

## PENGEMBANGAN BONEKA TANGAN PUNOKAWAN UNTUK MENGENALKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI

**Mohammad Irsyad**

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: mohammad.irsyad@uingusdur.ac.id1

Irsyad ,Mohammad. (2023). Pengembangan Boneka Tangan Punokawan Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 191-200.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3441>

Diterima:01-10-2023

Disetujui: 04-12-2023

Dipublikasikan: 26-12-2023

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang terdapat dalam tokoh pewayangan Punokawan, pengembangan, dan kelayakan boneka tangan Punokawan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada AUD. R&D jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan prosedur pengembangan dimulai dengan perencanaan, desain, dan pengembangan. Metode validasi produk menggunakan cara alpha test (ahli materi dan ahli media), beta test, dan evaluasi akhir. Dalam beta test melibatkan subyek penelitian adalah 4 (empat) anak didik dari kelas B2 TK Muslimat NU Masyitoh 18 Pekalongan. Sementara evaluasi akhir dilakukan pada semua anak didik kelas B2 yang berjumlah 15 (lima belas). Data kemudian dianalisis dengan cara analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian, yaitu terdapat sembilan nilai karakter Punokawan, di antaranya adalah jujur, pengasih, adil, disiplin, tanggungjawab, cerdas, berani, mandiri, dan lucu (JuMan LuDas PeTang DiBeDil). Setelah melakukan tahapan pengembangan boneka tangan Punokawan yang dimulai dari planning, design, dan development, dihasilkan media utama berupa boneka tangan dan media pendukungnya buku cerita. Hasil evaluasi akhir dapat dikatakan boneka tangan Punokawan sangat baik untuk digunakan mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada AUD dengan capaian hasil skor penilaian mencapai rata-rata 4,4. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan Punokawan dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada AUD.

**Kata kunci:** Boneka Tangan, Nilai-nilai Karakter Punokawan, Media Pembelajaran

**Abstract:** The purpose of this research is to determine the character values contained in the Punokawan puppet characters, the development and suitability of Punokawan hand puppets as a learning medium for introducing Punokawan character values to AUD. R&D is the type of research used in this research with development procedures starting with planning, design and development. The product validation method uses alpha tests (material experts and media experts), beta tests, and final evaluation. In the beta test, the research subjects involved were 4 (four) students from class B2, TK Muslimat NU Masyitoh 18 Pekalongan. Meanwhile, the final evaluation was carried out on all 15 (fifteen) class B2 students. The data was then analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the research are: There are nine Punokawan character values, including honest, loving, fair, disciplined, responsible, intelligent, brave, independent and funny (JuMan LuDas PeTang DiBeDil). After carrying out the development stages of Punokawan hand puppets starting from planning, design and development, the main media was produced in the form of hand puppets and the supporting media were story books. The final evaluation results can be said to be that the Punokawan hand puppet is very good for introducing Punokawan character values to AUD with the assessment score reaching an average of 4.4. From these data it can be concluded that Punokawan hand puppets can be used to introduce Punokawan character values to AUD.

**Keywords:** Hand Puppets, Punokawan Character Values, Learning Media

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan banyak ragam budaya, di mana di dalamnya terkandung nilai filosofis yang dijadikan pedoman dalam kehidupan orang Indonesia yang telah berlangsung sejak dulu. Seiring waktu, kebudayaan tersebut mengalami kegoncangan yang disebabkan oleh intervensi kebudayaan berasal dari luar yang kemudian memengaruhi kebudayaan asli Indonesia (Sachari, 2007). Salah satu budaya yang sangat kaya dengan nilai filosofis yang dimaksud adalah wayang. Wayang merupakan salah satu kekayaan budaya yang bernilai seni tinggi. Saat ini keberadaan kebudayaan wayang sudah mulai menurun apalagi untuk anak-anak usia dini maupun sekolah dasar (Sa'idah, 2020). Padahal, kehadiran wayang di tengah-tengah masyarakat sejatinya mampu memberikan peranan penting dan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia baik sebagai penyedap pertunjukan maupun sebagai prasarana dalam penyampaian pesan-pesan dan moral (Amini, 2023). Wayang termasuk salah satu produk budaya berupa kesenian yang telah mencapai puncak hasil seni dan paling nampak di antara hasil-hasil seni lainnya. Dalam perkembangan, wayang terus mengalami perkembangan, tidak hanya sebatas seni, wayang juga digunakan sebagai media penerangan, pendidikan, dakwah, hiburan, pemahaman filsafat, dan lain-lain (Kresna, 2012). Kata wayang dalam artian luas dapat diartikan sebagai sebuah drama atau sebuah pertunjukan yang disajikan dalam sebuah pertunjukan drama yang memakai media sejenis boneka. Pertunjukan wayang dalam pentas Jawa Klasik yang paling sering dibincangkan dan dikenal, yaitu wayang kulit yang disenangi hamper di seluruh wilayah Indonesia, tidak hanya di Jawa. Narasi dan dialog tersebut diceritakan oleh pendongeng Dhalang yang duduk di barisan paling depan dan bermain dengan semua boneka. Sementara, para penonton duduk di belakang dhalang atau layar untuk menyaksikan boneka-boneka yang sesungguhnya/bayangan-bayangannya (Holt, 2000). Di dalam pertunjukan pewayangan selalu tidak bisa dilepaskan dari adanya tokoh Punakawan yang selalu setia mendampingi dan

membimbing para Pandawa. Dalam falsafah Jawa, tokoh Punakawan digunakan sebagai perwujudan dari beberapa wujud dan karakter manusia dengan nilai filosofis yang beragam. Hal ini menyiratkan perlakuan dan karakteristik perilaku dari kaum terendah secara kasta, dan dapat memberikan contoh bagi kehidupan manusia. Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia. Mereka mempunyai karakter unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasehat para kesatria, penghibur, kritikus pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebijakan (Riyadh, 2022). Punakawan merupakan gabungan dua kata, yakni Puna dan Kawan. Puna artinya kesulitan, dan kawan artinya kanca, saudara atau teman. Oleh karena itu, bila dalam kesulitan, makna Punakawan dapat diartikan sebagai teman. Ada penjelasan lain atas perkataan Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang artinya ringan, dan teman artinya saudara atau teman. Oleh karena itu tafsir lain dari arti kata punakawan adalah mengajak teman atau kerabat anda untuk berjalan di jalan yang benar atau terang. Punokawan adalah tokoh pewayangan khas yang berasal dari Indonesia. Hal ini dikarenakan dalam sejarah perwayangan di India (tempat awal berkembangnya wayang) tidak diketemukan tokoh Punokawan (Lisbiyanto, 2013). Punokawan juga tidak ada dalam versi Ramayana dan Mahabharata, mereka muncul dari versi Indonesia. Pada abad ke-10 Raja Jaya Baya berusaha menciptakan gambaran dari roh leluhurnya yang diwujudkan lewat goresan di atas daun lontar. Bentuk gambaran wayang tersebut diadopsi dari gambaran relief cerita Ramayana pada Candi Penataran di Blitar (Mulyono, 1982). Kemudian, pada abad ke 13, Agama Islam yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perkembangan wayang secara signifikan, khususnya berpengaruh pada falsafah wayang itu sendiri. Di mulai sejak era Mataram kuno di Surakarta, penggubahan wayang yang bersumber dari Mahabharata semakin jauh dari versi aslinya. Efeknya, masyarakat mulai mengenal silsilah tokoh wayang. Bahkan, seiring perkembangannya mulai dikenal adanya cerita wayang Pakem dan cerita wayang Carangan (menggambil lakon sesuai yang diinginkan (Muriyanto, 1993). Punokawan sendiri

merupakan kumpulan tokoh yang tidak ada dalam versi Ramayana dan Mahabharata. Punokawan merupakan abdi Pandawa dan Karawa di Jawa, yang kemudian digunakan oleh Sunan Kalijaga untuk menyebarkan agama Islam. “Puna” atau “pana” dalam terminologi Jawa diartikan memahami, jelas, terang, mengerti, cerdas dalam memahami atau mencermati makna hakekat di balik kejadian-kejadian alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sementara kawan dapat diartikan sebagai pamong atau teman. berasal dari kata Puna yang artinya ngerti, dan kawan yang berarti teman. Dari pengertian ini, punokawan dapat diartikan sebagai seseorang yang menjadi teman, yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisa, dan mencerna segala kejadian dan fenomena alam serta kejadian dalam kehidupan manusia (Haq, 2013). Istilah punokawan seringkali hanya dipakai untuk menyebut para abdi kinasih Pandawa yang berjumlah empat orang, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Namun, apabila dilihat secara keseluruhan, yang dapat disebut Punokawan adalah Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Cangik, Limbuk, Sarawita, Dewi Clekutana, Retna Juwita, Parekan Buta, Cantrik Janaloka, dan Kethek Kacangan. Dalam pewayangan, Semar dan anak-anaknya merupakan Punokawan untuk Pandawa, Togog dan Bilung merupakan punokawan untuk ksatria tanah sabrang yang jahat. Cangik dan Limbuk merupakan punokawan untuk para putri, sedangkan Punokawan sisanya jarang dimainkan (Haq, 2010). Namun, dalam penelitian kali ini, yang dimaksud punokawan adalah abdi kinasih keluarga pandawa, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Bila kita perhatikan, punokawan memiliki bentuk-bentuk khas, aneh, dan cenderung berbeda dengan bentuk wayang lainnya. Keempatnya adalah bapak-beranak yang memiliki karakter yang menarik karena mewakili simbol kerendahhatian dan penebar hikmah (Wulandari, 2019). Berikut ciri-ciri yang melekat pada tokoh Punokawan. Semar. Semar salah satu tokoh yang konsisten eksis di Punokawan, diceritakan sebagai pekerja karakter utama kisah Sahdewa dari keluarga Pandawa (Oftaviani, 2021). Bentuk mata semar setengah menutup seperti orang bangun tidur. Tetapi, sebetulnya Semar itu

tidak pernah tidur sebab ia memiliki mustika Manik Astagina yang memiliki daya tidak membuat ngantuk apalagi tidur. Mata ini mengisyaratkan bahwa Semar sangat menjaga pandangan dari memandangi hal-hal yang dapat menghantarkan manusia ke lembah kenistaan dan dosa.

Bentuk tubuhnya yang bulat melambangkan dunia; bentuk perut dan pantatnya yang hamper sama besarnya melambangkan bahwa dunia ini dipecah menjadi dua bagian, barat dan timur (pantat dan perut). Suatu pembagian antara titik pusat dan dubur tidak akan bertemu satu sama lain. Ini melambangkan bahwa antara barat dan timur tidak akan pernah menjadi satu, baik dalam bentuk falsafah, ideologi, maupun kebudayaan.

Tangan Semar yang menunjuk mengisyaratkan bahwa Semar merupakan abdi sekaligus guru yang berfungsi menunjukkan jalan kebenaran. Ia merupakan sosok guru yang meyakini bahwa pendidikan merupakan upaya strategis dan mendasar dalam menyiapkan sumber daya manusia dalam pembangunan, baik itu pembangunan fasilitas-fasilitas publik ataupun pembangunan mental spiritual.

Sedangkan tangan Semar yang satunya lagi malah menggenggam atau menutup mengisyaratkan bahwa Semar selalu berusaha untuk memegang prinsip dan kebenaran yang diyakininya. Tentunya, semuanya itu merujuk kepada wahyu yang diturunkan Allah kepada Rasul-Nya (Haq, 2010).

Gareng. Sebelum menjadi seorang Punokawan, Gareng adalah sosok ksatria sakti dan tanpan bernama Bambang sukodadi dari padepokan Bluktiba. Pada suatu hari, ia berjumpa dengan seorang ksatria tampan lainnya bernama Bambang Panyukilan. Kedua ksatria tersebut memiliki kesaktian yang seimbang sehingga dalam pertempuran yang melibatkan keduanya tidak ada pihak yang menang atau pun kalah. Akhirnya, Sang Hyang Ismaya (Semar) terpaksa turun tangan dan berhasil untuk melerainya. Kedatangan Bethara Ismaya didasarkan pada jalan kebenaran sehingga kedua ksatria tersebut mau mengikuti nasehat atau tausiyahnya (Sukatno, -). Pertempuran itu mengakibatkan wajah dan tubuh Bambang Sukodadi berubah menjadi cacat dan jelek. Mata Bambang Sukodadi menjadi kero atau juling, hidungnya

bulat, tak berleher, tangannya bengkok, lengannya berliku-liku, dan kaki gejlilg atau pincang (Haq, 2013). Petruk. Petruk merupakan anak angkat Semar yang kedua. Ia merupakan anak dari Bagawan Salantara dari padepokan Kembangore. Petruk mempunyai bentuk badan yang serba panjang, seperti hidung panjang, lengan tangan panjang, serta badan yang panjang pula. Bentuk tubuh unik yakni serba pajang memiliki makna tersendiri yang sarat dengan nasehat atau piwulang. Misalnya; hidung panjang dan lurus yang memiliki arti bahwa manusia harus selalu berjalan pada jalan yang lurus. Tubuh tinggi atau panjang dan agak membungkuk juga mengisyaratkan pesan bahwa jangan pernah terlena atau lupa ketika diberi anugerah berupa pangkat, jabatan, atau pun kekayaan (Haq, 2013).

Bentuk yang serba panjang juga mengisyaratkan bahwa pemikiran harus senantiasa panjang. Julukan Kanthong Bolong menunjukkan bahwa manusia harus senantiasa berfikir panjang, sabar, dan tidak grusa-grusu (terburu-buru). Bila tidak terbiasa berfikir panjang, biasanya manusia akan mengalami penyesalan di akhir perbuatannya.

Bagong. Bagong merupakan anak terakhir yang dimiliki oleh Semar. Dalam cerita pewayangan, Bagong merupakan anak yang dihasilkan dari bayangannya Semar, tak heran secara fisik Bagong memiliki banyak kesamaan fisik dengan Semar. Misalnya sama-sama memiliki perut gendut. Perut gendut Bagong melambangkan keadaan orang yang serakah. Orang serakah menurut simbol Bagong adalah orang yang mati hatinya, gampang marah, dan selalu membangkang terhadap nasehat setiap orang. Itulah sebabnya, ada yang mengatakan bahwa bagong berasal dari bahasa Arab *bagho* artinya suka membangkang (Haq, 2010).

Meski begitu, ada juga perbedaannya seperti mata Bagong yang lebar sementara mata Semar menyipit. Mata Bagong yang lebar melambangkan bahwa kehidupan ini harus diperhatikan dan dijalani dengan hati-hati. Setiap kenyataan yang ada harus disikapi dengan bijaksana dan berlapang dada (Haq, 2010). Punokawan digunakan oleh Walisongo—dalam hal ini Sunan Kalijaga— untuk menyebarkan agama Islam. Pada dasarnya, Punokawan adalah hal yang mulia, karena

mengandung misi kebajikan yang dapat menyeimbangkan kehidupan idealis (kehidupan nyata) dengan dunia nyata yang terbatas.

Terkait penamaan tokoh Punokawan, sunan Kalijaga sengaja memberikan nama disesuaikan dengan karakter dari masing-masing tokoh Punokawan itu sendiri, di mana penamaannya menggunakan bahasa Arab. Pertama, Semar berasal dari kata Arab “*Ismarun*” yang artinya memiliki keteguhan yang kuat. Kedua, Gareng berasal dari kata Arab “*Qarin*” yang artinya banyak teman. Ketiga, Petruk berasal dari kata Arab “*Fatruk*” yang artinya tinggalkan kejahatan (Sunarto, 1989). Keempat, Bagong yang berasal dari kata Arab “*Baqha*” yang artinya dapat membedakan antara yang baik dan buruk (Sayid, 1981).

Semar. Nama tokoh Punokawan yang berasal dari kata Arab “*Ismarun*” yang dapat diartikan paku, paku adalah alat yang memiliki makna keteguhan yang kuat merupakan tokoh Punokawan atau abdi paling utama dalam pewayangan. Ia memiliki sifat atau karakter yang pengasih, tidak sombong, jujur, serta menjadi tokoh yang adil dan bijaksana (Lisbiyanto, 2013).

Tokoh kedua dalam pewayangan Punokawan adalah Gareng yang memiliki sifat atau karakter suka bercanda atau lucu, setia kepada tuannya atau disiplin, dan gemar menolong. Ia tidak pandai bicara, apa yang dikatakannya terkadang salah, tetapi sangat lucu dan menggelikan. Pernah menjadi raja di Paranggumiwang dan bernama Pandu bergola (Lisbiyanto, 2013).

Petruk. Tokoh selanjutnya adalah Petruk yang bermuka manis dengan senyuman yang menarik, pandai berbicara, dan juga sangat lucu. Ia suka sosok yang berani mengutarakan pendapatnya tentang ketidakbenaran dengan sindiran melalui lawakan-lawakannya. Ia juga sosok yang mandiri karena pernah menjadi raja di negeri Ngrancang Kencana. Petruk merupakan anak Gandarwa (sebangsa jin), yang menjadi anak angkat setelah Gareng. Petruk mendapatkan julukan Kanthong Bolong yang artinya adalah manusia harus senantiasa berfikir panjang, sabar, dan tidak grusa-grusu (terburu-buru). Di antara saudaranya (Gareng dan Bagong) Petruklah yang paling pandai dan pintar bicara (Sayid, 1981). Dan tokoh terakhir yaitu Bagong yang

muncul karena renekan dari Gareng dan Petruk yang meminta ditambah anggota keluarga agar suasana lebih hidup dan meriah. Sang Hyang Tunggal yang mendengar renekan tersebut kemudian memberikan anugerah kepada Semar. Bayangannya Semar diberkati sehingga lahirlah Bagong. Tak heran bentuk Bagong hampir sama dengan Semar. Tokoh ini melambangkan kepolosan, sehingga terkesan seperti orang blo'on (Haq, 2010). Bagong merupakan lambang dari sebuah karya. Sebagai anak yang dilahirkan dari bayangan Semar, seluruh karya Bagong adalah bayangan karsa yang dilambangkan oleh Semar. Jika mata Semar seperti orang yang ngantuk, mata Bagong malah terbuka lebar yang melambangkan bahwa kehidupan ini harus diperhatikan dan dijalani dengan hati-hati. Di mana, setiap kenyataan yang ada harus disikapi dengan bijaksana dan dengan lapang dada (Haq, 2013).

Penjelasan tentang nilai-nilai karakter Punokawan tersebut kemudian peneliti rangkum agar lebih mudah dalam memahami nilai-nilai karakter yang terdapat pada tokoh Punokawan, di antara sebagai berikut: a) Nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh Semar adalah pengasih, tidak sombong, jujur, dan adil atau bijaksana. b) Nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh Gareng adalah suka bercanda atau humoris, setia kepada tuannya atau disiplin, dan gemar menolong. c) Nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh Petruk adalah pandai berbicara dan humoris. d) Dan nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh Bagong adalah polos dan sederhana.

Sayang, pengetahuan anak-anak era milenial tentang wayang Punokawan yang kaya dengan nilai-nilai karakter ini mulai terkikis. Dikarenakan pelestarian budaya-budaya yang semakin hilang dan minimnya kreatifitas dalam mengenkannya. Padahal, waktu yang ideal untuk mempelajari ketrampilan tertentu adalah masa anak-anak, dikarenakan pada masa ini mereka lebih cepat belajar (Hurlock, 1980). Terlebih, Piaget mengatakan bahwa pada anak usia dini yakni 2-7 tahun, mereka belajar atau memahami sesuatu dengan menggunakan simbol untuk melambangkan objek yang ada di dunia ini. Itu artinya, anak usia dini akan lebih cepat mempelajari sesuatu bila mereka belajar menggunakan objek riil yang digunakan

sebagai media pembelajaran. Adanya permasalahan di atas, peneliti kemudian melakukan pengembangan media tokoh Punokawan tersebut ke dalam bentuk media lain yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak, yang awalnya berupa media wayang menjadi media boneka tangan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini memakai model pengembangan atau yang disebut R&D, dengan tujuan bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan yang berorientasi pada produk boneka tangan. R&D berada di perbatasan metode kualitatif dan kuantitatif, terutama menjembatani ketimpangan antara penelitian dan pendidikan praktis. Penelitian dan pengembangan bersumber dari pengamatan terhadap berbagai gejala yang muncul dalam dunia pendidikan, yang membutuhkan perawatan produk yang efektif dalam proses pengembangan (Setiawan, 2007).

Menurut Seals dan Richey, pengembangan diartikan sebagai proses menerjemahkan atau mendeskripsikan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Setyosari, 2010). Adapun untuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran, yakni boneka tangan Punokawan untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan anak usia dini.

Pengembangan Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip dijadikan sebagai model pengembangan boneka tangan Punokawan. Dalam model ini dikemukakan tiga fase, yaitu *planning, design, dan development* (Alessi dan Trollip, 2001).

Setelah pengembangan boneka tangan Punokawan selesai, maka harus dilakukan uji coba produk dalam tiga tahap, yakni uji coba alpha test, beta test, dan evaluasi akhir. Uji alpha merupakan percobaan yang dilakukan terhadap hasil produk awal yang melibatkan dua orang penguji yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media. Dua penguji akan mengevaluasi produk yang dihasilkan oleh instrumen yang disiapkan oleh peneliti. Kemudian, tes beta adalah tes yang dilakukan setelah tes alfa yang melibatkan banyak orang atau siswa. Tes evaluasi akhir merupakan tes akhir untuk mengetahui kualitas boneka tangan Punokawan. Uji coba melibatkan semua siswa yang menganggap mereka

mewakili pengguna yang sedang mengembangkan produk.

**Teknis Analisis Data**

Untuk mengetahui pengembangan produk ini layak dan berkualitas, dapat digunakan sebagai media pengenalan nilai karakter punokawan pada anak usia dini, maka peneliti menganalisis data sebagai berikut:

Data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumen. Setelah menganalisis data, ditarik kesimpulan tentang kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif. Lakukan langkah menganalisis data kuantitatif dengan menghitung skor ahli materi, ahli media dan pengguna. Dalam penilaian ini, terdapat beberapa pilihan jawaban dalam 5 level. Level 5 menunjukkan kualitas boneka tangan Punokwan sangat baik, evaluasi 4 baik, evaluasi 3 cukup, evaluasi 2 kurang baik, dan evaluasi 1 buruk.

Setelah dihitung skornya kemudian diolah dan diubah menjadi nilai akhir berupa skala 5 tersebut. Untuk dapat melakukan konversi, dalam hal ini peneliti mengutip konversi yang digunakan oleh Sukardjo yang dikutip oleh Setyoadi sebagai berikut (Purwanto, 2011).

Tabel 1. Kriteria penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$Xi + 1,8 sdi < X$	$3,2 < X$
	Baik	$Xi + 1,8 Sdi < X \leq + 1,8$	$2,4 < X \leq 3,2$
C	Cukup	$Xi + 1,8 Sdi < X \leq + 0,6$	$1,6 < X \leq 2,4$
	Tidak Baik	$Xi + 1,8 Sdi < X \leq - 0,6$	$0,8 < X \leq 1,6$
E	Buruk	$X \leq 1,8 Sdi$	$X \leq 0,8$

Keterangan:

Rerata skor ideal (Xi) :  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Standar deviasi ideal (Sdi) :  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Tabel 2. Konversi Rerata Skor

Nilai	Kriteria	Interval Rerata Skor
A	Sangat baik	$4,2 < X$
B	Baik	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$

D	Tidak baik	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Buruk	$X \leq 1,8$

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Mendefinisikan Ruang Lingkup Materi**

Ruang lingkup pengenalan nilai-nilai karakter Punokawan untuk anak usia, khususnya di TK Muslimat NU Pekalongan meliputi kemampuan untuk mengenal tokoh-tokoh Punokawan, mengenal ciri-cirinya, dan mengenal nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokoh Punokawan.

Materi berkaitan dengan pengenalan nilai-nilai karakter tersebut dalam pembelajaran sehari-harinya disampaikan melalui metode yang sederhana. Dalam konteks ini pendidik mengajak anak-anak untuk belajar menggunakan metode tepuk Punokawan.

Berikut lirik tepuk Punokawan:

Tepuk 3x diasem asemar

Tepuk 3x disigar sigareng

Tepuk 3x dipepe petruk

Tepuk 3x cilukba ciluk bagong

Dari kegiatan pengamatan awal ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan tokoh Punokawan dan nilai karakternya masih menggunakan metode sederhana dan yang ada pada umumnya. Atau, dapat dikatakan belum terdapat banyak pengembangan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

**Membuat Dokumen Perencanaan Materi**

Untuk dapat melakukan pengembangan media boneka tangan Punokawan, peneliti membuat dokumen perencanaan yang berisi materi-materi berupa gambar yang diperlukan. Agar mendapatkan bahan-bahan yang sesuai terkait dengan pengenalan Punokawan dan nilai-nilai karakternya, terlebih dahulu peneliti membaca dengan seksama referensi berupa buku atau pun artikel jurnal. Berdasarkan hasil bacaan, maka gambar dan teks materi yang diperlukan antara lain; gambar wayang Punokawan, ciri-ciri tokoh Punokawan, dan Nilai-nilai karakter yang melekat pada setiap tokoh Punokawan.

**Pengumpulan Data**

Gambar dan teks materi yang telah terdokumen dalam perencanaan tersebut kemudian dicari dan dikumpulkan. Dalam

penelitian mencari bahan yang berkaitan dengan materi pengenalan nilai-nilai karakter Punokawan ini dilakukan dengan mencari referensi berupa buku atau pun jurnal yang terkait dengan Punokawan. Sedangkan untuk gambar tokoh-tokoh Punokawan, peneliti melakukan *searching* di internet.

### Desain dan Produk Boneka Tangan Punokawan

Gambar dan teks materi yang telah dipilih/disortir dalam dokumen perencanaan kemudian dikumpulkan dan disiapkan guna dilakukan penyusunan atau pendesainan boneka tangan Punokawan. Pada tahap ini diperlukan desain gambar yang sekiranya dirasa sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat menarik antusias anak-anak. Adapun gambar desain boneka tangan Punokawan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Desain boneka tangan Semar



Gambar 2. Desain boneka tangan Gareng



Gambar 3. Desain boneka tangan Petruk



Gambar 4. Desain boneka tangan Bagong

Setelah desain gambar boneka tangan Punokawan dirasa siap, langkah selanjutnya adalah membuat boneka tangan Punokawan.

Agar mendapatkan hasil boneka tangan yang baik dan memuaskan, peneliti memakai jasa tukang jahit atau pembuat boneka. Adapun gambar produk boneka tangan Punokawan adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Boneka tangan Semar



Gambar 6. Boneka tangan Gareng



Gambar 7. Boneka tangan Petruk



Gambar 8. Boneka tangan Bagong

### Media Pendukung

Media pendukung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku cerita nilai-nilai karakter Punokawan. Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah menyiapkan materi cerita yang berisikan tentang nilai-nilai karakter. Tokoh cerita dalam buku ini melibatkan 4 (empat) tokoh Punokawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Buku cerita Punokawan berisikan tentang kisah singkat yang mengandung nilai-nilai karakter, seperti jujur, mandiri, lucu, cerdas, pengasih, tanggungjawab, disiplin, berani, dan adil (JuMan LuDas PeTang DiBeDil), di mana masing-masing cerita melibatkan keempat tokoh Punokawan. Buku ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik ketika hendak bercerita, sehingga pendidik tidak perlu mencari cerita sendiri.

### Validasi Ahli

Validasi materi dilakukan oleh validator dengan cara melihat bentuk boneka tangan Punokawan dan membaca materi yang ada dalam buku cerita Punokawan. Setelah itu, validator melakukan analisis dan memberikan penilaian dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Data hasil penilaian ahli materi ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini. Validasi media dilakukan oleh validator dengan cara melihat dan mengamati bentuk media boneka tangan Punokawan, mulai dari desain, ukuran, kejelasan warna yang digunakan, dan tingkat keamanan bahan yang digunakan bagi anak usia dini. Serta melihat hasil cetakan dari buku cerita Punokawan. Setelah itu, validator melakukan analisis dan memberikan penilaian dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Data hasil penilaian ahli materi ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

No	Butir pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Tampilan Media Utama</b>						
1.	Kesesuaian bentuk boneka tangan Punokawan dengan ciri-ciri wayang kulit Punokawan					√
2.	Boneka tangan Punokawan terlihat jelas dan menarik	√				
3.	Ketepatan ukuran boneka tangan Punokawan	√				
4.	Kejelasan visual yang terdapat pada boneka tangan Punokawan	√				
5.	Boneka tangan Punokawan terbuat dari bahan yang aman dan nyaman bagi anak	√				
<b>Aspek Tampilan Media Pendukung</b>						
6.	Buku cerita Punokawan terlihat jelas dan menarik		√			
7.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah			√		
8.	Ketepatan penggunaan warna			√		
9.	Ketepatan penggunaan jenis huruf			√		
10.	Buku cerita Punokawan terbuat dari bahan yang aman dan nyaman bagi anak				√	
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>10</b>
<b>Total Skor Penilaian</b>						<b>37</b>
<b>Rata-rata</b>						<b>3,7</b>

### Uji Coba Produk

Sebelum media boneka tangan Punokawan dipraktekkan langsung dalam pembelajaran, maka harus dilakukan uji coba akhir terlebih dahulu yang dinamakan uji coba beta test. Uji coba beta test melibatkan 4 (empat) peserta didik. Adapun data hasil penilaian uji coba beta test ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 10. Hasil penilaian uji coba beta test

No	Butir Pertanyaan	Peserta Didik					
		1	2	3	4	5	
1.	Saya bisa mengenal tokoh Punokawan dengan mudah					4	
2.	Saya suka dengan bentuk boneka tangan Punokawan			1		3	
3.	Saya suka dengan ukuran boneka tangan Punokawan			3		1	
4.	Saya dapat menjawab nama-nama tokoh Punokawan			3		1	
5.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Semar			3		1	
6.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Gareng		1		3		
7.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Petruk		1		3		
8.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Bagong					4	
9.	Saya suka belajar tentang nilai-nilai karakter Punokawan menggunakan boneka tangan Punokawan					4	
10.	Boneka tangan Punokawan membantu saya dalam proses pengenalan nilai-nilai karakter Punokawan					4	
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>112</b>	<b>110</b>	
<b>Total Skor Penilaian</b>							<b>168</b>
<b>Rata-rata</b>							<b>4,2</b>

### Uji Coba Akhir

Evaluasi akhir / test sumatif terhadap boneka tangan Punokawan dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta didik yang berjumlah 15 (lima belas). Adapun data hasil uji coba akhir ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini.



No	Butir Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya bisa mengenal tokoh Punokawan dengan mudah				15
2.	Saya suka dengan bentuk boneka tangan Punokawan				15
3.	Saya suka dengan ukuran boneka tangan Punokawan			6	9
4.	Saya dapat menjawab nama-nama tokoh Punokawan			9	6
5.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Semar				15
6.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Gareng		6	6	3
7.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Petruk		3	9	3
8.	Saya dapat menyebutkan ciri-ciri Bagong				12
9.	Saya suka belajar tentang nilai-nilai karakter Punokawan menggunakan boneka tangan Punokawan			6	9
10.	Boneka tangan Punokawan membantu saya dalam proses pengenalan nilai-nilai karakter Punokawan			9	6
Jumlah			27	228	345
Jumlah Total Skor Penilaian			660		
Rata-rata			4,4		

#### Kelayakan Boneka Tangan Punokawan

Hasil uji coba produk pada saat alpha test yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa boneka tangan Punokawan layak untuk diujicobakan. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan dari ahli materi mencapai 3,8 dan skor penilaian ahli media mencapai rata-rata 3,7. Hasil uji coba produk pada saat beta test yang dilakukan oleh 4 (empat) orang peserta didik menunjukkan bahwa skor penilaian yang didapatkan mencapai rata-rata 4,2. Hal ini berarti dapat dipahami bahwa boneka tangan Punokawan sangat baik digunakan sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada anak usia dini.

Hasil evaluasi akhir pada kelas B2 yang melibatkan 15 (lima belas) peserta didik menunjukkan bahwa skor penilaian yang didapatkan telah mencapai rata-rata 4,4. Hal ini berarti boneka tangan Punokawan masuk pada kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada anak usia dini.

#### SIMPULAN

Pengembangan boneka tangan Punokawan dilakukan dengan tiga tahapan. Yaitu tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa boneka tangan Punokawan dapat dikatakan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada anak usia dini. Hal ini didasarkan pada skor penilaian yang diperoleh melalui uji coba boneka tangan Punokawan telah mencapai kategori baik dan sangat baik. Skor penilaian alpha test dari ahli materi mencapai rata-rata 3,8 dan dari ahli media mencapai rata-rata 3,7 (baik). Sementara itu, untuk skor penilaian uji coba beta test mencapai rata-rata 4,2 (sangat baik). Sedangkan untuk skor penilaian evaluasi akhir pada kelas B2 mencapai rata-rata 4,4 (sangat baik). Jadi, dapat disimpulkan bahwa boneka tangan Punokawan layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter Punokawan pada anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M. dan Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning: Method and Development (3th ed)*, Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001.
- Amini, Joko Pamungkas, Anastasia Arum. (2023). Pemanfaatan Wayang Punokawan dalam Menstimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 797.
- Haq, Muhammad Zaairul. (2010). *Tasawuf Pandawa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haq, Muhammad Zaairul. (2013). *Tasawuf Semar hingga Bagong, Cet. ke-3*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Holt, Claire. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni Indonesia -Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, Bandung: MSPI.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Perkembangan Anak, Jilid I*, Jakarta: Erlangga.
- Kresna, Ardian. (2012). *Punokawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Lisbiyanto, Herry. (2013). *Wayang*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyono, Sri. (1982). *Wayang; Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan*, Jakarta: Gunung Agung.
- Muriyanto, Sal. (1993). *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jakarta: Gramedia.

- Oftariani, Dini dan Widi Wulansari. (2021). Puzzle Alphabet Tokoh Punakawan sebagai Pengembangan Mengetahui Huruf pada Anak Usia Dini. *Prosiding, Seminar Pendidikan dan Pembelajaran yang diselenggarakan oleh FKIP UNPK, tanggal 28 Agustus 2021*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Purwanto, Setyoadi (2011). *Pengembangan Lagu Model Sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. Tesis, tidak dipublikasikan Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
- Riyadh, Achyar, Fajar Ahmad Faisal, Muhammad Fahmi Fadillah Hidayat. (2022). Memperkenalkan Tokoh Punakawan pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Buku Ilustrasi Interaktif. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 4 (2), 64.
- Sa'idah, Nusrotus, Yushinta Eka Farida, Jati Widagdo. (2020). Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui Puzzle Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya untuk Anak Usia Dini. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11 (1), 67.
- Sachari, Agus. (2007). *Budaya Visual Indonesia*, Jakarta: Erlangga.
- Sayid, R.M. (1981). *Ringkasan Sejarah Wayang*, Jakarta: Pradnya Paramita.
- Setiawan, Cony R. (2007). *Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana Predana Group.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Sukatno. (-). *Mengenal Wayang Kulit Purwo*, Semarang: Aneka Ilmu, tnp thn.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wulandari, Sofyana Kharisma dan Rabendra Yudistira Alamin. (2019). Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8 (2), F322.