

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Berbasis Aplikasi Game bagi Guru Bahasa Jawa di Magetan

Pradnya Paramita Hapsari^{1*}, Agus Efendi², R. Adi Deswijaya³, Harsono⁴, Tri Widiatmi⁵

Universitas Veteran Bangun Nusantara^{1, 2, 3, 4, 5)}

pradnyaparamitah@yahoo.com

*Penulis korespondensi

Informasi Artikel

Revisi:
07 Oktober 2022

Diterima:
10 Oktober 2022

Diterbitkan:
31 Oktober 2022

Kata Kunci

Media game wayang
Bahasa Jawa Magetan

Abstrak

Guru diharapkan dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meski hanya berupa sesuatu yang sederhana guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain guru dituntut dapat menggunakan alat yang tersedia di sekolahan, guru juga mendapat tuntutan untuk mengembangkan media pembelajaran. Bahkan jika media pembelajarannya belum tersedia, guru dituntut untuk dapat membuat terlebih dahulu. Berlatarbelakang permasalahan tersebut, maka tujuan pengabdian ini adalah untuk membantu para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur dapat memiliki bahan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game untuk disosialisasikan kepada siswa. Sasaran dalam pengabdian ini adalah para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur. Atas dasar berbagai kendala yang dialami para guru bahasa Jawa, tim pengabdian menggunakan metode atau cara dalam memecahkan permasalahan dalam bentuk pelatihan pengembangan media wayang berbasis aplikasi game yang mana para guru tersebut sangat antusias sekali dalam pengabdian ini. Pelatihan pengembangan media wayang berbasis game menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab juga praktik bersama guna memudahkan para guru dalam memahami apa yang disampaikan oleh para pengabdian. Kegiatan pelatihan ini sangat diapresiasi oleh para guru yang mayoritas memang kurang memahami media pembelajaran berbasis aplikasi game. Melalui pelatihan ini, para peserta menjadi mudah memahami mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi game yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas.

Abstract

Teachers are expected to be able to use cheap and efficient tools, even if it is only something simple to achieve the expected learning goals. In addition to teachers being required to be able to use the tools available in schools, teachers are also required to develop learning media. Even if the learning medium is not yet available, the teacher is required to be able to create it in advance. Against the background of these problems, the purpose of this service is to help Javanese language teachers in Magetan, East Java, have wayang learning media materials based on game applications to be socialized with students. The targets of this service are Javanese language teachers in Magetan, East Java. On the basis of various obstacles experienced by Javanese teachers, the service team used methods or methods in solving problems in the form of training on the development of wayang media based on game applications, where the teachers were very enthusiastic about this service. Game-based puppet media development training uses lecture, discussion, and question-and-answer methods as well as joint practice to make it easier for teachers to understand what is conveyed by the devotees. This training activity was highly appreciated by the teachers, the majority of whom did not understand game application-based learning media. Through this training, participants became easy to understand game application-based learning media that can be used for learning both inside and outside the classroom.

How to Cite: Pradnya dkk (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Berbasis Aplikasi Game bagi Guru Bahasa Jawa di Magetan. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 1 (2), 50-57.

Pendahuluan

Belajar sesungguhnya proses yang terjadi dalam diri setiap manusia disepanjang hidupnya. Proses belajar dapat terjadi kapanpun dan dimanapun seseorang itu berada, tidak mengenal waktu dan usia. Jika proses belajar dilakukan secara formal di sekolah, itu berarti untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana yang didalamnya terdapat interaksi antara guru, murid, bahan atau materi pelajaran baik melalui video, buku ataupun media lainnya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang seolah tiada habisnya, yang ikut serta berperan mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi ke dalam proses belajar siswa yang dilakukan oleh guru. Guna meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan maka salah satu upaya yang harus dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran (Kamaluddin et al., 2022).

Pada zaman sekarang, guru dituntut untuk mampu memberikan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada. Guru diharapkan dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meski hanya berupa sesuatu yang sederhana guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain guru dituntut dapat menggunakan alat yang tersedia di sekolah, guru juga mendapat tuntutan untuk mengembangkan media pembelajaran. Bahkan jika media pembelajarannya belum tersedia, guru dituntut untuk dapat membuat terlebih dahulu.

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Latuheru: 1993). Sementara Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Teni: 2018). Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa (Azhar: 2014).

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru biasanya akan menggunakan metode ceramah sehingga guru berperan lebih aktif dan siswa berperan pasif. Akan tetapi, di jaman sekarang ini guru dituntut hanya memberikan pengarahan kemudian siswa berperan aktif dengan sendirinya. Guru dengan tuntutan seperti itu pasti akan memilih

menggunakan metode dan media pembelajaran yang dirasa mudah ketika diajarkan kepada siswanya.

Pelajaran bahasa Jawa adalah pelajaran yang dianggap momok bagi sebagian besar siswa meskipun hidup dan tinggal di daerah Jawa, baik itu di daerah Jawa Tengah maupun Jawa Timur. Selain aksara Jawa, hal yang dianggap susah adalah mengenal nama tokoh dalam pewayangan. Wayang adalah salah satu budaya yang berasal dari Pulau Jawa (Teddy et al., 2017). Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memperkenalkan budaya pada anak melalui tokoh wayang punakawan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya Indonesia (Ariyana et al., 2020). Dengan adanya kasus tersebut maka kebudayaan wayang Indonesia harus bisa bersaing dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang lebih modern dengan memadukan kebudayaan wayang lokal Indonesia dengan teknologi. Agar kebudayaan yang ada di Indonesia tidak ditinggalkan oleh generasi penerus (Husen: 2015). Dalam rangka untuk mempermudah para siswa untuk lebih mengenal dan mencintai wayang maka perlu adanya jembatan dari para guru berupa media pembelajaran yang lebih disukai siswa masa kini sehingga dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Dwi: 2019). Para guru Bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur dapat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi game kepada siswa diantaranya dengan dibuat seolah permainan atau aplikasi game yang dapat dimainkan sewaktu-waktu dan yang selalu ada dalam genggamannya atau biasa kita gunakan handphone. Game dibuat memiliki tujuan khusus education/mendidik (Reni et al., 2019).

Media pembelajaran yang dimaksud ialah aplikasi game yang terdapat gambar tokoh wayang, sehingga siswa harus menebak siapakah nama tokoh wayang tersebut dengan mengetikkan dan memilih huruf yang dibuat acak sesuai kolom yang ada dibawah gambar wayang. Jika siswa merasa kesulitan, akan ada bantuan dengan mengklik tombol bantuan dan akan muncul satu huruf bantuan untuk memudahkan siswa dalam menebak gambar tokoh wayang tersebut sehingga dapat melanjutkan permainan ke level berikutnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka kami tertarik melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game kepada para guru-guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur untuk kemudian dapat disosialisasikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kepada para siswanya, guna mempermudah

proses pembelajaran sehingga siswa lebih mengenal dan mencintai tokoh pewayangan serta dalam rangka ikut melestarikan peninggalan nenek moyang yang semakin hari semakin tergerus oleh jaman.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, secara lebih terperinci permasalahan mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game yang dapat disosialisasikan dan diterapkan kepada siswa.
2. Belum adanya media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game yang dapat disosialisasikan dan diterapkan kepada siswa.
3. Kesadaran untuk mau belajar mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi game.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah:

1. Mitra khususnya para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur memiliki bahan media pembelajaran untuk disosialisasikan kepada siswa.
2. Mitra mampu mensosialisasikan dan menerapkan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game.
3. Mitra mampu tumbuh kesadaran pada dirinya sendiri untuk mau mengerti dan memahami media pembelajaran berbasis aplikasi yang akan diberikan.
4. Berdasarkan situasi dan kondisi yang dihadapi mitra tersebut, maka kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk menawarkan solusi atas permasalahan yang dihadapi melalui pengembangan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game kepada guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur.

Metode

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur, solusi yang ditawarkan tentunya diperlukan sebagai bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman dan pemahaman, agar para guru dapat melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi game yang memudahkan para siswa dalam mengenal nama tokoh pewayangan. Bentuk kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara pelatihan dan sosialisasi daring (via zoom) antara lain:

1. Ceramah (penyampaian materi) mengenai media pembelajaran.
2. Ceramah (penyampaian materi aplikasi game wayang), berkaitan dengan cara penggunaan dan pengaplikasian media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game.
3. Diskusi dan tanya jawab. Diskusi dan tanya jawab dilakukan guna memecahkan kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi game.

4. Praktik penggunaan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game untuk para guru yang kemudian akan disosialisasikan dan dipraktikkan kepada para siswa.
5. Pembimbingan dilakukan dalam pengarahan bagi mitra ketika berpraktik.

Hasil dan Pembahasan

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Latuheru: 1993). Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru biasanya akan menggunakan metode ceramah sehingga guru berperan lebih aktif dan siswa berperan pasif. Akan tetapi, di jaman sekarang ini guru dituntut hanya memberikan pengarahan kemudian siswa berperan aktif dengan sendirinya. Guru dengan tuntutan seperti itu pasti akan memilih menggunakan metode dan media pembelajaran yang dirasa mudah ketika diajarkan kepada siswanya.

Pelajaran bahasa Jawa adalah pelajaran yang dianggap momok bagi sebagian besar siswa meskipun hidup dan tinggal di daerah Jawa, baik itu di daerah Jawa Tengah maupun Jawa Timur. Selain aksara Jawa, hal yang dianggap susah adalah mengenal nama tokoh dalam pewayangan. Dalam rangka untuk mempermudah para siswa untuk lebih mengenal dan mencintai wayang maka perlu adanya jembatan dari para guru berupa media pembelajaran yang lebih disukai siswa masa kini. Para guru Bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur dapat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi game kepada siswa diantaranya dengan dibuat seolah permainan atau aplikasi game yang dapat dimainkan sewaktu-waktu dan yang selalu ada dalam genggamannya atau biasa kita gunakan handphone.

Kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk membantu para guru dalam menjelaskan tokoh wayang kepada para siswa di daerah Magetan Jawa Timur guna memudahkan para siswa dalam menghafal tokoh wayang.

A. Hasil Pengabdian

Perencanaan target peserta adalah para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur dengan menggunakan zoom yang berjumlah 20 orang, akan tetapi yang hadir dan mengikuti zoom hanya 14 orang. Berdasarkan informasi dari para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur kegiatan penyuluhan dan pelatihan pengembangan media wayang berbasis aplikasi game belum pernah dilaksanakan sehingga peserta antusias dan kehadirannya 80%., seperti pada Tabel 1.

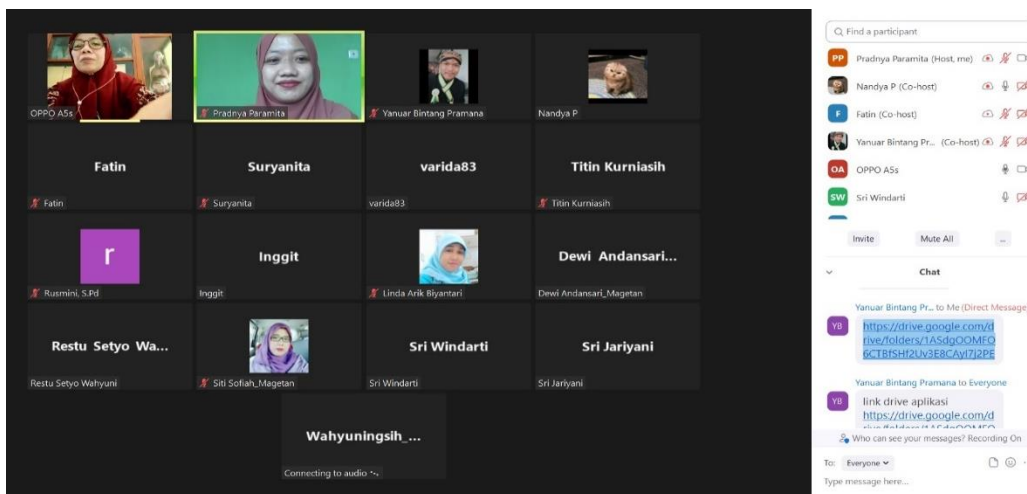
Tabel 1 Peserta Pelatihan

No.	Nama	No.	Nama
1.	Nunik Sri Wijayanti, S.H	8.	Rusmini, S. Pd
2.	Nanik Handayani, S. Pd	9.	Siti Sofiah, S. Pd
3.	Linda Arik Byantari, S. Pd	10.	Sri Windarti, S. Pd
4.	Titin Kurniasih, S. Pd. I.	11.	Dewi Andansari, S. Pd
5.	Herwin Listiawati, S. Pd	12.	Inggit Tri Maharani, S. Pd
6.	Varida Listyaningrum, S. Pd	13.	Restu Setyo Wahyuni, S. Pd
7.	Suryanita Isma Dewi, S. Pd	14.	Restu Jariyani, S. Pd

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media wayang berbasis aplikasi game bagi guru bahasa Jawa di Magetan ini dilakukan selama 2 (dua) hari, yaitu pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2022 sampai dengan Sabtu 16 Juli 2022 melalui zoom. Acara pada hari pertama dimulai dengan daftar ulang atau mengisi presensi kehadiran, yang kemudian langsung dimulai acara pelatihan pengembangan media wayang berbasis aplikasi game.

Pukul 09.15 – 09.45 penyajian materi pertama yang disampaikan oleh Pradnya Paramita Hapsari, S.S., M.Pd dengan materi mengenai media pembelajaran. Dilanjutkan pukul 09.45 – 10.15 penyajian materi kedua yang disampaikan ibu Tri Widiatmi, M.Pd dengan materi mengenai media pembelajaran game. Dan materi terakhir pada pukul 10.15 – 10.45 dengan materi mengenai isian wayang yang akan dimasukkan dalam aplikasi game.

Pada hari kedua dimulai pukul 09.15 – 11.00 praktek bersama membuat media pembelajaran wayang berbasis aplikasi. Dilanjutkan pukul 11.00 – 12.00 praktek bersama menggunakan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi yang telah ada. Berikut ini adalah foto kegiatan pelatihan melalui media zoom, dan materi kegiatan.



Gambar 1. Proses Pengabdian via Zoom



Gambar 2. Materi Pengabdian via Zoom

Luaran yang dicapai setelah dilaksanakannya penyuluhan dan pelatihan ini antara lain:

1. Para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur memiliki bahan media pembelajaran untuk disosialisasikan kepada siswa.
2. Para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur mampu mensosialisasikan dan menerapkan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game.
3. Para guru bahasa Jawa mampu tumbuh kesadaran pada dirinya sendiri untuk mau mengerti dan memahami media pembelajaran berbasis aplikasi yang akan diberikan.
4. Publikasi jurnal pengabdian.
5. Laporan hasil pengabdian.

Kesimpulan

Setelah diadakannya pelatihan pengembangan media wayang berbasis aplikasi game bagi guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur yang masih awam dengan media pembelajaran berbasis aplikasi game menjadi lebih memahami dan mengerti mengenai media pembelajaran. Para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur yang awalnya belum memiliki media pembelajaran berbasis aplikasi game yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat mengembangkan apa yang didapat dari pelatihan pengembangan ini. Adanya kesadaran dari para guru bahasa Jawa di Magetan Jawa Timur untuk mau dan terus belajar menggunakan IT sesuai dengan perkembangan jaman guna dapat kebersamai siswanya dalam proses pembelajaran didalam dan luar kelas.

Daftar Pustaka

- Ariyana, Renna Yanwastika dan Kumalasanti, Rosalia Arum dan Muhamad. Mansyur (2020). Pengembangan Puzzle Game Wayang Punakawan Sebagai Media Pengenalan Seni dan Budaya pada Anak. *Jurnal Teknologi (JURTEK)*, 13 (1). pp. 53-62. ISSN 2338-6711
- D. M. Teddy Dwistyawan, T. Arie Setiawan. 2017. Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. DOI: <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109> Vol 17 No 2 (2017): JULY 2017
- Dwi Hartanti. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631> vol. 1 no.1 (2019).
- Gagne, R.M. (Ed.) 1987. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Husen, Nofa Kharisma, and Etika Kartikadarma. "Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga Pandawa untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia." *Jurnal Fakultas Ilmu Komputer* (2015): 1-9.
- Latuheru, J.D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Reni Widyastuti & Listia Sari Puspita (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer Vol. 22 No.1*, Maret 2020. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>.
- Sele, Y., Saridewi, M., & Kamaluddin, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Screencast O Matic Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Di SMP Negeri Neonbat. *ABDIMOR-EDU: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25-33. <https://doi.org/10.32938/jpkm.1.1.2022.25-33>.
- Teni Nurrita. Peningkatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.