



Pengembangan Model Pembelajaran Cerita Wayang Berbasis Permainan

Afifah Al Fanny¹, Joko Sukoyo², Sucipto Hadi Purnomo³

^{1,2,3} Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ afifahalfanny@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning model for wayang stories based on card games and wayang puzzles that is feasible, practical, and effective for implementation at the junior high school level. The background of this research is based on the condition that wayang story learning is still predominantly conventional, teacher-centered, and lacks student engagement. In addition, previous studies have mostly focused on developing instructional media without being supported by a systematic learning model framework, which has resulted in less effective learning outcomes. This research employs the Research and Development (R&D) method using the 3D development model, which consists of the define, design, and develop stages. The research procedures include needs analysis, learning model design, product development in the form of wayang card games and puzzles, and expert validation involving subject matter experts and instructional design experts. The research subjects consist of junior high school students who study wayang story materials. Data collection techniques involve questionnaire surveys to assess the feasibility and effectiveness of the developed learning model. The results indicate that the game-based wayang story learning model developed in this study is suitable and appropriate for classroom implementation. The model demonstrates unique characteristics by actively engaging both teachers and students, enhancing interaction, and creating an enjoyable learning environment. Therefore, this learning model is expected to serve as an innovative alternative for improving the teaching and learning of wayang stories at the junior high school level.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

25 January 2026

Revised

02 February 2026

Accepted

15 February 2026

Key Word

Wayang Stories, Card Games, Puzzles, 3D Model, Learning Model

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terbentuk dari berbagai suku bangsa dan kebudayaan (Azzahra et al., 2024). Salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia adalah kebudayaan Jawa yang terkenal dengan keunikannya yang dapat dilihat melalui tradisi, bahasa, dan keseniannya. Kebudayaan Jawa salah satunya adalah Wayang (Aji & Waluyo, 2021). Wayang adalah boneka tiruan

yang dimainkan oleh dalang dalam sebuah pertunjukan yang terdiri dari wayang kulit, wayang orang, dan wayang kayu. Wayang adalah salah satu alat untuk mendidik watak generasi muda yang efektif dikarenakan wayang mengajarkan keteladanan dalam tokoh-tokohnya (Mukhlisin, 2021).

Pada dunia pendidikan saat ini banyak anak yang asing dengan cerita-cerita wayang karena dianggap kuno, dengan bahasanya sulit dipahami dan tersingkirkan sehingga kurang menarik (Tyas, 2018). Hal ini menyebabkan keberadaan cerita wayang semakin terpinggirkan dan berpotensi mengalami kepunahan. Oleh karena itu pengembangan model pembelajaran yang menarik dan inovatif terkait pembelajaran cerita wayang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.

Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang proses pembelajaran, baik di kelas maupun saat tutorial (Suprijono, 2010). Model yang klasik atau konvensional membuat siswa bosan karena terasa monoton dan kaku sehingga siswa maupun guru kurang bisa mengembangkan kreativitas (Sukoyo et al., 2019). Penelitian yang dilakukan (Swanzen, 2018) dalam konteks pembelajaran cerita wayang berbasis permainan umumnya merujuk pada penelitian yang menekankan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan seperti kartu wayang, ular tangga wayang, bantuan ai game untuk meningkatkan keterampilan berbicara, motivasi belajar, dan penghayatan nilai budaya. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh (Hamari et al., 2014) menyatakan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam pendidikan, seperti pemberian poin, tingkatan, dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi baik dari dalam diri siswa maupun dari faktor luar, yang kemudian berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan prestasi belajar mereka.

Hasil observasi dalam kegiatan praktik pembelajaran lapangan (PPL) di SMP N 16 Semarang didapati bahwa siswa kurang tertarik dengan materi cerita wayang dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran cerita wayang. Siswa tampak bosan dan kesulitan untuk mencerna materi yang diberikan dengan metode pembelajaran yang dilakukan yaitu konvensional. Di SMP N 16 Semarang hanya 40% siswa yang mampu memahami mapel bahasa Jawa pada pembelajaran cerita wayang secara mendalam, sedangkan sisanya mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik siswa di era modern. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan model pembelajaran materi cerita wayang agar siswa lebih bersemangat dalam belajar serta membuat siswa tidak bosan saat mempelajari cerita wayang.

Peneliti mengembangkan model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan telaah sejumlah penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa pengembangan pembelajaran cerita wayang masih memiliki celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian (Saputra et al., 2024) serta (Wibawa et al., 2021) berfokus pada pengembangan gim edukasi berbasis digital, seperti gim Ramayana berbasis Android, yang terbukti valid secara teknis dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara individu. Namun, media tersebut belum disertai dengan rancangan penerapan pembelajaran di kelas yang terstruktur dan terintegrasi dengan sintaks pembelajaran serta kurikulum, sehingga lebih berfungsi sebagai sarana belajar mandiri. Sementara itu, penelitian (Bangun et al., 2024) dan kajian mengenai media wayang kertas menunjukkan bahwa media konvensional mampu mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya pada aspek psikomotorik, tetapi memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan penggunaan dan kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan media digital interaktif. Di sisi lain, (Irhas et al., 2022) melalui kajian teoretisnya telah menjelaskan potensi digital puppet games dalam pendidikan karakter, namun belum memberikan gambaran penerapan model pembelajaran yang operasional di kelas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum terpadunya media permainan digital dengan model pembelajaran yang sistematis untuk digunakan di kelas formal, khususnya belum adanya model pembelajaran cerita wayang yang mengintegrasikan gim digital dengan pembelajaran kolaboratif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada jenjang SMP.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa perubahan fokus dari penggunaan media semata menuju pengembangan model pembelajaran yang terstruktur. Kebaruan tersebut terlihat pada penyusunan sintaks pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan bermain gim digital dengan aktivitas refleksi, diskusi, serta penguatan nilai-nilai budaya. Model pembelajaran ini dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Jawa pada jenjang SMP, sehingga melengkapi penelitian sebelumnya yang lebih banyak dilakukan pada jenjang SD. Selain itu, penelitian ini menerapkan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh dengan menggabungkan penilaian kognitif, yaitu pemahaman siswa terhadap cerita wayang, dan penilaian afektif, yaitu internalisasi nilai karakter, dalam satu instrumen penilaian. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman budaya siswa di SMP N 16 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan yang layak digunakan dalam pembelajaran SMP. Prosedur pengembangan mengadaptasi model 3D yang meliputi tahap define, design, dan develop. Pada tahap define, peneliti melakukan observasi pembelajaran serta menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Semarang untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, dan hambatan dalam pembelajaran cerita wayang. Tahap design dilakukan dengan merancang model pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi cerita wayang. Selanjutnya, pada tahap develop, peneliti mengembangkan prototipe awal model pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Jawa SMP Negeri 16 Semarang, untuk menilai kelayakan dan kepraktisan model.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Semarang. Sampel penelitian berjumlah 100 siswa yang dipilih menggunakan teknik non-probability sampling dengan jenis purposive sampling berdasarkan kesesuaian karakteristik subjek dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket analisis kebutuhan siswa dan angket validasi ahli yang disusun menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban dikotomis. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dari hasil observasi, angket, dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas model ditentukan berdasarkan skor rata-rata hasil penilaian ahli dengan kategori valid dan sangat valid, sedangkan reliabilitas instrumen ditentukan melalui koefisien reliabilitas dengan kriteria nilai $\geq 0,70$. Metode ini memiliki keterbatasan pada lingkup subjek yang hanya melibatkan satu sekolah dan belum menguji efektivitas model secara eksperimen, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk pengujian yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis kebutuhan dibawah ini diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa SMP N 16 Semarang oleh 100 siswa. Macalister dan Nation (2010) dalam menyatakan bahwa *needs analysis* (analisis kebutuhan pembelajar) meliputi *necessities* apa yang “diperlukan”, *wants* “diinginkan”, dan *lacks*

“kekurangan” (Nation & John Macalister, 2010). Berikut table kebutuhan siswa yang diisi dengan bentuk kuisioner.

Table 1.
Analisis Kebutuhan Siswa

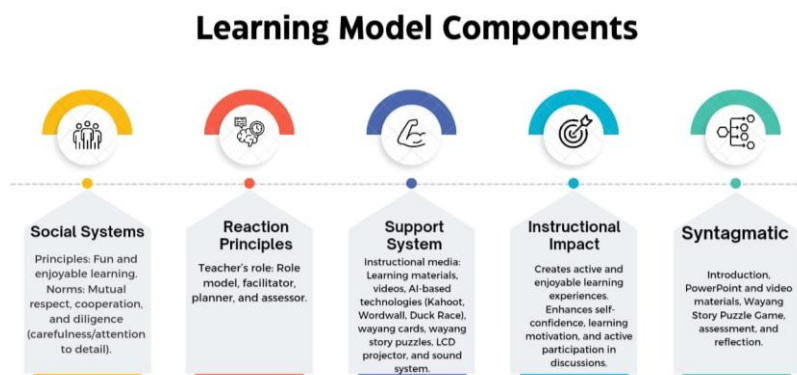
Aspek		Pertanyaan	Hasil
Urgensi	Urgensi wayang/cerita wayang	Perlukah melestarikan budaya wayang?	Perlu: 100%
		Perlukah materi cerita wayang di ajarkan di sekolah?	Perlu: 97%, Tidak: 3%
		Bolehkah budaya wayang diakui oleh negara lain?	Tidak: 87%, boleh: 13%
Keinginan	Keinginan siswa	Apakah anda membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan?	Ya: 96%, Tidak: 4%
		Pembelajaran seperti apa yang anda inginkan?	Hanya penjelasan: 11%, Materi diselingi permainan: 89%
		Bentuk sajian materi seperti apa yang anda inginkan?	Materi ringkas, mudah dipahami, disertai permainan 73%
Kelemahan	Penghambat pembelajaran	Kesulitan apa yang anda temui saat pembelajaran?	Konsentrasi: 57%, pembelajarannya monoton: 36%, sulit: 6%
		Kesulitan apa yang anda alami dalam mempelajari cerita wayang?	Mengingat tokoh dan alur: 80%, memahami cerita dengan baik: 20%

Pada tabel 1. Menunjukan bahwa siswa memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya budaya (100%), namun mengalami kesulitan teknis yang masif dalam mempelajarinya (80% kesulitan mengingat). Hal ini mengindikasikan bahwa masalah bukan pada apa yang dipelajari, melainkan bagaimana cara mempelajarinya.

Prototipe Model Pembelajaran Cerita Wayang

Prototipe model pembelajaran cerita wayang dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Prototipe dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna untuk

siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Pada penelitian ini akan dijelaskan struktur dan komponen prototipe model yang meliputi sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional, dan dampak penggiring (Joyce & Calhoun, 2024). Berikut merupakan komponen-komponen model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan.



Gambar 1.

Komponen Model Pembelajaran

Sintagmatik merupakan langkah atau rangkaian kegiatan yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Setiap model pembelajaran memiliki sintagmatik tersendiri sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran serta kebutuhan siswa. Penerapan sintagmatik yang tepat dapat membuat pembelajaran yang sistematis, terarah serta efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pada model ini sintagmatiknya meliputi pendahuluan, penyajian materi, permainan puzzle cerita wayang, permainan kartu wayang, penilaian, dan refleksi. Penelitian yang berhubungan dengan game-based learning (pembelajaran berbasis permainan) menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Sistem sosial berfungsi untuk mengatur hubungan sosial selama pembelajaran. Komponen ini menggambarkan struktur hubungan sosial, peran, norma, serta interaksi. Pada model pembelajaran cerita wayang terdapat penerapan kedekatan guru dan siswa pada saat pembelajaran.

Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru merespon siswa dalam pembelajaran. Guru menumbuhkan partisipasi aktif seperti mengapresiasi setiap keterlibatan siswa baik berdiskusi, menyampaikan ide atau bermain. Guru juga memberi ruang aman kepada siswa untuk berekspresi seperti menyampaikan pendapatnya mengenai cerita wayang. Guru menjadi contoh bagi siswa, seperti saat siswa keliru guru tidak boleh langsung memotong tetapi memberi pertanyaan baik dan membenarkan, kemudian memberi contoh

menghargai pendapat orang lain. Guru juga menjadi fasilitator yang memfasilitasi dalam proses belajar.

Sistem pendukung dalam model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan merupakan sarana prasarana yang berfungsi menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran. Sistem pendukung meliputi media pembelajaran, perangkat pembelajaran, alat atau teknologi pendukung, dan juga sumber belajar. Media meliputi gambar wayang, video cerita wayang, teknologi ai seperti wordwall, kahoot, quizizz dan sejenisnya. Perangkat pembelajaran seperti instrumen penilaian, pedoman permainan. Alat atau teknologi pendukung yaitu LCD proyektor, speaker. Sumber belajar dapat meliputi buku ajar dan internet.

Dampak instruksional merupakan tujuan utama dalam pembelajaran yang berkaitan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah mengikuti pembelajaran cerita wayang berbasis permainan siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh wayang serta nilai moral yang ada didalamnya. Dampak tambahan atau dampak penggiring merupakan dampak tak langsung yang terjadi selama proses pembelajaran cerita wayang berbasis permainan. Dampak tambahan antara lain siswa lebih percaya diri dan lebih aktif dalam berdiskusi, meningkatkan semangat dalam belajar cerita wayang, memiliki rasa cinta budaya setelah mempelajari cerita wayang.

Uji Validasi Model Pembelajaran

Setelah prototipe model pembelajaran dikembangkan, kemudian prototipe akan dianalisis dan divalidasi oleh ahli. Setelah terbentuk prototipe model pembelajaran dipresentasikan kepada ahli model disertai dengan lembar penilaian. Kemudian proses validasi ahli dengan memberikan masukan terhadap model pembelajaran guna mengetahui kekurangan serta memperoleh masukan dari ahli. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas

Validasi Aspek	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
Sintaksis model			V	
Sistem sosial			V	
Prinsip sosial			V	
Sistem pendukung			V	
Dampak instruksional dan dampak pendukung			V	
Konsep Permainan yang digunakan				V

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, prototype model pembelajaran sudah bagus, untuk protipe model pembelajaran cerita wayang sudah lengkap. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model ini berada dalam kategori Sangat Valid (skor rata-rata > 3,26) pada aspek sintaksis, sistem sosial, prinsip sosial, sistem pendukung, dampak intruksional dan dampak pendukung, serta konsep permainan yang digunakan. Menurut ahli model, menggunakan ide permainan dalam pembelajaran cerita wayang cukup menarik. Selain membuat siswa semangat permainan juga meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Saran dari ahli model pembelajaran saat membuat model pembelajaran juga dilengkapi dengan LKPD yang sesuai gunanya untuk mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu perlu diperhatikan juga kerangka pembelajaran

Produk Akhir setelah Revisi

Sistem sosial

Sistem sosial berfungsi untuk mengatur hubungan sosial selama pembelajaran. Komponen ini menggambarkan struktur hubungan sosial, peran, norma, serta interaksi. Pada model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan sistem sosial mengarah pada prinsip dan norma. Prinsip yang digunakan dalam model pembelajaran ini ialah pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kemudian norma yang diterapkan *tepa slira*, *guyub*, dan *tlaten* yaitu menghargai pendapat teman, saling bekerja sama, dan teliti dalam mengerjakan soal permainan.

Prinsip reaksi

Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru merespon siswa dalam pembelajaran. Guru menumbuhkan partisipasi aktif seperti mengapresiasi setiap keterlibatan siswa baik berdiskusi, menyampaikan ide atau bermain. Guru juga memberi ruang aman kepada siswa untuk berekspresi seperti menyampaikan pendapatnya mengenai cerita wayang dengan permainan. Guru menjadi contoh bagi siswa, seperti saat siswa keliru guru tidak boleh langsung memotong tetapi memberi pertanyaan baik dan membenarkan, kemudian memberi contoh menghargai pendapat orang lain. Guru juga menjadi fasilitator yang memfasilitasi dalam proses belajar memaparkan materi dan pengawas permainan dalam pembelajaran cerita wayang.

Sistem pendukung

Sistem pendukung dalam model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan merupakan sarana prasarana yang berfungsi menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran. Sistem pendukung meliputi media pembelajaran, perangkat pembelajaran, alat atau teknologi pendukung, dan juga sumber belajar. Media meliputi ppt materi, gambar wayang, video cerita wayang,

teknologi ai seperti wordwall, kahoot, quizizz dan sejenisnya. Perangkat pembelajaran seperti instrumen penilaian, pedoman permainan. Alat atau teknologi pendukung yaitu LCD proyektor, speaker. Sumber belajar dapat meliputi buku ajar dan internet. Hal tersebut berfungsi untuk mengoptimalkan proses belajar siswa.

Dampak instruksional dan dampak tambahan

Dampak instruksional merupakan tujuan utama dalam pembelajaran yang berkaitan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah mengikuti pembelajaran cerita wayang berbasis permainan siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh wayang serta nilai moral yang ada didalamnya. Dampak tambahan atau dampak penggiring merupakan dampak tak langsung yang terjadi selama proses pembelajaran cerita wayang berbasis permainan. Dampak tambahan antara lain siswa lebih percaya diri dan lebih aktif dalam berdiskusi, meningkatkan semangat dalam belajar cerita wayang, memiliki rasa cinta budaya setelah mempelajari cerita wayang.

Struktur sintagmatik

Dalam model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan, struktur sintagmatik menunjukkan alur kegiatan dalam pembelajaran dari awal sampai akhir secara berurutan. Berikut ini merupakan struktur sintagmatik model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan.



Gambar 2.
Sintagmatik Model Pembelajaran

Tahap pertama dimulai dengan pendahuluan atau apersepsi dengan membangun semangat dan motivasi siswa. Tahap kedua penyajian materi dengan cara guru menjelaskan materi berupa penjelasan karakter tokoh serta nilai moral pada cerita wayang. Setelah itu tahap ketiga yaitu inti berbasis permainan yang bertujuan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengikuti permainan edukatif yang dirancang. Selanjutnya tahap penilaian, dalam tahap ini guru dapat menggunakan ai permainan seperti wordwall, kahoot, quizziz, dan sejenisnya untuk penilaian agar siswa bersemangat dalam

penilaian. Yang terakhir tahap refleksi. Berikut langkah-langkah model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan.

Table 3.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran

Langkah-langkah	Kegiatan
Pendahuluan	1. Guru dan siswa memulai pembelajaran berdoa bersama. 2. Guru menyapa siswa dengan ramah serta menciptakan suasana yang positif dan menciptakan kedekatan dengan siswa. 3. Guru dan siswa menciptakan kegiatan menyenangkan dengan ice breaking agar siswa lebih semangat memulai pembelajaran. 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Setelahnya kaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya: <i>Sinten ingkang nate nonton wayang?</i> 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengaitkan dengan materi sebelumnya dengan materi yang diajarkan.
Penyajian Materi	1. Guru menjelaskan manfaat mempelajari cerita wayang kemudian mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. 2. Guru menunjukan ppt menarik tentang materi wayang. 3. Guru juga memutar video wayang yang diambil dari youtube kemudian memberi interaksi kepada siswa seperti alur wayangnya seperti apa. 4. Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi yang telah disampaikan.
Permainan Puzzle Cerita Wayang	1. Guru menyiapkan potongan cerita wayang yang telah diacak. 2. Guru menjelaskan cara bermain puzzle cerita wayang dan penjelasan mengenai poin yang akan didapat siswa yang aktif serta menjawab dengan tepat. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil atau bangku depan belakang. 4. Guru membagikan puzzle gambar ilustrasi cerita wayang kepada siswa. 5. Siswa secara berkelompok menyusun puzzle gambar ilustrasi cerita wayang kemudian menjelaskan secara singkat ilustrasi wayang tersebut.

	6. Siswa menjelaskan di depan kelas kemudian guru memberikan pertanyaan singkat yang dijawab kelompok secara acak dengan game <i>duck race</i> https://www.online-stopwatch.com/duck-race/
Permainan Kartu tokoh wayang (mengenal tokoh dan karakter wayang)	1. Guru menyiapkan kartu yang berisi gambar tokoh-tokoh wayang dengan hard peper atau lebih mudah lagi dengan canva. Dibalik kartu terdapat gambar tokoh wayang. 2. Guru menjelaskan cara permainan kartu wayang kepada siswa. 3. Siswa maju satu per satu prt baris tempat duduk memilih kartu secara acak kemudian guru membukanya dan mellihatkan kepada siswa. 4. Siswa menyebutkan siapa tokoh wayang tersebut serta wataknya pada LKPD yang disediakan guru . Apabila benar mendapatkan 2 poin apabila salah 1 mendapat 1 pion saja,dan apabila salah semua tidak mendapat poin. 5. Siswa berkesempatan memilih kartu dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.
Penilaian	1. Guru membuat instrumen penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2. Guru membuat pertanyaan sesuai dengan instrumen yang telah dibuat. 3. Guru menggunakan soal acak dengan lembar kerja atau dengan penilaian online Wayground agar siswa dapat mengerjakan sesuai kemampuannya.
Analisis dan refleksi	1. Siswa bersama dengan guru mengulas kembali materi pembelajaran cerita wayang secara ringkas dan jelas. 2. Siswa memberikan ungkapan kesan dan kendala selama pembelajaran. 3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa supaya tetap semangat dalam pembelajaran. 4. Pembelajaran diakhiri dengan salam dan terimakasih dengan senyuman.

Pembahasan

Pembelajaran cerita wayang berbasis permainan yang dirancang melalui sintagmatik pendahuluan, penyajian materi, permainan, penilaian, dan refleksi menunjukkan pembelajaran yang sistematis, terarah, serta selaras dengan karakteristik siswa. Sintagmatik tersebut sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bermain

yang bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar (Rofi'ah et al., 2024). Sistem sosial dalam model ini tercermin dari kedekatan dan interaksi positif antara guru dan siswa, yang menciptakan suasana belajar aman dan kolaboratif, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian (Shaleha et al., 2015) bahwa pembelajaran berbasis permainan dan media wayang mampu meningkatkan interaksi sosial serta perkembangan emosional siswa. Prinsip reaksi guru yang mengapresiasi partisipasi siswa, memberi ruang berekspresi, dan membimbing kesalahan secara konstruktif memperkuat iklim pembelajaran yang suportif, sesuai dengan temuan Sofiana et al. (2024) bahwa peran guru sebagai fasilitator berpengaruh positif terhadap keaktifan dan keberanian siswa. Sistem pendukung berupa media wayang, permainan interaktif, teknologi digital, serta sumber belajar turut menunjang efektivitas pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian pengembangan media wayang berbasis game yang efektif meningkatkan pemahaman budaya dan nilai karakter siswa (Pratama et al., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan tidak hanya menghasilkan dampak instruksional berupa pemahaman tokoh dan nilai moral cerita wayang, tetapi juga memberikan dampak penggiring seperti meningkatnya kepercayaan diri, keaktifan berdiskusi, motivasi belajar, serta rasa cinta terhadap budaya lokal.

Data menunjukkan 57% siswa mengalami masalah konsentrasi dan 36% merasa pembelajaran monoton. Dalam literatur psikologi pendidikan, fenomena ini sering dikaitkan dengan *Cognitive Load Theory* (Teori Beban Kognitif). Pembelajaran wayang secara konvensional (ceramah tanpa visualisasi interaktif) membebankan memori kerja siswa dengan informasi verbal yang abstrak. Bagi generasi digital yang terbiasa dengan rangsangan visual cepat, metode ini menyebabkan under-stimulation yang berujung pada kebosanan dan hilangnya fokus. Permainan menyediakan immediate feedback (umpan balik instan) dan tantangan bertingkat yang menjaga siswa dalam zona flow kondisi keterlibatan mental penuh. Hal ini sejalan dengan temuan Hamari et al. (2014) yang menyatakan bahwa elemen permainan meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan berkelanjutan.

Tingginya angka kesulitan siswa dalam mengingat tokoh wayang (80%) berhasil dimitigasi melalui permainan penggunaan media puzzle. Aktivitas menyusun puzzle mengaktifkan pemrosesan visuospasial yang mendalam. Siswa tidak hanya melihat gambar wayang, tetapi harus menganalisis atribut detail (bentuk mata, aksesoris, postur) untuk menemukan pasangan potongan yang tepat. Potongan-potongan puzzle berfungsi sebagai scaffolding. Siswa membangun pemahaman utuh dari bagian-bagian kecil. Proses ini memaksa

terjadinya konstruksi mental aktif terhadap karakter wayang. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi alat (tools) dan simbol; puzzle di sini bertindak sebagai alat mediasi kognitif. Penelitian Sella (Septiani, 2024) mengonfirmasi bahwa media puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan menalar dan menyusun kembali informasi acak menjadi struktur yang bermakna. Studi neuropsikologi menunjukkan bahwa keterlibatan motorik halus (memegang dan memutar potongan puzzle) memperkuat jejak memori (memory trace) di otak, membuat informasi visual bertahan lebih lama dibandingkan sekadar observasi pasif.

Penggunaan kartu tokoh dalam model ini bukan sekadar permainan tebak-tebakan, melainkan aplikasi dari strategi kognitif Active Recall (Pemanggilan Kembali Aktif). Siswa mengambil kartu dan harus menyebutkan nama serta watak tokoh. Ini berbeda dengan metode pengenalan pasif (misalnya, pilihan ganda). Penelitian (Shaleha et al., 2015) dan literatur tentang flashcards menunjukkan bahwa metode active recall memaksa otak untuk memperkuat koneksi saraf yang diperlukan untuk mengambil informasi. Temuan ini juga didukung oleh riset (Febrilio, 2022) tentang media Wayang Kertas (WAKER), yang menemukan peningkatan minat baca dan hasil belajar melalui media kartu fisik. Namun, model dalam penelitian ini menambahkan lapisan interaksi sosial kompetitif (sistem poin) yang, menurut penelitian Sella Septiani, meningkatkan kegembiraan dan mengurangi kecemasan belajar.

Kemudian peran aktif siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan edukatif yang disiapkan guru. Dalam lingkungan belajar tradisional, kesalahan sering dihukum (nilai merah), yang memicu kecemasan. Dalam model permainan ini, kesalahan tetap dihargai sebagai partisipasi. Hal ini menurunkan affective filter (filter afektif/kecemasan) siswa, memungkinkan mereka untuk berani mencoba dan bereksplorasi tanpa rasa takut. Riset behavioristik menunjukkan bahwa sistem reward (penghargaan) seperti ini efektif untuk membentuk perilaku belajar positif secara bertahap (shaping). (Galindo-Durán, 2025) tentang gamifikasi di museum menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga kedalaman pemahaman materi warisan budaya, membuktikan bahwa "kesenangan" dalam belajar berkorelasi positif dengan "hasil kognitif".

Hasil pengembangan model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan ini juga memiliki potensi yang kuat dalam menjadikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan eksplorasi nilai-nilai dalam cerita wayang mendorong siswa untuk terlibat aktif secara kognitif dan afektif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Joyce & Calhoun, 2024) bahwa model

pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan dampak pengiring dapat membentuk karakter siswa secara tidak langsung.

Lebih lanjut, keterlibatan siswa dalam permainan berbasis budaya lokal seperti wayang juga berkontribusi terhadap penguatan identitas budaya serta pengembangan keterampilan sosial. Interaksi antarsiswa selama proses diskusi dan bermain mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama, yang menjadi bekal penting dalam pembelajaran abad 21. Dengan demikian, model ini bukan hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kognitif, tetapi juga mendorong terbentuknya profil pelajar yang utuh secara sosial dan budaya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran cerita wayang berbasis permainan dinilai sesuai untuk siswa SMP karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, serta menumbuhkan minat belajar sekaligus menanamkan nilai moral dan budaya. Model ini berhasil dikembangkan hingga tahap define, design, dan develop dalam kerangka 3D dan dirancang berdasarkan kebutuhan guru dan siswa akan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Komponen model meliputi tujuan pembelajaran yang jelas, materi relevan, langkah pembelajaran berbasis permainan edukatif, media pendukung, serta strategi penilaian yang selaras dengan kompetensi. Keterbatasan penelitian terletak pada belum dilaksanakannya tahap diseminasi, cakupan penelitian yang terbatas pada satu sekolah, serta potensi bias lokasi dan efek kebaruan. Selain itu, penggunaan skala Guttman membatasi kedalaman data, dan keberhasilan model sangat bergantung pada kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah, guru, dan siswa SMP Negeri 16 Semarang atas kerja sama dan partisipasi yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga mengapresiasi para ahli dan rekan sejawat yang telah memberikan masukan, saran, serta validasi terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, terima kasih disampaikan kepada institusi dan pihak terkait yang telah membantu kelancaran penelitian ini, baik secara akademik maupun administratif. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran dan pelestarian budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, G. B., & Waluyo, R. (2021). Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa. *JCSE Journal of Computer Science and Engineering*, 2(1), 51–79. <https://doi.org/10.36596/jcse.v2i1.79>
- Azzahra, L., Ardiansyah, R., Kurniasih, L., Nafiza, B., Habibah, A., & Yusnaldi, E. (2024). TOLERANSI KEANEKARAGAMANBUDAYA DAN SUKU BANGSA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(1). <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i1.202>
- Bangun, A. R. B., Prasetya, A. Y., Wardani, S., & Widiarti, N. (2024). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Wayang Kertas terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 233–245.
- Febrilio, Y. E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Waker (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin*.
- Galindo-Durán, A. (2025). Enhancing Artistic Heritage Education through Gamification. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science*, 4(2), 51–58.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification BT - Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. 3025–3034.
- Irhas, I., Asrowi, A., & Djono, D. (2022). Digitalize Puppet Games as an Innovation for the Implementation of Character Education in Elementary. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 3(3), 20–24.
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of Teaching*. Routledge.
- Mukhlisin, M. (2021). Wayang sebagai Media Pendidikan Karakter (Perspektif Dalang Purwadi Purwacarita). *Attaqwa*, 17(2), 132–139.
- Nation, & John Macalister. (2010). *Language Curriculum Design*. New York: Routledge.
- Pratama, Y., Wahyuningtyas, N., & Kurniawan, B. (2025). Jawafriend: Adaptive Preservation of Javanese Culture in Digital Platform. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1767–1780.
- Rofi'ah, I., Sobari, T., & Suryana, S. I. (2024). Implementation of The Game-Based Learning Model Assisted with Worldwall to Increase Interest in Reading Fantasy Stories. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 7(3).
- Saputra, K. S. A., Chrisniyanti, A., & Mahendra, I. N. D. A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Cerita Ramayana Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 1–13.
- Septiani, S. (2024). *Implementasi Media Puzzle pada Pembelajaran Membaca di SD Negeri 1 Kebanggan*. UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri.

- Shaleha, M., Manuaba, I. B. S., & Putra, I. K. A. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 TK Kumara Jaya Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2019). *The Use of Javanese Traditional Games as Learning Media of Writing Javanese Script in Elementary School BT - Proceedings of the Third International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Culture Studies*.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Swanzen, R. (2018). Facing the generation chasm: the parenting and teaching of generations Y and Z. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 9(2), 125-150.
- Tyas, W. C. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Wayang Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.
- Wibawa, A. P., Pratama, W. A. Y., Handayani, A. N., & Ghosh, A. (2021). Convolutional Neural Network (CNN) to Determine the Character of Wayang Kulit. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 3(1), 1-8.