desa adalah ungkapan rasa syukur karena telah diberikan rejeki oleh Tuhan YME. Merti desa ini dilaksanakan pada bulan-bulan tertentu, seperti pada bulan Sura atau Muharram. Secara tidak langsung, anak-anak sudah dapat mengenali beberapa tokoh pewayangan meski tidak terlalu mendalaminya. Dengan adanya pagelaran wayang tersebut, sebenarnya sudah merangsang minat anak terhadap wayang, namun dari pihak orang tua sendiri belum benar-benar mau untuk membangun minat anak terhadap wayang, mereka kurang memberikan pengetahuan kepada anak tentang

dunia wayang dan kurang memfasilitasi anak untuk mengenal lebih dekat dengan wayang, contohnya adalah dengan memberikan mainan wayang kepada anak. Sedangkan dari pihak sekolah, melakukan pembelajaran yang menyangkut tentang wayang hanya sebagai selingan saja. Usaha yang dilakukan oleh peneliti agar menarik perhatian anak sehingga anak berminat dengan wayang adalah dengan memberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi, menggunakan cerita yang mudah dimengerti oleh anak karena cerita yang diambil berasal dari pengalaman sehari-hari anak, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa *Ngoko* yang digunakan oleh anak untuk berkomunikasi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian ini dengan judul “Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi Untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu apakah terdapat perbedaan minat anak terhadap wayang sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui perbedaan minat anak terhadap wayang sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat teoritis

Sebagai kontribusi bagi dunia pendidikan pada umumnya, dalam upaya pelestarian budaya dengan pembelajaran kesenian wayang kreasi.

1.4.2 Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi, siswa, sekolah, dinas kebudayaan, sekolah dan peneliti lain.

- a. Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan mendapat pengalaman belajar yang bermakna dan dapat melestarikan kebudayaan.
- b. Bagi dinas kebudayaan, sebagai salah satu jalan alternatif untuk melestarikan kebudayaan.
- c. Bagi sekolah, sebagai acuan untuk memberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi bagi sekolahnya masing-masing dan dapat menyebarluaskan ke sekolah-sekolah lain.
- d. Bagi peneliti, sebagai pengalaman pribadi dan pemahaman baru penulis, dalam upaya peningkatan sumber daya manusia (SDM) dalam bidang pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran dialami seumur hidup oleh manusia, proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Proses pembelajaran tidak hanya dapat berlangsung di bangku sekolah saja. Proses pembelajar dan pengajaran memiliki kaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Proses mengajar hanya dilakukan oleh guru saja, sedangkan dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan murid.

Menurut Gagne (dalam Rifai, dan Chatarina. 2012: 157-158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk dukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perolehan tujuan belajar sebetulnya juga dapat dilakukan secara alamiah dimana peserta didik membaca buku-buku, majalah, surat kabar atau mengamati peristiwa di lingkungannya. Namun dalam aktivitas belajar yang dirancang, disebut pembelajaran, maka perolehan tujuan belajar itu akan dapat dicapai secara efektif dan efisien jika aktivitas belajar itu dirancang secara baik. Tujuan belajar tersebut memberikan arah terhadap proses belajar. Setiap komponen pembelajaran hendaknya saling berhubungan dan berkaitan dengan proses internal belajar peserta didik agar terjadi peristiwa belajar.

Untuk mencapai tujuan belajar, pendidik hendaknya benar-benar menguasai cara-cara merancang belajar agar peserta didik mampu belajar optimal.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Omrod (200: 269) pembelajaran adalah perubahan jangka panjang, yaitu lebih dari sekedar informasi secara singkat dan sambil lalu (misalnya, mengingat nomor telepon hanya beberapa saat guna menghubungi nomor tersebut), namun tidak selalu tersimpan selamanya. Kedua, pembelajaran melibatkan representasi atau asosiasi mental, entitas dan interkoneksi internal yang menyimpan pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh. Ketiga, pembelajaran adalah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman.

Dalam penelitian Rafika Bayu Kusumandari (2013) yang berjudul *Character Education Model For Early Childhood Based on E-Learning and Culture of Java* mengatakan bahwa pembelajaran di desfinisikan sebagai upaya yang disengaja oleh pendidik untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menggunakan metode imposisi dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa (J. Hebart dalam Hamalik 2009).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Dimana guru dapat mengajar dan

siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan sehingga tercapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

2.1.2 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar (Diana, 2013). Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran untuk anak usia dini disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Adapun metode pembelajaran untuk anak adalah sebagai berikut:

1. Metode Bercerita

Fadillah (2012: 172) menjelaskan metode bercerita adalah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik. Kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak TK yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita itu sampai tuntas.

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan.

2. Metode Bercakap-cakap

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. bercakap-cakap

dapat dilaksanakan dalam bentuk bercakap-cakap bebas, menurut tema dan bercakap-cakap berdasarkan gambar seri.

3. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab disini, mempunyai manfaat membangun pengetahuan anak melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga anak dapat menjawab dan membuat pertanyaan sesuai dengan informasi yang ingin diperolehnya. Disamping itu juga diharapkan anak mampu mengingat, memikirkan dan menganalisis suatu hal yang menjadi bahan pelajaran atau permainan yang dihadapinya.

Menurut Fadillah (2012:164) tanya jawab adalah metode yang dimaksudkan untuk menanyakan sejauh mana siswa telah mengetahui materi yang telah diberikan, serta mengetahui tingkat-tingkat proses pemikiran siswa.

4. Metode Karyawisata

Metode karya wisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan jalan mengajak para murid keluar kelas mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari atau menyelidiki hal tertentu, dibawah bimbingan guru.

5. Metode Demontrasi

Metode demontrasi adalah metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memperlihatkan kepada seluruh murid tentang cara melakukan sesuatu.

6. Metode Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak dapat bereksplorasi, mendapat pengalaman baru dan dapat membangun pengetahuannya.

Ungguh dalam Fadillah (2012: 168) menjelaskan metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa.

7. Metode Eksperimen

Merupakan metode dengan cara memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengadakan percobaan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya.

8. Metode Proyek

Metode proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktifitas belajar secara bertahap, dimana dari tahapan awal sampai tahapan akhir yang merupakan satu kesatuan rangkaian kegiatan. Metode ini menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari yang sederhana untuk dilakukan oleh anak.

9. Metode Pemberian Tugas

Adalah metode yang digunakan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

10. Metode Ceramah

Dalam sejarah pendidikan, metode ceramah telah lama dijalankan. Menurut Cuban (dalam Eggen dan Don, 2012) meskipun ceramah merupakan metode yang paling sering dikritik dari semua metode mengajar, metode ini tetap yang paling sering digunakan.

Ceramah memiliki kelebihan lain. Pertama, karena terbatasnya waktu perencanaan untuk mengatur materi, ceramah menjadi efisien. Kedua, ceramah

itu fleksibel karena bisa diterapkan pada nyaris semua bidang materi. Ketiga, ceramah itu sederhana. Ketimbang merencanakan cara untuk melibatkan siswa atau memikirkan faktor-faktor pembelajaran dan motivasi lain, upaya guru berfokus pada mengatur dan menyajikan materi. Bahkan guru pemula bisa belajar menyampaikan ceramah-ceramah yang memadai. Sementara, pengajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kognitif jauh lebih rumit dan menuntut. (Edden dan Don, 2012)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode demonstrasi yaitu dengan cara menyajikan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan suatu proses cara melakukan sesuatu kepada anak didik.

Dalam penelitian Rafika Bayu Kusumandari (2013) yang berjudul *Character Education Model For Early Childhood Based On E-Learning and Culture of Java* mengatakan bahwa:

In general, the key points of learning in early childhood include:

- 1. Learning, playing and singing. In this case study prepared by developing the essence of play.*
- 2. Learn life skills. Social skills is a skill that one has to dare to face the problems of life and natural life with no depressed, then proactively and creatively seek and find solutions to the solution (MONE, 2002)*
- 3. Learning from concrete objects. At an early age children in the sensory motor stage to pre-operational and children learn best from real objects.*

4. *Integrated learning. Learning is based on the subjects but integrated with themes based on specific (thematic).*

Poin-poin penting dari pembelajaran pada anak usia dini meliputi:

1. Belajar, bermain, bernyanyi. Pada kasus ini pembelajaran dipersiapkan dengan mengembangkan esensi permainan.
2. Belajar keterampilan hidup. Keterampilan hidup adalah keterampilan keberanian untuk menghadapi masalah tanpa mempunyai perasaan tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari dan menemukan solusi. (Depdiknas, 2002)
3. Belajar dari benda-benda yang kongkrit. Pada anak usia dini, tahapan sensori-motor untuk pra-operasional dan anak lebih baik belajar dengan objek yang nyata.
4. Pembelajaran terpadu. Pembelajaran berdasarkan pada mata pelajaran tetapi terintegrasi dengan berdasarkan tema khusus (tematik).

Dalam penelitian Diana & R. Agustinus yang berjudul *“Golden Generation and Conservation Nation”: A Project in a Preschool Teacher Education Class*. Menyatakan bahwa *“there are a lot of factors affecting the learning process of students both internal and external which can be identified. The internal factor include student’s motivation, while the external factors include lecturer/teachers, materials, patterns of interaction, media, technology and learning situation systems.”*

Yang artinya kurang lebih adalah ada banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa baik internal dan eksternal yang dapat diidentifikasi . Faktor internal

meliputi motivasi siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi dosen/guru, bahan, pola interaksi, media, teknologi dan sistem situasi pembelajaran.

2.2 Hakikat Kesenian Wayang Kreasi

2.2.1 Pengertian Kesenian

Menurut Prestisa Galuh dan Bagus Susetyo, karya seni merupakan suatu identitas bangsa bahkan merupakan identitas dari masyarakat dimana mereka tinggal. Karena didalam karya seni mengandung unsur keunikan yang berbeda dari yang lain. Keunikan tersebut yang membuat sebuah karya seni dapat menjadi identitas. Seni dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dsb); karya yg diciptakan dengan keahlian yg luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Sedangkan kesenian berarti perihal seni; keindahan

Kesenian merupakan hasil unsur kebudayaan yang sudah sangat menyatu dengan kehidupan kita sehari-hari. Dalam konteks sederhana, kesenian adalah sesuatu yang sifatnya menghibur. Namun lebih mendalam, kesenian menjadi alat atau sarana manusia untuk mengekspresikan dirinya (Al-Marusy Amir, 2015).

Kesenian adalah segala sesuatu yang mengenai atau berkaitan dengan seni. Seni mengarah pada tujuan, yaitu mengungkap perasaan manusia. Hal tersebut berkaitan dengan apa yang dialami oleh seorang seniman atau pelaku seni ketika menciptakan suatu karya seni. Dalam penciptaan itulah yang akan menghasilkan berbagai cabang seni seperti seni musik, tari, rupa, dan sebagainya. (Prestisa Galuh dan Bagus Susetyo, 2013: 3)

Dari pengertian-pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kesenian merupakan sesuatu yang berhubungan dengan seni yang dapat mengekspresikan perasaan manusia dan bersifat menghibur.

2.2.2 Pengertian Wayang

Wayang merupakan kesenian asli dari Indonesia, wayang sangat dikenal dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa. Wayang sebagai salah satu seni pertunjukkan sering diartikan sebagai bayangan tidak jelas hanya samar-samar bergerak kesana kemari. Dengan bayangan yang samar-samar tersebut tidak jarang diartikan sebagai gambaran perwatakan manusia. Lebih dari itu sering pula dimaksudkan sebagai penggambaran kehidupan di masa lampau. Pendapat terakhir kiranya perlu dikaji secara tersendiri sesuai dengan dasar ceritera. (Isma'un & Martono, 1989)

Perkataan wayang berasal dari bahasa Jawa krama *ngoko* (bahasa Jawa halus dan kasar) yang berarti perwajahan yang terdiri dari barang dan lain sebagainya, yang terkena cahaya (penerangan).

- Perwajahan yang terdiri dari barang dan lain sebagainya yang terkena cahaya (penerangan-bayangan).
- Tiruan orang-orangan yang dibuat dari belulang (kayu, kertas) untuk membentuk sebuah lelakon (ceritera)
- Ceritera yang terdiri dari tiruan orang-orangan yang dihias dan dipakai sebagai alat pertunjukan.
- Orang yang hanya sebagai alat (segala gerak-geraknya diatur oleh orang lain)

- Daging yang terdapat di leher (misalnya leher sapi, dan lain sebagainya).
- Nama waktu yang ke-27

(Ismunandar, 1985)

Menurut Sri Mulyono (1982) wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa asli), yang berarti bayang-bayang, atau bayang yang berasal dari akar kata “yang” mendapat tambahan “wa” yang menjadi wayang. kata wayang atau “hamayang” pada waktu dulu berarti pertunjukkan “bayang”, yang lambat laun menjadi pertunjukkan bayang-bayang, kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang.

Wayang artinya adalah bayangan. Wayang adalah potret kehidupan yang berisi *sanepa* (perumpamaan), *piwulang* (pengajaran), *pituduh* (petunjuk). Wayang berisi kebiasaan hidup, tingkah laku manusia dan keadaan alam. Dengan demikian wayang merupakan etika kehidupan manusia. Lakon wayang merupakan cermin kehidupan manusia yang dialami sejak dari lahir, hidup, mati. Purwa, madya dan wusana. Ini merupakan proses alamiah dari tidak ada menjadi ada dan kembali tidak ada lagi. Dalam proses ini manusia senantiasa mengupayakan keseimbangan antara alam dan manusia dan Tuhan yang Maha Esa. (Bastomi, 1993).

Sedangkan menurut Ardian Kresna (2012:17) wayang adalah wujud dari upaya penggambaran nenek moyang suku Jawa tentang kehidupan manusia pada umumnya. Mereka meyakini bahwa setiap benda yang hidup pasti mempunyai ruh, ada yang baik dan ada yang jahat, sehingga saat itu (sekitar tahun 1500 M) dibuatlah wayang dalam bentuk gambar ilusi atau bayangan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa wayang adalah kesenian yang berasal dari Indonesia yang disajikan dalam bentuk bayang-bayang, cerita yang digunakan berasal dari India seperti Ramayana dan Mahabarata, namun dikreasikan sendiri kedalam bahasa Jawa. Dalam pertunjukkan wayang sendiri syarat akan makna kehidupan manusia sehari-hari.

2.2.3 Jenis Wayang

Jenis wayang di Indonesia sangat beragam sekali, perkembangan wayang melahirkan berbagai jenis wayang. Kita dapat melihat berbagai jenis wayang tersebut di Museum Wayang Indonesia. Jenis-jenis wayang tersebut yaitu:

a) Wayang Purwa

Purwa semula adalah bahasa Sanskerta yang berarti 'pertama', yang terdahulu, 'yang dulu'. Zaman purwa berarti 'dulu', Wayang Purwa berarti 'Wayang zaman dulu' atau wayang yang mempertunjukkan cerita zaman dulu. (Mulyono, 1982)

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (2011:9) wayang kulit Purwa adalah salah satu jenis wayang kulit yang paling tua atau paling awal (purwa) yang dimainkan oleh seorang dalang dan didukung oleh *sinden* dan *niyaga*.

Pada umumnya lakon (cerita) yang dibawakan dalam wayang purwa diambil dari Ramayana dan Mahabarata. Bentuk wayang ini sangat berbeda dengan tubuh manusia pada umumnya dan diukir dengan sistem tertentu sehingga perbandingan (proporsi) antara bagian-bagian masing-masing seimbang.

Menurut Supriyono (2008) pada mulanya bentuk wayang purwa didasarkan pada bentuk relief candi, lambat laun bentuk itu mengalami perubahan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan pribadi masyarakat Indonesia (Jawa). Dalam wayang Purwa ukuran besar (tingginya) dapat dibedakan menjadi 4 (empat) macam, yaitu wayang kaper, wayang kidang kencana, wayang pedalangan dan wayang ageng.

Jadi, kesimpulannya wayang purwa adalah wayang yang pertama dan alur ceritanya berasal dari cerita Ramayana dan Mahabharata.

b) Wayang Madya

Merupakan ciptaan Mangkunegara IV Surakarta. Cerita yang dipergelarkan melanjutkan cerita wayang purwa, yaitu dari Yudayono sampai Jayalengkara. Pada umumnya wayang Madya tokoh-tokoh raja tidak memakai praba (sinar atau nimbus), suatu perhiasan yang dipakai pada punggung setiap raja, sebagai lambang kedudukannya.

c) Wayang Klitik

Kelitik dan kerucil segera memperlihatkan bahwa perkataan ini sebenarnya mempunyai arti yang sama, berasal dari perkataan yang bermakna kecil, sedikit, kurus dan sebagainya karena diberi sisipan el dan er. Perkataan kecil cukup dimengerti; kelitik berasal dari ketik, mengingatkan akan perkataan sethithik dan kedhik, klithak-klithik suara benturan kayu juga, ngalithik = menjadi kurus, dan klithikan = barang-barang kelontong. (Mulyono, 1982)

Menurut Mulyono (1982), jenis wayang klitik ini mempertunjukkan boneka-boneka kayu itu sendiri dan bukan bayangannya. Boneka wayang ini wujudnya pipih,

walaupun tidak setipis kulit dan boneka dari kayu. Lengan atau tangannya dibuat dari kulit sapi atau kerbau. Jenis wayang ini untuk menceritakan tanah Jawa, khususnya kerajaan Majapahit dan Pajajaran.

d) Wayang Beber

Wayang beber merupakan gambar wayang yang dilukiskan pada kain putih biasanya terdiri dari 4 gulung (buah) yang berisikan 16 adegan. Kata “beber” dalam hal ini berarti direntangkan, yang dalam bahasa Jawa *digelar* atau *dijembreng*.

e) Wayang Gedong

Diciptakan oleh Sunan Giri, untuk digunakan dalam cerita Panji, yang merupakan cerita raja-raja Jenggala, yaitu mulai dari Prabu Sri Ghataya (Subrata) sampai dengan Panji Kudalaleyan. Bentuk wayang ini mirip dengan bentuk wayang purwa, tetapi tidak menggunakan gelung “supit urang” pada tokoh-tokoh rajanya. Pada wayang jenis ini tidak diketemukan wayang-wayang raksasa dan wayang-wayang nera. Semua memakai kain kepala yang disebut “*hudeng gilig*” (Supriyono, 2008).

Akan tetapi menurut Dr Wilken dalam Mulyono (1982) menerangkan bahwa perkataan gedog adalah suatu perkataan Kawi yang berarti kuda. Menurut keterangannya, jenis wayang ini diberi nama demikian, karena kalangan bangsawan pada waktu itu biasa memberi nama Koeda (kuda), lembu, kebo pada dirinya.

f) Wayang Golek

Menurut Mulyono (1978), golek berarti “boneka” atau “mencari”. Hubungan antara kedua arti ini ialah dalam pengertian bulat, berkisar, berkeliling,

(boneka adalah ‘bulat’, dan mencari adalah berkeliling untuk mendapatkan sesuatu, atau melihat berkeliling mencari sesuatu). Boneka ini kebanyakan berpakaian jubah (baju panjang), tanpa digerakan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti lazimnya boneka.

Cerita wayang jenis ini bersumber pada serat menak, yang berisikan cerita Arab. Tetapi ada beberapa daerah yang menggunakan cerita yang biasa digunakan dengan jenis wayang purwa, yaitu Ramayana dan Mahabarata. (Sunarto,1989)

g) Wayang Kreasi.

Wayang kreasi merupakan salah satu jenis wayang yang sudah terkena dampak modernisasi.

2.2.4 Wayang Kreasi

Terjadinya akulturasi budaya mengakibatkan lunturnya kebudayaan asli, terutama kebudayaan Jawa salah satunya yaitu kesenian wayang. Pada saat ini banyak anak usia dini yang lebih mengenal pahlawan atau *superhero* seperti Iron Man, Superman atau Spiderman ketimbang dengan *superhero* seperti Gatotkaca.

Untuk melestarikan kesenian wayang dapat dilakukan dengan banyak cara salah satunya dengan menciptakan wayang kreasi. Dendi Pratama (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Wayang Kreasi: Akulturasi Seni Rupa Dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat” membatasi pengertian wayang kreasi dalam penelitiannya yaitu wayang-wayang kreasi baru yang tidak mengikuti pakem Wayang Kulit Purwa berupa cerita dan rupa bentuk, baik sebagian maupun keseluruhan.

Wayang kreasi adalah salah satu jenis wayang yang terpengaruh dampak modernisasi. Menurut Nizz Arrahman sebagaimana dikutip oleh Akbar (2014) mendefinisikan istilah kontemporer yang memiliki arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini. Jadi wayang kontemporer dapat diartikan sebagai wayang yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu (pakem) dan berkembang sesuai perkembangan zaman. Sesuai dengan namanya, wayang kreasi juga menggunakan tokoh-tokoh wayang yang dikreasikan, contohnya adalah pada wayang rai wong yang menggunakan badan wayang seperti Gatotkaca atau Arjuna namun wajahnya mirip seperti orang.

Wayang Purwa memiliki kaitan dengan kegiatan berbudaya dan memiliki dua fungsi utama dalam pertunjukannya. Pertama adalah berfungsi sebagai sarana pengungkap kreativitas seni dan yang kedua berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam berbagai kepentingan. Fungsi ganda tersebut akhirnya dimanfaatkan oleh para ahli dalam berbagai hal tanpa menimbulkan masalah di masyarakat luas. Dengan adanya keberhasilan ini muncullah berbagai wayang kreasi baru ciptaan para seniman wayang, baik kreasi dalam cerita / lakon yang diangkat maupun bentuk gubahan rupa wayang yang keluar dari jalur (pakem). Wayang kontemporer mulai ada dan dikenal masyarakat sejak tahun 1920, lewat wayang ciptaan R.M Sutarto Harjowahono yang diberi nama Wayang Wahana. Kemudian muncullah Wayang Kancil (1925), Wayang Pancasila (1948), dan diikuti wayang-wayang kontemporer lainnya sampai dengan saat ini (Akbar : 2014). Menurut Akbar (2014) generasi wayang kreasi atau disebut juga sebagai wayang kontemporer mulai lahir dan berkembang di Indonesia. Wayang

kontemporer adalah perwujudan baru dari seni wayang saat akulturasi budaya dan eksplorasi seni rupa mulai diangkat dan diadopsi guna memperkaya khasanah rupa dan bentuk wayang.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa wayang kreasi adalah wayang yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa dan ceritanya tidak pakem seperti halnya dengan wayang purwa.

2.2.5 Jenis-jenis Wayang Kreasi

Beberapa jenis wayang kreasi yang pernah ada dan berkembang di Indonesia, yaitu:

a. Wayang Revolusi

Wayang revolusi diciptakan untuk keperluan propaganda pada masa kemerdekaan Indonesia. Tokoh-tokoh Wayang Revolusi menggambarkan tokoh-tokoh revolusi Indonesia, pejuang, masyarakat dan penjajah kolonial. Saat ini Wayang Revolusi yang berjumlah sekitar 150 buah tersimpan di Museum Bronbeek, Belanda. Sedangkan di Indonesia, terdapat 8 buah Wayang Revolusi yang disumbangkan oleh Museum Bronbeek kepada Museum Wayang Jakarta. (Pratama, 2011)

Menurut Akbar (2014) wayang revolusi atau wayang perjuangan merupakan pertunjukkan wayang kulit yang menceritakan tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia. Raden Mas Sayid adalah pencipta Wayang Revolusi yang lahir pada tahun 1912 di Surakarta dan meninggal tahun 1988, di daerah Istana Mangkunegaran, pertengahan tahun 1950-an beliau membuat alat pertunjukkan wayang, yang

kemudian disimpan di lemari penyimpanan bertuliskan “Wayang Perdjoengan” karangan Sdr. Sajid.

b. Wayang Kreasi Karya Ki Enthus Susmono

Ki Enthus Susmono, seorang dalang dan pencipta wayang, pernah mendapatkan rekor dari Museum Rekor Indonesia (MURI) karena menciptakan lebih dari 1400 wayang dari berbagai gaya dan jenis terutama karena banyak menciptakan wayang kreasi baru. Beberapa karya wayang kreasi beliau adalah:

1) Wayang Rai Wong

Menurut Pratama (2011) wayang Rai Wong adalah wayang hasil kreasi Ki Enthus Susmono yang mengkreasikan sebagian rupa bentuk Wayang Kulit Purwa. Sesuai namanya, Rai Wong, Rai yang berarti kepala/ wajah sedangkan Wong berarti manusia, hasil kreasi pada jenis wayang ini adalah kreasi visualisasi wajah wayang, tidak lagi seperti halnya Wayang Kulit Purwa, yang mengalami distorsi bentuk, Wayang Rai Wong dibuat dengan bentuk wajah berupa karikatur menyerupai wajah manusia, sedangkan bagian badan ada yang tetap mengikuti pakem Wayang Kulit Purwa, namun ada juga yang lepas dari pakem tersebut. Sedangkan tokoh-tokoh pada jenis wayang ini masih ada yang menggunakan tokoh-tokoh pada Wayang Kulit Purwa, seperti Wekudara, Gatutkaca dan Para Punakawan. Selain itu adapula yang menggunakan tokoh-tokoh politik atau tokoh masyarakat serta penggabungan keduanya, yaitu menggambarkan tokoh politik namun dengan menggunakan atribut dan karakter Wayang Kulit Purwa yang telah disesuaikan, misalnya tokoh George Bush, mantan Presiden Amerika Serikat

yang dikenal sebagai pencetus Perang Teluk, digambarkan dengan karakter Batara Guru pada Wayang Kulit Purwa.

Sedangkan menurut Akbar (2014) wayang rai wong memiliki wujud perupa-an yang menggabungkan antara rupa wayang purwa dengan rupa manusia. Dalam rangka melawan kurangnya minat anak muda/ remaja, Ki Enthus menambahkan elemen baru untuk boneka wayang dan pertunjukannya.

2) Wayang Superstar

Wayang Superstar adalah wayang hasil kreasi yang menggambarkan tokoh-tokoh pahlawan super dan tokoh-tokoh film yang dibuat oleh negara barat. Ki Enthus Susmono menciptakan Wayang Superstar karena menurutnya anak-anak sekarang lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari luar negeri, seperti Batman, Superman, Ksatria Baja Hitam dan tokoh film seperti Harry Potter. Berdasarkan hal tersebut, beliau menciptakan wayang yang berdasarkan tokoh pahlawan super tersebut dan mempertemukan dengan tokoh wayang tradisional seperti Gatotkaca di dalam pertunjukan wayang.

Wayang Superstar dilihat dari rupa bentuknya mengambil penggambaran tokoh-tokoh pahlawan super yang dikenal oleh anak-anak namun tetap menggunakan struktur wayang, dengan bentuk yang mendekati realis. Posisi bentuk wayangpun beragam, mulai dari posisi berdiri dengan lengan yang tetap dibuat lebih panjang dari struktur badan, sampai posisi yang tidak lazim pada bentuk wayang, yaitu Wayang Superman dengan posisi terbang. Wayang ini

mendapatkan apresiasi tinggi di negeri Belanda dan telah dipergelarkan di Teater Tropen (Tropentheater) Belanda.

c. Wayang Kampung Sebelah Karya Ki Jliteng Suparman

Sebagaimana kita ketahui bahwa kesenian wayang kebanyakan hanya diminati oleh orangtua saja, banyak anak-anak yang tidak terlalu *menggandrungi* kesenian wayang, oleh karena itu perlu adanya inovasi dan kreasi agar kesenian wayang tidak luntur dimakan jaman.

Menurut Alfath Noke Nugroho (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Problem Sosial yang Tercermin Dalam Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah Lakon ‘Yang Atas Mengganas yang Bawah Beringas’ Karya Ki Klitheng Suparman” mengatakan bahwa banyak cara yang dilakukan untuk melestarikan wayang, salah satu diantaranya dengan menghasilkan cerita *lakon* wayang dimodifikasi dan disesuaikan dengan perkembangan jaman. Salah satu diantaranya yaitu Ki Jliteng Suparman yang melahirkan suatu *genre* wayang baru yang diberi nama Wayang Kampung Sebelah.

Wayang Kampung Sebelah yang diciptakan oleh Ki Jliteng Suparman merupakan pengembangan dari Wayang Kampung yang diciptakan oleh Suharman (Mance) seorang dosen dari Surabaya. Wayang Kampung Sebelah kemudian dikembangkan oleh Ki Jliteng dengan beragam tokoh yang berperan dalam dinamika masyarakat kampung. Cerita atau lakon pada Wayang Kampung Sebelah menggambarkan kehidupan masyarakat pedesaan dengan dinamikanya, dimana pada setiap pementasan selalu mengangkat isu-isu terkini seperti kondisi masyarakat,

kondisi politik termasuk kesenjangan masyarakat miskin dengan masyarakat berada, tokoh pejabat dengan rakyat, dimana cerita-cerita tersebut menggambarkan realitas kehidupan masyarakat terutama masyarakat pedesaan yang terjadi sehari-hari. (Pratama, 2011)

2.2.6 Tokoh Pewayangan

Dalam dunia pewayangan terdapat banyak sekali tokoh, tokoh yang baik ataupun jahat, karena memang wayang menggambarkan kehidupan manusia sehari-hari. Namun tokoh pewayangan disini hanya sebatas Punokawan. Punokawan merupakan tokoh-tokoh pewayangan yang mempunyai karakter lucu yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Menurut Ardian Kresna (2012:30), Punakawan berasal dari kata *Puna* atau *pana*, dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, cermat, mengerti, cerdas dalam mencermati atau mengamati makna hakikat di balik kejadian peristiwa alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sedangkan kata kawan, berarti pula pamong atau teman. Jadi, punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seorang teman yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisis, dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam serta peristiwa dalam kehidupan manusia.

Sedangkan menurut Prof Dr.KRMT John Tondowijoyo (2013:115) *Punakawan* atau *Panakawan* mengandung makna teman (*pamong* atau *pamomong*; Latin: *pedago*) yang sangat cerdas, dapat dipercaya, mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang tajam dan cermat. Dalam istilah sastra Jawa dikatakan *tanggap ing sasmita, limpad pasang ing grahita*.

Secara umum, Punakawan melambangkan orang kebanyakan. Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Para tokoh Punakawan juga berfungsi sebagai *pamomong* (pengasuh) untuk tokoh wayang lainnya (Yogyasmara, 2010).

a. Semar

Semar sering disebut Ki Lurah Semar, ia adalah dewa yang mengubah wujud dirinya menjadi manusia. Semar merupakan perwujudan dari Batara Ismaya. Ada pendapat lain bahwa Semar adalah titisan Ismaya, sehingga jangankan kepada manusia, kepada dewa pun ia berani. Dalam Mahabharata, Semar tidak pernah disebut, karena Semar kreasi asli ciptaan seniman Jawa. Semar adalah manusia yang bertipe pengamat/pemerhati segi positif yang sejati. Watak pemerhati positif dari Semar mendominasi seluruh hidupnya yang ditampakkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai seorang *punakawan*. (Tondowidjojo, 2013:144-145)

Menurut Siswoharsono sebagaimana dikutip oleh Widyawati (2009 : 710) Semar itu dewa yang berbadan manusia, berbentuk *semamar* membingungkan, laki-laki tidak, perempuan pun bukan, cebol badannya hitam gemuk bulat, tidak muda tidak tua, di kelapanya ada kuncung jadi kelihatan seperti bocah, makanya dia punya ciri sebentar-sebentar pasti menangis, senang menangis, susah juga menangis karena selamanya tidak tahu senang dan tidak tahu susah.

Tokoh Semar merupakan pusat dari keseluruhan Punakawan sendiri. Semar banyak disegani oleh para kesatria atau lawan, dimana semar adalah tokoh yang memiliki sifat atau karakter yang rendah hati, tidak sombong, jujur, serta menjadi

contoh karakter yang baik dan bijaksana. Ciri yang menonjol dari Semar adalah kuncung putih dikepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan yang jernih, atau cipta. Kuncung di kepala adalah perlambang bahwa manusia haruslah menggunakan akal budinya dalam menimbang semua permasalahan (Kresna, 2012:31)

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (2011:66) Semar dikenal sebagai manusia *baga sampir* atau berbadan gemuk pendek, rambutnya berkuncung putih, mata *rembes*, hidung kecil, bibir cabik.

Semar, yang berasal dari bahasa Arab Ismar, oleh karena pengucapan lidah Jawa menjadi Semar, disebabkan pembawaan alami lisan Jawa, sehingga suku kata is biasanya berbuah menjadi se. Ismar, yang berarti paku, pengokoh yang goyah, adalah ibarat ajaran Islam yang didakwahkan oleh Wali Sanga di seluruh wilayah kerajaan Majapahit yang pada saat itu sedang dalam pergolakan dan berakhirnya dengan didirikannya kerajaan Demak oleh Raden Patah (Widyawati, 2009: 716)

b. Gareng

Menurut Hermawan (2013) Gareng adalah Punokawan yang berkaki pincang. Hal ini merupakan sebuah *sanepa* atau simbolisasi dari sifat Gareng sebagai kawula yang selalu berhati-hati dalam bertindak. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangan yang *ciker* atau patah. Ini adalah *sanepa* bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Jidat Gareng, hal ini bermakna bahwa hendaknya manusia tidak dikuasai alam pikirannya, namun harus bisa mengetahui apa yang ada didalam pikiran dan memahami fungsinya. Mata Gareng

juling, hal ini bahwa hendaknya manusia tidak suka melirik kepunyaan orang lain yang mungkin dianggap lebih.

Nama Gareng juga diambil dari bahasa Arab, yakni *qariin*, yang berarti teman. Pesan yang tersarikan dari fisik Gareng menunjukkan bahwa kita haruslah mencari teman yang selalu berhati-hati dalam bertindak, waspada, dan tidak suka mengambil hak orang lain. (Kresna, 2012:32)

Sedangkan menurut Widyawati (2009:717) Nala Gareng berasal dari bahasa Arab *qariin* yang artinya adalah beroleh banyak kawan dan tugas kewajibannya, konsepsional para Wali Sanga sebagai juru dakwah ialah memperoleh banyak kawan.

c. Petruk

Petruk berasal dari bahasa Arab *Fat ruk* kata tersebut merupakan kata pangkal kalimat pendek dari sebuah wejangan Tasawuf tinggi yang berbunyi: *Fat truk kullu maa siw Allaani* yang berarti: Tinggalkanlah semua, apapun selain Allah. (Widyawati, 2009: 717)

Petruk adalah tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa yang cukup dikenal karena penggambaran hidungnya yang sangat mancung. Diranah Pasundan lebih dikenal dengan nama Dawala atau Udel. (Hermawan, 2013)

Menurut Kresna (2012:32) nama lain petruk adalah Kanthong Bolong atau Dawala. Petruk menggambarkan bahwa memiliki kesabaran yang sangat luas, hatinya bak samudera: longgar, plong, dan perasaannya bolong tidak ada yang disembunyikan, tidak suka menggerutu, dan *ngedumel*. *Dawa* berarti panjang, *La* dari kata *ala* yang berarti jelak. Semua bentuk tubuhnya panjang, berkulit hitam,

pokoknya jelek semua. Namun, perlambangan dari Petruk adalah memandangi dan berfikir panjang dalam segala hal, tidak ceroboh.

Bentuk fisik Petruk serba panjang dan jangkung. Romannya selalu tersenyum menjadi simbol bahwa ia sosok yang memandangi kehidupan ini dengan santai dan optimis. Petruk juga seorang yang humoris dan senang bersendagurau dengan ucapan atau dengan tingkah lakunya.

Dalam penelitian Yogyasmara, ia melakukan wawancara dengan Ki Sudardi, Ki Sudardi menjaskan bahwa Petruk sering disebut Kanthong Bolong artinya kantong yang berlubang. Maknanya bahwa, setiap manusia harus menzakatkan hartanya dan menyerahkan jiwa raganya kepada Allah SWT secara ikhlas, seperti berlubangnya kantong tanpa penghalang.

d. Bagong

Ki Lurah Bagong adalah nama anak bungsu Semar. Sebagai seorang punakawan yang sifatnya menghibur penonton wayang, tokoh Bagong pun dilukiskan dengan ciri-ciri fisik yang mengundang kelucuan. Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan memble. Gaya bicara Bagong terkesan semaunya sendiri. Dibandingkan dengan ketiga punakawan lainnya, yaitu Semar, Gareng, Petruk, maka Bagong adalah sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata karma. Meskipun demikian, majikannya tetap bisa memaklumi. (Hermawan, 2013).

Bagong berasal dari kata *baghaa*, yang berarti berontak. Bagong merupakan bentuk dari karya. Hal itu disimbolkan dengan kedua telapak tangan yang kelima

jarinya terbeber lebar, yang berarti selalu siap sedia untuk bekerja keras. (Kresna, 2012:33)

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (2011) Bagong dikenal pula dengan nama Bawor, Caub atau Astrajingga. Ia mempunyai tabiat ganjil: tutur katanya kekanak-kanakan dan lucu, suaranya besar, agak serak, tingkah lakunya seperti orang bodoh, kata-katanya selalu menjengkelkan, tetapi selalu tepat.

Sedangkan menurut Sayid dalam Widyawati (2009: 44) Bagong terjadi dari bayangan Bathara Ismaya, yaitu Ywang Ismaya ketika diperintahkan oleh sang rama Sanghyang Tunggal untuk jadi pengurus keturunan Resi Kanumanasa sampai Sang Harjuna. Dia lalu diberi teman yang diciptakan dari bayangan Sang Ismaya. Bayangan tersebut lalu berbentuk wujud bulat gemuk matanya lebar, mulut juga lebar, bibirnya menggantung memakai gombak. Bagong itu atrinya dengan gombak, ketika jaman dahulu, setiap bocah kecil banyak yang digombak supaya awet muda seperti bocah kecil. Begitu arti diadakannya wayang Bagong, asalnya dari kata bagong atau gombak.

Nama Bagong berasal dari bahasa Kawi, yaitu Bhagya atau Nala Bahawa (Nala Bawor). Nala = hati, Bhagya = bahagia atau selamat, Bhawa = wujud, (ada eksistensi), tabiat. (Widyawati, 2009: 44)

2.2.6.1 Gunungan / Kayon

Gunungan dibuat pada zaman Demak oleh Raden Patah (Sultan Syeh Alam Akbar) sekitar tahun 1443. Sebelum pertunjukkan wayang dimulai, gununggan diletakkan di tengah-tengah kelir yang merupakan titik pusat jangkauan mata

penonton. Gunungan ini merupakan gambar dimbolis dari mustika masjid (Ismunandar, 1998).

Sedangkan menurut Supriyono (2008:84-85) wayang kayon juga disebut wayang gunungan, karena bentuknya yang mirip sebuah gunung. Wayang tersebut adalah ciptaan Kanjeng Sunan Kalijaga tokoh wali zaman keraton Demak. Hasil daya cipta tersebut tersirat suatu ungkapan bergelornya semangat yang menuju ke satu cita-cita demi keselamatan jiwa manusia untuk dapat terhindar dari bencana karena nafsu yang tak terkendalikan, dengan mensucikan diri berdasarkan keimanan.

Wayang kayon adalah sebuah wayang yang penuh dengan beraneka ragam macam gambaran/pahatan yang diterapkan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah bentuk perwujudan yang indah dan serasi dengan pewarnaan merah kehitam-hitaman atau gambar api yang berkobar, dan atau air samudra yang kebiru-biruan.

Menurut Haryanto dalam Muhajirin (2010) Gunungan atau *Kayon*, berasal dari kata *kayyun* yang berisi mitos *sangkan paraning dumadi*, yaitu asal dan akhirnya hidup. Pada dasarnya ada dua jenis kayon, yaitu kayon wadon (Lambang Yoni) dan Kayon Lanang (lambang Lingga). Kayon Wadon disebut blumbangan karena ada lukisan sebuah telaga pada sisi depan bagian bawah. Telaga berisikan berbagai jenis ikan dan merupakan akar dari pohon Dewandaru (atau Kalpataru) yang menjulang sampai keujung atas kayon. Jenis gunungan ini agak gemuk dan mempunyai lukisan simetris di kanan kirinya. Kayon lanang disebut Gapuran karena ada lukisan pintu simetris di kanan kirinya. Di kanan-kiri gapura dijaga oleh dua raksasa kembar, melambangkan hawa nafsu manusia ketika akan masuk ke dunia maya. Diatas gapura

terdapat pohon *dewandaru* yang dipenuhi dengan berbagai jenis monyet dan burung melambangkan arogansi manusia. Di ranting pohon ada seekor harimau yang berhadapan dengan seekor banteng, melambangkan ancaman nafsu yang selalu mengintip manusia. Jenis gunung ini adak runcing dan lukisannya tidak simetris. Pada sisi belakang kedua jenis kayon ini dilukiskan kobaran api berwarna merah dan kemamang (wajah raksasa menghadap ke muka), yang sedang menjulurkan lidahnya. Lukisan dapat pula berwarna biru (juga dengan *kemamang*) untuk menggambarkan luapan air atau hembusan angin.

Pada saat *kayon* belum bergerak tanda belum ada kehidupan dan sebaliknya pada saat kayon bergerak tanda sudah ada kehidupan. Isi kayon (isen-isen kayon) ada tujuh bagian. Tujuh bagian tersebut dalam kehidupan melambangkan jumlah hari yaitu minggu, senin, selasa, rabu, jumat, sabtu dan dilengkapi dengan kebutuhan sehari-hari. Disamping tujuh bagian tersebut sama dengan jumlah hari, akan tetapi sesuai dengan wujud pada kayon, maka bagian-bagian tersebut juga berarti isi yang ada pada bagian kayon. Isen-isen tersebut adalah pohon, binatang, samudra, gapura, penjaga, warna-warni cahaya, gapit (Supriyono, 2008: 87).

Makna kayon adalah hidup yang meliputi mati, atau hidup di alam fana. Kayon dapat disamakan dengan pohon kalpataru atau pohon pengharapan, dapat pula disebut bukit atau gunung yang melambangkan sumber hidup dan penghidupan. Mikrokosmos harus seimbang. (Muhajirin, 2010:5)

Untuk jenis kayon atau gunungan, penampilannya hanya diputar-putar dan digetar-getarkan (geter). Gerakan-gerakan tersebut untuk melambangkan api, air, hujan, angin, bumi, hutan, istana dan sebagainya. (Supriyono, 2008: 279)

Menurut Purwadi (2007: 165) adanya gunungan atau *kayon* itu ketika sebelum jaman Kartasura, kebanyakan adalah bentuk kolaman yang hanya menggambarkan bentuk seisi hutan. Setelah jaman Kartasura, Kanjeng Susuhunan P.B II membuat wayang klitik yang terbuat dari kayu merit, dibuat oleh Pangeran Ratu Pekik. Setelah jadi, disebut wayang krucil, oleh orang banyak disebut wayang klitik, lalu diberi candra sangkala memet berupa berupa wayang gunungan, di tengah digambar pintu gapura, di kiri kanannya dijaga raksasa yang membawa gada.

Menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan gunungan atau *kayon* adalah wayang yang digunakan untuk membuka suatu pagelaran wayang yang melambangkan kehidupan.

2.3 Hakikat Minat

2.3.1 Pengertian Minat

Banyak orang yang mengira bahwa minat dan kesenangan mempunyai arti yang sama, padahal minat dan kesenangan mempunyai arti yang berbeda. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sebaliknya, kesenangan merupakan minat yang sementara. (Hurlock, 1987: 114)

Menurut Elizabeth. B.Hurlock (1987: 114) Minat adalah kecenderungan yang agak menetap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan

merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Perasaan senang itu biasanya akan menumbuhkan minat, apalagi jika diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan lebih baik.

Sedangkan Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat mempunyai arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Dalam bahasa Inggris, minat sering digambarkan dengan kata-kata "*Interest*" yang bermakna suatu perasaan ingin memerhatikan dan penasaran akan suatu hal, atau "*Passion*" sama maknanya dengan gairah atau perasaan yang kuat atau antusiasme terhadap sesuatu objek. Ada juga yang menyebutnya sebagai "*Proclivity*" yang berarti kecenderungan atau kehendak hati. (Sefrina, 2013: 27)

Menurut Sefrina (2013:27) salah satu hal yang memperkuat minat, ialah apabila sesuatu atau seseorang di lingkungan individu yang bersangkutan itu dapat dijadikan "alat" untuk mencapai tujuannya.

Proses pembelajaran akan sesuatu hal pastinya dimulai dari masa bayi atau masa kanak-kanak. Proses-proses tersebut yang nantinya akan menimbulkan minat pada anak, namun tentunya akan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti pola asuh orangtua, pola pergaulan anak, kegiatan anak sehari-hari dan lainnya. (Sefrina, 2013: 28)

Menurut Sefrina, minat anak akan mulai terlihat pada usia pra sekolah sampai dengan usia sekolah. Pada usia prasekolah, anak mulai mengeksplorasi hal-hal baru disekitarnya dan memiliki inisiatif untuk mempelajari hal baru tersebut.

Sedangkan pada usia sekolah, anak berfokus pada penyelesaian tugas dan proyek yang diberikan padanya. Hal ini juga akan membangun ketertarikan anak pada suatu objek atau tugas yang sedang diselesaikannya.

Minat menurut Slameto (2013:180) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan ketertarikan akan sesuatu objek yang berasal dari hati, bukan karena paksaan dari oranglain. Hal ini menunjukkan bahwa minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan hasil dari proses pemikiran, emosi serta pembelajaran sehingga menimbulkan suatu keinginan untuk mendalami objek atau mungkin suatu kegiatan tertentu. Oleh karena itu minat pada masing-masing orang bisa berbeda meskipun berada dalam lingkungan yang sama.

2.3.2 Ciri-ciri Minat Anak

Minat berperan penting dalam kehidupan seorang anak, karna minat merupakan sebuah motivasi yang mendorong seorang anak untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Jika seorang anak berminat pada suatu kegiatan maka sesulit apapun yang akan anak hadapi anak tersebut akan merasa senang. Namun jika dalam melaksanakan kegiatan atau aktifitas anak tersebut sama sekali tidak berminat, maka anak tersebut akan enggan melakukannya. Oleh karena itu perlu diketahui ciri-ciri minat anak menurut Elizabeth B. Hurlock (1987: 115) sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- b. Minat bergantung pada kesiapan belajar
Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik dan mental
- c. Minat bergantung pada kesempatan belajar
Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah, minat mereka “tumbuh dari rumah”. Dengan bertambah luasnya lingkup sosial, mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mulai mereka kenal.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas
Ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman sosial yang terbatas membatasi minat anak.
- e. Minat dipengaruhi pengaruh budaya
Anak-anak mendapatkan kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.
- f. Minat berbobot emosional

Bobot emosional-aspek afektif- dari minat menentukan kekuatannya. Bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat dan bobot emosional yang menyenangkan memperkuatnya.

g. Minat itu egosentris

Sepanjang masa kanak-kanak, minat itu egosentris. Menurut Monk (2006) egosentrisme adalah pemusatan pada diri sendiri dan merupakan suatu proses dasar yang banyak dijumpai pada tingkah laku anak; pengamatan anak banyak ditentukan oleh pandangan sendiri; anak juga belum mempunyai orientasi mengenai pemisahan subjek-obyek. Perasaan dan pandangan masih terpusat pada diri sendiri.

2.3.3 Metode Menemukan Minat Anak

Untuk menemukan minat anak, perlu dilakukan beberapa metode yaitu:

- a. Pengamatan kegiatan. Dengan mengamati mainan anak dan benda-benda yang mereka beli, kumpulkan atau gunakan dalam aktivitas yang ada unsur spontanitas, kita dapat memperoleh petunjuk mengenai minat mereka.
- b. Pertanyaan. Bila anak terus menerus bertanya mengenai sesuatu, minatnya pada hal tersebut lebih besar daripada minatnya pada hal yang hanya sekali-kali ditanyakan.
- c. Pokok pembicaraan. Apa yang dibicarakan anak dengan orang dewasa atau teman sebaya memberi petunjuk mengenai minat minat mereka dan seberapa kuatnya minat tersebut.

- d. Membaca. Bila anak-anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan, anak memilih yang membahas topik yang menarik minatnya.
- e. Menggambar spontan. Apa yang digambar atau dilukis anak secara spontan dan seberapa sering mereka mengulanginya akan memberi petunjuk tentang minat mereka terhadap sesuatu.
- f. Keinginan. Bila ditanya apa yang diinginkan bila mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka ingini kebanyakan anak dengan jujur akan menyebut hal-hal yang paling diminati.
- g. Laporan mengenai apa saja yang diminati. Bila ditanya untuk menyebut atau menulis tiga benda atau lebih yang paling diminati, anak-anak menunjukkan minat yang telah terbentuk, yang memberi petunjuk tentang hal-hal yang memberi mereka kepuasan.

(Hurlock, 1987 : 117)

2.3.4 Aspek-aspek Minat

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 116-117) semua minat mempunyai dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Menurut Monk (208: 2006) kognisi adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengertian atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengertian. Kognisi mengandung proses berpikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan. Sedangkan aspek afektif atau bobot emosional konsep

yang membangun aspek kognitif minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Aspek afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, semangat. Aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang yang penting yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut, dan dari sikap yang dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap kegiatan itu. Sebagai contoh, anak yang mempunyai hubungan yang menyenangkan dengan para guru, biasanya mengembangkan sikap yang positif terhadap sekolah. Karena pengalaman sekolahnya menyenangkan, minat mereka pada sekolah diperkuat.

Walaupun kedua aspek, yang kognitif dan yang afektif, penting perannya dalam menentukan apa yang akan dan yang tidak dikerjakan oleh anak, dan jenis penyesuaian pribadi dan sosial mereka, aspek afektif lebih penting daripada aspek kognitif karena aspek afektif mempunyai peran yang lebih besar dalam memotivasi tindakan daripada aspek kognitif. Alasan yang kedua adalah aspek afektif minat, sekali terbentuk cenderung lebih tahan terhadap perubahan dibandingkan dengan aspek kognitif (Hurlock, 1978: 118). Tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor.

2.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa Senang atau Rasa Tertarik

Tertarik merupakan rasa suka atau senang setiap individu, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi, tertarik merupakan subuah awal dari individu dalam menaruh minat.

2) Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan konsentrasi individu kepada suatu objek baik di dalam maupun diluar dari individu tersebut dengan mengesampingkan objek yang lainnya.

3) Aktivitas

Aktivitas adalah keaktifan atau partisipasi langsung dari individu terhadap suatu hal. Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan akan membentuk sebuah kebiasaan yang akfirnya akan menumbuhkan rasa senang atau tertarik.

4) Peran Guru Pembimbing atau Pelatih

Peran guru pembeimbing atau pelatih adalah sesuatu yang diharapkan dari seseorang agar bisa mengajar, mendidik dan mengarahkan suatu kegiatan tertentu.

5) Alat dan Fasilitas

Jika alat dan fasilitas memadai, akan membuat siswa lebih berantusias dan lebih aktif dalam mengikutinya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dongeng Menggunakan Wayang Kancil Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perilaku Prososial Anak Usia Dini, oleh Tri Winarsih. Pada penelitian ini,

peneliti ingin mengetahui apakah dongeng dengan media ayang kancil mampu meningkatkan pengetahuan anak usia dini terhadap perilaku prososial. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen* yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengukuran dilakukan dengan memberikan stimulus cerita bergambar. Dari analisis hasil penelitiannya, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor pengetahuan tentang perilaku proporsional yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengetahuan tentang perilaku proporsional tentang perilaku proporsional pada kelompok eksperimen lebih tinggi disbanding kelompok kontrol.

Peran Tokoh Punakawan Dalam Wayang Kulit Sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar, oleh Dessi Stiffa Ningrum, Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Dalam penelitiannya, peneliti ingin melihat dan mendeskripsikan fenomena yang terjadi dalam pertunjukkan wayang kulit oleh Dhalang Ardianto yang berkaitan dengan karakter tokoh Punakawan dalam masyarakat. Persepsi masyarakat mengenai Punakawan dalam menanamkan karakter pada pentas wayang kulit di Desa Bendosewu dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu kelompok pendukung yang berusia 40 tahun keatas dan kelompok acuh tak acuh yang berusia 30 tahun kebawah, mereka berpresepsi bahwa hanya mengetahui tokoh punakawan, namun dari mereka tidak memahami mengenai isi cerita dan peran tokoh punakawan dalam pewayangan.

Pembuatan Buku Cerita Bergambar Dengan Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Kelas B TK Khalifah Surabaya. Oleh Dini Sugiarti, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Banyak cara untuk memberikan pengenalan budaya yang dapat dengan mudah dipahami anak, salah satunya melalui buku cerita bergambar dengan menampilkan objek yang menarik sebagai pusat perhatiannya. Saat ini tidak banyak buku cerita bergambar untuk anak usia dini yang mengandung nilai kebudayaan Indonesia misalnya yang mengenalkan tokoh wayang. Dalam penelitian ini menggunakan tokoh pahlawan Gatotkaca. Metode penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan, *Research and Development (R&D)*. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, aktivitas guru dalam penerapan media buku cerita mendapat prosentase sebesar 94%. Sedangkan untuk aktivitas siswa perolehan prosentase mencapai 92%. Kedua prosentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Maka, buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca yang dibuat ini dapat menjadi media pembelajaran yang baik untuk diterapkan pada anak usia dini sebagai upaya menanamkan cinta kepada budaya bangsa.

Penelitian Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Apresiasi Pemuda Terhadap Kesenian Lokal di Jawa Tengah. Oleh tim peneliti Balitbang Prov Jateng. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa faktor psikologis, latar belakang masyarakat, dan faktor latar belakang pendidikan formal secara simultan berpengaruh secara

signifikan terhadap minat para pemuda dalam meminati seni lokal tradisionalnya sebesar 65,8% dan selebihnya terdapat faktor lain yang mempengaruhi minat.

Adanya kesenian tradisi yang masih ada di lingkungan masyarakatnya, adanya fasilitas seni tradisi yang ada di lingkungan masyarakatnya, adanya perilaku masyarakat dalam berperilaku dan merespon seni tradisinya, adanya lingkungan masyarakat yang baik secara fisik maupun mental menempatkan seni tradisi sebagai milik masyarakatnya, dan masih seringnya seni lokal daerah digunakan sebagai sarana berkesenian sehari-hari oleh masyarakatnya, menjadikan pengaruh kuat bagi para pemuda dalam hubungannya dengan minatnya terhadap seni lokal daerahnya.

Para pemuda yang menjadi pelaku seni ternyata berasal dari lingkungan keluarga yang memang menggeluti seni tradisi tersebut. setidaknya mereka berasal dari lingkungan keluarga yang memang respek terhadap seni, bahkan banyak anak yang melanjutkan tradisi berkesenian orang tuanya.

2.5 Kerangka Berpikir

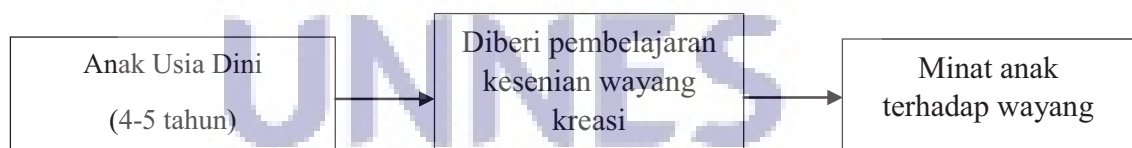
Hampir semua orang di Indonesia mengenal wayang, karena wayang berasal dari Indonesia, bukan berasal dari negara lain. Namun pada kenyataannya orang di Indonesia hanya sekedar mengenal saja tidak memahami wayang itu sendiri. Padahal tokoh dalam pewayangan dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan karakter pada anak. Unsur utama wayang adalah hiburan, namun didalamnya dimasukkan tuntunan-tuntunan dan berbagai pesan moral.

Pada saat ini banyak anak yang kurang berminat terhadap kebudayaannya sendiri, salah satunya adalah kesenian wayang dan belum banyak juga sekolah yang

berbasis kebudayaan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wayang kreasi untuk menarik perhatian anak dan tidak berpatokan kepada cerita-cerita seperti Mahabarata dan lain sebagainya. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa Ngoko, agar anak tidak terlalu sulit untuk mengartikan. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak-anak pada saat ini lebih sering menggunakan bahasa Indonesia daripada menggunakan bahasa Jawa khususnya untuk anak yang terlahir di Jawa.

Untuk mengetahui minat anak terhadap wayang dan untuk meningkatkan minat anak terhadap wayang perlu diadakan pembelajaran tentang kebudayaan itu sendiri, salah satunya adalah dengan pembelajaran kesenian wayang kreasi. Dari uraian tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka berfikir “Pembelajaran Kesenian Wayang Kreasi untuk Mengetahui Minat Anak Terhadap Wayang”



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2009:96). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto

(2010:111) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan landasan teori diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran kesenian wayang kreasi terhadap minat anak.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat anak terhadap wayang sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran, minat anak terhadap wayang meningkat setelah diberikan perlakuan pembelajaran kesenian wayang kreasi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *mean* yaitu dari 102,50 menjadi 139,97 sehingga terjadi peningkatan skor sebesar 37,47. Hal tersebut berarti bahwa nilai rata-rata minat anak setelah diberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi lebih tinggi dari minat anak sebelum diberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi.

Pembelajaran ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak karena media wayang yang digunakan anak sudah sesuai sedangkan media wayang kreasi yang dipegang oleh guru berukuran lebih besar daripada wayang yang digunakan untuk anak. Cerita yang disampaikan peneliti merupakan cerita yang berkaitan dengan keseharian anak. Perhitungan *Uji-t Paired* antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu $t_{hitung} = -15.598$ dengan nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat anak setelah diberikan pembelajaran kesenian wayan kreasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru TK

Guru dapat memberikan pembelajaran kesenian wayang kreasi kepada anak dengan mengundang ahli dalam bidang perwayangan agar anak dapat berlatih secara langsung dan dapat belajar dari orang yang sudah menguasai dalam bidang pewayangan. Selain itu guru juga dapat merancang pembelajaran kesenian wayang bukan hanya untuk selingan namun juga dicantumkan dalam RPPH. Guru hendaknya menambah ilmu pengetahuan tentang pewayangan.

b. Bagi Lembaga

Lembaga dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran kesenian wayang, agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menindak lajuti, yaitu melakukan penelitian dengan pembelajaran kesenian wayang kreasi selain untuk mengetahui minat anak terhadap kebudayaan terutama kesenian wayang.

DAFTAR PUSTAKA

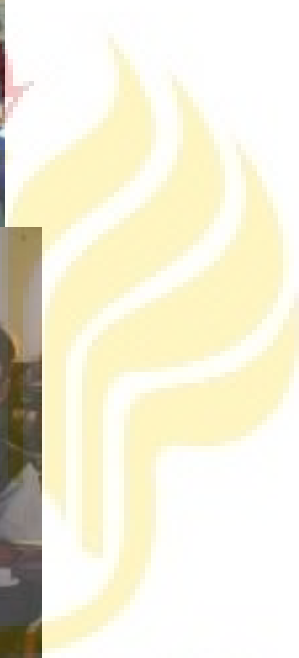
- Abdurahman, Maman. *Pedoman Pembelajaran di TK*. Tersedia: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195706131985031-MAMAN_ABDURAHMAN_SAEPUK_R/BAHAN_PAPARAN_PERENC_PEMBEL/PENDALAMAN_MATERI/PAUD/NASKAH_PAUD/NASKAH_DOKUMEN_TK/04_Pedoman_Pembelajaran_di_TK.pdf
- Akbar, Taufiq. (2014) Wayang Plastik: Eksplorasi Material Dasar Dalam Penciptaan Wayang Kreasi, *Jurnal Desain* [online] Vol 01 (02). Tersedia: http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/559/521 . Diakses pada tanggal 22 Januari 2016.
- Al-Maruzzy, Amir. <http://www.gurusejarah.com/2015/08/konsep-kesenian.html>
- Arikunto, & Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2011). *Metode Penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Bastomi, Suwaji. (1993). *Nilai-nilai Seni Pewayangan*. Semarang: Dahara Prize.
- Diana. (2013). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Deepublish.
- Diana & R Agustinus Arum Eka N. (2015). Golden Generation and Conservation Nation: A Project in a Preschool Teacher Education Class, *IJECES* [online], Vol.4 (2). Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>. [Diakses pada 16 Februari 2016]
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks
- Fadillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD. Tinjauan Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunadi, Irawan Haryo, dkk. (1996). *Wujud, Arti dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli Bagi Masyarakat Pendukungnya*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, Deny. (2013). *Semar dan Kentut Kesayangannya*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hidayati, Nur Ayu. (2014). *Komunikasi Seni Pedalangan di Sanggar Mekar Budaya*. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.

- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Isma'un, B. (1990). *Peranan Koleksi Wayang dalam Kehidupan Masyarakat*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Ismunandar, R.M. (1985). *Wayang Asal-Usul dan Jenisnya*. Semarang: Dahara Prize.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jendral Informasi dan Komunikasi Publik. (2011). *Wayang Sebagai Media Komunikasi Tradisional Dalam Diseminasi Informasi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI Direktorat Jendral Informasi dan Komunikasi Publik.
- Kresna, Ardian. (2012). *Dunia Semar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kresna, Ardian. (2012). *Mengenal Wayang*. Yogyakarta: Laksana.
- Kusumandari, Rafika Bayu. (2013). Character Education Model For Early Childhood Based On E-learning and Culture of Java, *IJECES* [online], Vol. 2 (1). Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijececs/article/view/7573/5244>. [Diakses pada 16 Februari 2016]
- Monks, F.J – Knoers, A.M.P. Haditono, Rahayu, Siti. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mubah, A.S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Jurnal UNAIR* [online]. Vol. 24 (4). Tersedia: <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/03%20Safiril%20Strategi%20Meningkatkan%20Daya%20Tahan%20Budaya%20Lokal%20Safiril%20m%20da.pdf>. [Diakses pada 3 Juni 2015]
- Muhajirin. (2010). Dari Pohon Hayat Sampai Gunungan Wayang Kulit Purwa (Sebuah Fenomena Transformasi Budaya). *Jurnal IMAJI* [online]. Vol. 08 (1). Tersedia: <http://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/download/6656/5716>. [Diakses pada 27 September 2016]
- Mulyono, Sri. (1982). *Wayang Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Ningrum, D S. (2014). Peran Tokoh Punakawan Dalam Wayang Kulit Sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Skripsi. Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang* [online]. Vol. 1 (1), 1-11. Tersedia: <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel6F9B020B70EF4461EB6E975A476AF8AF.pdf>. [Diakses pada 26 Januari 2016]
- Nugroho, A.N. (2014). *Problem Sosial yang Tercermin Dalam Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah Lakon “Yang Atas Mengganas yang Bawah Beringas”*

Karya Ki Jliheng Suparman. Skripsi. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Poniran Sumar, A. R. (1983). *Pengetahuan Pedalangan 2*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratama, Dendi. (2011). Wayang Kreasi: Akulturasi Seni Rupa Dalam Penciptaan Wayang Kreasi Berbasis Realitas Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Deksis Bahasa dan Seni*. [online] Vol. 03 (04). Tersedia: <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deksis/article/viewFile/442/419>. Diakses pada tanggal [22 Januari 2016.]
- Prestisa, Galuh dan Bagus Susetyo Bentuk Pertunjukan dan Nilai Estetis Kesenian Tradisional Terbang Kencer Baitussolikhin di Desa Bumijawa Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal. *Jurnal Seni Musik*. [online] Vol. 02 (02). Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>. Diakses pada tanggal [15 April 2016]
- Purwadi. (2007). *Seni Pedhalangan Wayang Purwo*. Yogyakarta: Panji Pustaka Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalim. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Sefrina, Andin. (2013). *Deteksi Minat dan Bakat Anak*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soekarno, B.A. _____. *Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarti, Dini & Fera Ratyaningrum. (2015) Pembuatan Buku Cerita Bergambar Dengan Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran Kelas B TK Khalifah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. [online]. Vol 03 (1). Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/10380/baca-artikel>. Diakses pada tanggal [26 Januari 2016].

- Sumar, P., & Rasona, A. (1983). *Pengetahuan Pedalangan 2*. Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumintarsih, S. Munawaroh, S & Purwaningsih E. (2012). *Wayang Topeng Sebagai Wahana Pewarisan Nilai*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- Sunarto. (1989). *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Supriyono. (2008). *Pedalangan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Tim Peneliti Balitbang Prov.Jateng. (2006) *Penelitian Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Apresiasi Pemuda Terhadap Kesenian Lokal di Jawa Tengah*.
- Tondowidjojo, John. (2013). *Enneagram Dalam Wayang Purwa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widyastuti, Sri Harti. (2013). *Menumbuhkan Minat dan Mengembangkan Bakat Anak terhadap Seni Pewayangan*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Widyawati R, Wiwien. (2009). *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Pura Pustaka Yogyakarta.
- Winarsih, Tri. (2014). *Dongeng Wayang Kancil untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perilaku Prosocial Anak Usia Dini*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Yogyasmara, P Ardhi. (2010). *Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah (Studi Pada Wayang Kulit Ki Sudardi di D(10esa Pringapus Semarang)*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah.
- Yuliantoro, S. E. _____. *Penanaman Nilai-nilai Budi Pekerti Pada Anak Melalui Kesenian Tradisional*.
- Zulkifi. (2016). *Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah (Seni Rupa Dalam Materi Seni Budaya)*.



UNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG