

3602-12511-1-ED_Dagan

by Turnitin®

Submission date: 07-Dec-2023 03:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 2251152166

File name: 3602-12511-1-ED_Dagan.docx (169.55K)

Word count: 4505

Character count: 28045

Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pergelaran Wayang Bima Bungkus Dalang Ki Narto Sabdho

Agus Efendi^{a,1}, Dhagan Widyaloka^{b,2}, Harsono^{c,3}

^aProgram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, 57521, Indonesia
^bSMA Negeri 1 Jogonalan, Klaten, 57452, Indonesia

¹se0968@gmail.com, ²dhaganwidyaloka@gmail.com, ³sonsjava@gmail.com
^{*}Corresponding Author



Received 27 April 2023; accepted 9 Juni 2023; published 30 April 2023

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan menjelaskan: (1) struktur adegan, (2) karakter tokoh utama, dan (3) pendidikan karakter pada tokoh utama PBBNS. Bentuk penelitian adalah kualitatif deskriptif. Jenis penelitian adalah kepustakaan. Data primer berupa transkripsi dialog, *gendhing*, *pathetan*, *ada-ada*, *sendhon*, tuturan dalang, dan *janturan*. Data sekunder berupa wawancara ahli dalang, buku, dan jurnal ilmiah. Sumber data berupa rekaman PBBNS "Fajar Record" dengan nomor katalog 911 diunggah di youtube "Bima Bungkus" oleh Sentra Loka. Cara mengumpulkan data menggunakan teknik menyimak dan mencatat. Metode validasi data menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil dan kesimpulan penelitian yaitu (1) struktur adegan PBBNS yaitu (a) Adegan Pathet Nem: Jejer, Kedhaton, Pasowanan Jawi, Budhalan, Kapalan, Adeg Sabrang, Perang Gagal; (b) Adegan Pathet Sanga: Adegan Sanga I, Adeg Pandhita (Gara-Gara), Perang Kembang, Adeg Sintren (Adegan Sanga II); (c) Adegan Pathet Manyura: Adeg Candhakan I (Sanga Walik Manyura), Adeg Candhakan II, Perang Sampak Manyura I, Adeg Candhakan III, Perang Sampak Manyura II, Perang Lakon, Adegan Candhakan IV, Adegan Candhakan V, Perang Brubuh, Adeg tancep kayon. (2) Pendidikan karakter di PBBNS yaitu (a) Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan Tuhan di PBBNS adalah religius. (b) Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri adalah jujur, tanggung jawab, kerja keras, percaya diri, mandiri, dan rasa ingin tahu. (c) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama adalah demokratis, santun, komunikatif / ramah, dan cinta damai. (d) Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan adalah kepedulian sosial.

ABSTRACT

The objectives of this research are to describe and explain: (1) the structure of the scene, (2) the character of the main character, and (3) teaching of character education in the Main character of PBBNS. The form of research is descriptive qualitative. The type of research is library research. The primary data of the research were transcription of dialogue, *gendhing*, *pathetan*, *ada-ada*, *sendhon*, *dalang's speech*, and *janturan*. Secondary data in the form of expert puppeteer interviews, books, and scientific journals. The data source is the PBBNS record "Fajar Record" with catalog number 911 uploaded on youtube "Bima Bungkus" by Sentra Loka. How to collect data using listening and note-taking techniques. The data validation method uses data triangulation. Data analysis techniques using data reduction, data presentation, conclusion and verification. The results and conclusions of the study are (1) the structure of the PBBNS scene, namely (a) Pathet Nem scenes: Jejer, Kedhaton, Pasowanan Jawi, Budhalan, Kapalan, Adeg Sabrang, Perang Gagal; (b) Pathet Sanga Scenes: Adegan Sanga I, Adeg Pandhita (Gara-Gara), Perang Kembang, Adeg Sintren (Adegan Sanga II); (c) Scenes of Pathet Manyura: Adeg Candhakan I (Sanga Walik Manyura), Adeg Candhakan II, Perang Sampak Manyura I, Adeg Candhakan III, Perang Sampak Manyura II, Perang Lakon, Adegan Candhakan IV, Adegan Candhakan V, Perang Brubuh, Adeg tancep kayon. (2) Character education in PBBNS, namely (a) The value of character education in relation to God in PBBNS is religious. (b) The value of character education in relation to oneself is honesty, responsibility, hard work, self-

KATA KUNCI

Wayang
Narto Sabdho
Adegan
Bima Bungkus
Tokoh Utama
Pendidikan Karakter

KEYWORDS

Wayang
Narto Sabdho
Adegan, Scene
Bima Bungkus
Main Character
Character of
Education

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



confidence, independence, and curiosity. (c) Character values in relation to others are democratic, polite, communicative / friendly, and love peace. (d) The value of character in relation to the environment is social care.

1.

Pendahuluan

Wayang adalah budaya tradisional asli Indonesia, khususnya Jawa. Dilihat dari segi bahasa, terdapat berbagai pendapat. wayang yang dalam bahasa Jawa *Krama* berarti ringgit, berasal dari kata *miring* "miring" dan *dianggap* "dicipta" (Pratita, 1973: 8). Maksudnya adalah wayang sebagai suatu yang dicipta dengan wujud miring (2 dimensi). Miring di sini juga diartikan sebagai ajaran-ajaran yang masih samar, miring, belum jelas, dan perlu dicari filosofinya. Ada juga pendapat Hazeu (1915: 94-96), Widaryatmo (2014: 94), dan Setiawan (2017: 403-404) menjelaskan bahwa wayang berasal dari kata "*Hyang*", yang artinya roh, suksma, Tuhan. "*Hyang*" menjadi "*Ma-Hyang*" yang artinya menuju pada Dewa atau Tuhan Yang Maha Esa, sehingga wayang mempunyai makna bayangan hidup manusia di dunia dan dalam hal sembahyang kepada Tuhan. Oleh karena itu wayang adalah sebuah karya yang merupakan gambaran hidup manusia untuk mencari jati diri menuju Sang Pencipta.

Menilik dari sisi sejarah, asal-usul wayang dapat ditinjau dari 3 hal yaitu berdasarkan cerita Jawa, prasasti, dan naskah Jawa. Berdasarkan cerita Jawa dimulai ketika Prabu Jayabaya menjadi raja di Mamenang sekitar tahun *suryasangkala*: 861. Prabu Jayabaya menggambar para leluhurnya yang seperti para dewa. Gambar di atas rontal mirip arca. Gambar tadi disebut wayang purwa (Hazeu, 1915: 62-73). Wayang dalam hal ini terus berkembang sampai jaman sekarang.

Berdasarkan bukti dari prasasti, wayang di Indonesia sudah ada sejak tahun 840 M, sesuai dengan yang tertulis dalam Prasasti Kuti yang ditemukan di Joho, Sidoarjo, yang berbunyi "...hanapuka, warahan, kecaka, tarimba, hatapukan, hariingit, °abañol...". Di prasasti tersebut tertera kata "*haringgit*" yang asalipun dari kata "*ringgit*" yang berarti wayang (Harriyadi, 2021: 28-29).

Berdasarkan bukti dari naskah Jawa, keterangan wayang sudah ditemukan pada Kakawin Arjunawiwaha – pupuh V: Sikarini, pada 59 yang ditulis ketika zaman Prabu Erlangga sekitar abad 11 (Hazeu, 1915: 73; Mardjono, 2011: 35-36). Menerangkan jika saat zaman tersebut sudah ada pertunjukan wayang yang dibuat dari kulit yang dipahat. Naskah tersebut berbunyi: "*Hananonton ringgit manangis asekel muda hidepan / huwus wruh towin yan walulang inukir molah angucap / hatur ning wang tresneng wisaya malaha tan wihikana / ri tatwan yan maya sahana-hananing bhawa siluman*"//.

Uraian di atas menandakan bahwa wayang di Indonesia sudah berumur sangat tua, sehingga tidak aneh jika wayang dianggap oleh sebagian masyarakat sebagai mitologi.

Di tanah Jawa, cerita wayang kenyataannya masih menarik perhatian. Hal itu karena cerita wayang masih mempunyai kearifan lokal yang masih digunakan sebagai pedoman para seniman maupun sastrawan. Kearifan lokal adalah suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencobakan dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat (Sulianti, Robiah Mega Safitri, dan Yusril Gunawan, 2019: 101). Kearifan lokal merupakan ciri khas etika dan nilai budaya dalam suatu masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Kearifan lokal cerita wayang akan nampak pada struktur adegan yang disajikan dalam pertunjukan. Pemahaman kearifan lokal melalui struktur adegan pertunjukan wayang ini akan terpancar nilai pendidikan karakter yang dapat digunakan sebagai tuntunan masyarakat.

Dalam dunia wayang, adegan adalah suatu babak atau penampilan wayang di kelir dengan ilustrasi *gendhing* tertentu (Sunardi, (2013: 472). Sunardi (2013: 79) menjelaskan bahwa struktur adegan wayang gaya Surakarta yaitu:

- 1) *Pathet Nem*, dibagi menjadi *adegan jejer, kedhaton, gapuran, pisowanan jawi, budhalan, kapalan, perang ampyak, adeg sabrang, perang gagal, adeg sabrang rangkep*.

- 2) *Pathet Sanga*, dibagi menjadi *adegan adeg pandhita* atau *gara-gara; perang kembang; adeg sampak tanggung 1, 2, sampai 3; perang sintren (begalan)*.
- 3) *Pathet Manyura*, dibagi menjadi *adegan adeg manyura 1, 2, kadang kala 3; perang sampak manyura; perang sampak amuk-amukan; tayungan; adeg tancep kayon*.

Untuk mengkaji struktur adegan, terlebih dahulu perlu diketahui secara jelas struktural sastra yang berpusat pada tokoh dan latar cerita. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa cerita dan berfungsi sebagai penggerak cerita (Sudjiman, 1988: 16). Tokoh menurut fungsinya dibagi 2 yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan (Sudjiman, 2003: 16). Tokoh sentral adalah tokoh yang menjadi pusat cerita. Tokoh ini ditampilkan secara terus menerus, terasa mendominasi sebagian besar cerita, dan juga sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan Nurgiyantoro (2012:176). Sedangkan tokoh bawahan adalah tokoh tambahan yang keberadaannya diperlukan untuk mendukung tokoh sentral, biasanya tokoh yang hanya muncul sekali atau beberapa kali di dalam cerita dengan porsi yang relatif pendek. Pemunculan tokoh ini secara keseluruhan lebih sedikit, serasa tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh dominan (Sudjiman, 1988:19 dan Nurgiyantoro,2012:176).

Stanton (2007: 35) menyatakan latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah suasana (atmosfer) dalam cerita, dekor suatu tempat, juga berwujud waktu-waktu tertentu.

Kearifan lokal wayang di atas pastinya akan digunakan untuk untuk membangun kepribadian moral yang berupa pendidikan karakter suatu bangsa melalui ajaran-ajaran luhur maupun filosofi yang terkandung di dalamnya. Bangsa tanpa pendidikan karakter yang memadai akan kehilangan jati diri dan menjadikan manusia bermental amoral. Sehingga dapat dikatakan bahwa, pendidikan karakter adalah upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu masyarakat dalam memahami nilai-nilai berdasarkan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan.

Sementara itu, Aqib dan Sujak (2012:6-8) menjelaskan bahwa berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/ hukum, etika akademis, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi butir-butir nilai yang dikelompokkan lima nilai pendidikan karakter utama, yaitu (1) nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan Tuhan; (2) nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri; (3) nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan sesama manusia; (4) nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan lingkungan; dan (5) nilai kebangsaan.

Cerita wayang akan terpancar nilai pendidikan karakter jika dikaji secara sastra dengan berfokus penokohan tokoh utama cerita. Hal itu karena wayang bisa memberi ajaran yang baik, untuk para generasi muda penerus bangsa, sehingga dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari, dengan cara menyontoh watak para tokoh cerita tersebut.

Penokohan adalah dengan karakteristik watak dari tokoh-tokoh tersebut (Waluyo, 2002: 164). Penokohan ini berarti merupakan penggambaran para tokoh cerita, baik keadaan lahir maupun batinnya yang meliputi sikap, sifat, tingkah laku, pandangan hidup, keyakinan, adat istiadat dan sebagainya.

Pergelaran wayang Bima Bungkus dalang Ki Narto Sabdho, yang kemudian disingkat PBBNS adalah salah satu cerita wayang mengandung nilai kearifan lokal budaya dan pendidikan karakter di dalamnya. Hal tersebut dapat digunakan untuk pedoman hidup masyarakat. Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian mengenai "Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Cerita pertunjukan wayang bima bungkus dalang ki Narto Sabdho" baik untuk dilakukan. Dalam hal ini kearifan lokal akan mengungkap struktur adegan wayang dan pendidikan karakter yang terdapat dalam tokoh utama sebagai pedoman hidup para penikmat sastra.

2. Metode

Wujud penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian pustaka (*library research*). Data primer penelitian berupa *catur/ ginem/* dialog para tokoh, *gendhing, pathetan, ada-ada, sendhon, pocapan,* dan *janturan dhalang* dalam PBBNS. Data sekunder berupa wawancara pakar wayang sekaligus dosen jurusan pedalangan ISI Surakarta yaitu Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum. Selain itu juga berupa buku, jurnal ilmiah, sebagai pendukung / rujukan teori penelitian. Sumber data penelitian berupa pergelaran wayang kulit PBBNS rekaman "Fajar Record" dengan nomor katalog 911 yang diunggah di *youtube* "Bima Bungkus" oleh *YouTube* Sentra Loka, durasi pergelaran 7 Jam 57 menit 9 detik. Cara pengumpulan data menggunakan teknik menyimak dan mencatat data penelitian. Validasi data penelitian menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Struktur Adegan PBBNS

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui analisis data maka, diketahui bahwa Struktur Adegan PBBNS:

3.1.1 Adegan Pathet Nem

a. Jejer

- 1) Tokoh yaitu Adipati Dhestrarastra, Dewi Gendari, Raden Harya Suman, Raden Jaka Pitana, dan Tumenggung Bilawa.
- 2) Latar tempat yaitu Negari Astina, latar waktu yaitu hari Jum'at (Ari Sukra), dan latar suasana/ atmosfer adalah sedih dan menegangkan.
- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah Adipati Dhestharata memerintah Raden Harya Suman dan para kurawa kehutan Mandhalasara, untuk menjaga keselamatan Si Bungkus. Dewi Gendari marah dan tidak terima, lalu meninggalkan pertemuan. Pertemuan bubar, Raden Harya Suman membujuk Raden Jaka Pitana supaya tidak melakukan perintah Adipati Destarastra, tapi lebih baik menumpas Si Bungkus. Raden Harya Suman juga membujuk Tumenggung Bilawa supaya mengikuti perintahnya, tetapi tidak mau.

b. Kedhaton

- 1) Tokoh yaitu Adipati Dhestrarastra dan Dewi Gendari.
- 2) Latar tempat yaitu *Dhatulaya*, latar waktu tidak dijelaskan, serta latar atmosfer adalah ramai.
- 3) Adegan ini menceritakan pertengkaran antara Dewi Gendari dengan Adipati Dhestrarastrayang merupakan suaminya. Kejadian ramai sekali. Dewi Gendari tidak ingin mengalah dan merasa benar sendiri, karena supaya anak-anaknya bisa hidup mulia.

c. Pasowanan Jawi

- 1) Tokoh yaitu Raden Harya Suman, Raden Jaka Pitana, Raden Dursasana, Raden Kartamarma, Radan Durmagati, dan para kurawa.
- 2) Latar tempat yaitu Patanggan, pasowanan njawi, negara Ngastina. Latar waktu tidak dijelaskan. Latar atmosfer adalah ramai.
- 3) Adegan ini menceritakan Raden Harya Suman memerintah kepada para kurawa supaya mempersiapkan senjata, lalu ke hutan Mandhasara, untuk menumpas Bungkus.

d. Budhalan

- 1) Tokoh yaitu Raden Harya Suman dan para kurawa.
- 2) Latar tempat yaitu sepanjang jalan dari antara Negara Astina sampai Mandhalasara; Latar waktu yaitu siang hari; Latar atmosfer adalah ramai.

- 3) Adegan ini menceritakan perjalanan Raden Harya Suman serta para Kurawa menuju kehutan Mandhalasara.
- e. *Kapalan*
 - 1) Tokoh yaitu Raden Harya Suman dan para kurawa.
 - 2) Latar tempat yaitu sepanjang jalan dari Negara Astina sampai Mandhalasara; Latar waktu yaitu siang sampai malam hari; Latar atmosfer adalah ramai.
 - 3) Tidak ada yang diceritakan dalam adegan kecuali gendhing yang membangkitkan keramaian perjalanan para prajurit dengan naik kuda, kereta, gajah, dll.
- f. *Adeg Sabrang*
 - 1) Tokoh yaitu Prabu Sempani, Dewi Drata, Emban tua, dan Emban muda.
 - 2) Latar tempat yaitu Negara Banakeling (Negara Sindu); Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah sedih.
 - 3) Adegan ini menceritakan kesedihan Dewi Drata karena belum dianugerahi keturunan. Padahal semua usaha sudah dilakukan. Dewi Drata menyarankan Prabu Sempani bertapa meminta pada dewa, supaya cepat mendapatkan keturunan.
- g. *Perang Gagah*
 - 1) Tokoh yaitu Raden Satwa, Tumenggung Pangluluh Jiwa, para kurawa, prajurit Banakeling.
 - 2) Latar tempat yaitu tengah hutan; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah ramai.
 - 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah prajurit dan para Kurawa bertemu dengan prajurit Sindu, lalu menjadi perang ramai.

3.1.2 *Adegan Pathet Sanga*

- a. *Adegan Sanga I*
 - 1) Tokoh yaitu Prabu Pandhudewanata, Dewi Kunthi Talibrata, Dewi Madrim, dan Patih Gandamana.
 - 2) Latar tempat yaitu Taman Kadilengeng; Latar waktu tidak ada keterangan; Latar atmosfer adalah sedih dan mencekam.
 - 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah Dewi Kunthi Talibrata tidak merasa iri atau tidak enak hati dengan Dewi Madrim walaupun telah dimadu oleh Prabu Pandhudewanata. Dewi Madrim ngidam naik Lembu Andini. Prabu Pandhudewanata menuruti. Dewi Kunthi Talibrata sedih, karena itu pantangan dewa.
- b. *Adeg Pandhita (Gara-Gara)*
 - 1) Tokoh yaitu Raden Yamawidura, Panakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong).
 - 2) Latar tempat yaitu Klampis Ireng; Latar waktu tidak ada keterangan; Latar atmosfer adalah sedih.
 - 3) Adegan ini menceritakan kesedihan Raden Yamawidura karena merasakan penderitaan Prabu Pandhudewanata, kemudian Panakawan menghibur. Setelah terhibur, Yamawidura mengajak panakawan ke tempat Bungkus yaitu hutan Mandhalasara.
- c. *Perang Kembang*
 - 1) Tokoh yaitu Raden Yamawidura, Ditya Kala Klabang Jalora, teman Ditya Kala Klabang Jalora.
 - 2) Latar tempat yaitu tengah hutan; Latar waktu tidak ada keterangan; Latar atmosfer adalah ramai.
 - 3) Adegan ini menceritakan peperangan antara Raden Yamawidura dan para raksasa (Ditya Kala Klabang Jalora dan temannya). Para raksasa mati semua.
- d. *Adeg Sintren (Adegan Sanga II)*
 - 1) Tokoh yaitu Bathara Guru, Bathara Narada
 - 2) Latar tempat yaitu Kahyangan Jonggring Saloka; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah mencekam.

- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah Bathara Guru meminta keterangan soal goncangan (*gara-gara*) yang ada di bumi kepada Bathara Narada. Bathara Narada menjelaskan ada 4 hal yaitu anak Prabu Pandhudewanata yang lahir berwujud bungkus, Gajahsena yang bertapa untuk dapat masuk surga, dan kesedihan Prabu Pandhudewanata karena istrinya yang ngidam minta naik Lembu Andini, serta pengaruh kekuatan Prabu Sempani yang bertapa ingin punya anak.

3.1.3 Adegan *Pathet Manyura*

a. *Adeg Candhakan I (Sanga Walik Manyura)*

- 1) Tokoh yaitu Bathara Guru, Bathara Narada, Prabu Pandhudewanata, Lembu Andini, dan Para Bidadari.
- 2) Latar tempat yaitu Kahyangan Jonggring Saloka; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah sedih.
- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah Bathara Guru kaget karena Prabu Pandhudewanata berani meminjam Lembu Andini. Hal itu berarti berani melanggar pantangan dewa. Prabu Pandhudewanata tidak mundur sedikit pun, dia berani masuk neraka Jahanam asalkan dapat meminta Lembu Andini. Para Bidadari menangis dan semua yang hadir kaget mendengar sumpah Pandhu. Keinginan Pandhu dituruti Bathara Guru. Kemudian, Bathara Guru memberi anugerah bisa masuk surga asalkan dapat memecah Bungkus dan Prabu Sempani bisa mendapatkan keturunan jika meminum rendaman air kulit Bungkus.

b. *Adeg Candhakan II*

- 1) Tokoh yaitu Prabu Pandhudewanata, Dewi Madrim, dan Lembu Andini.
- 2) Latar tempat yaitu Taman Kadilengeng, dan langit; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah bahagia.
- 3) Adegan ini menceritakan saat Dewi Madrim naik Lembu Andini bersama Prabu Pandhudewanata, kemudian nafsu birahi mereka bangkit, sehingga bersenggama di atas Lembu Andini.

c. *Perang Sampak Manyura I*

- 1) Tokoh yaitu kijang jantan (Brahmana), dan kijang betina (Endhang).
- 2) Latar tempat yaitu *ndadah* (seperti lapangan); Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah sedih dan mencekam.
- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini saat Prabu Pandhudewanata melihat 2 kijang yang bersenggama, seolah-olah menyindir, lalu kijang jantan dipanah akhirnya meninggal dan berubah seorang brahmana. Kijang betina tidak terima dan menyumpah di kemudian hari para putra Pandhu akan menemui kesengsaraan, lalu kijang betina bunuh diri.

d. *Adeg Candhakan III*

- 1) Tokoh yaitu Gajahsena, Bathara Bayu.
- 2) Latar tempat yaitu hutan; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah tenang.
- 3) Hal yang dicuritakan dalam adegan ini adalah Bathara Bayu mengabarkan kepada Gajahsena, jika ingin surga maka harus memecah Bungkus anak Pandhu yang ada di Mandhalasara.

e. *Perang Sampak Manyura II*

- 1) Tokoh yaitu Bungkus, Jaka Pitana, Dursasana, Raden Harya Suman, para Kurawa, dan Sang Hyang Bayu.
- 2) Latar tempat yaitu hutan Mandhalasara, Latar waktu tidak dijelaskan; latar atmosfer adalah ramai.
- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah Raden Harya Suman memerintah para Kurawa supaya membinasakan Bungkus. Bungkus tidak luka malah para kurawa terguncang angin. Kemudian Dewa Bayu datang dan masuk ke Bungkus dan memberi busana lengkap.

f. *Perang Lakon*

- 1) Tokoh yaitu Gajahsena, Bungkus yang sudah pecah menjadi manusia.
- 2) Latar tempat yaitu hutan Mandhalasara; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah ramai.
- 3) Hal yang diceritakan adalah Gajahsena ke Mandhalasara. Bungkus dipecah, dibelalai. Bungkus merasakan sakit, kemudian marah, dan gading Gajahsena diputus, dihancurkan, serta jiwa Gajahsena menyatu ke tubuh Bungkus.

g. *Adegan Candhakan IV*

- 1) Tokoh yaitu Bathara Bayu, Bratasena (Bungkus), Yamawidura, Harya Suman, Jaka Pitana, Dursasana, Petruk, dan Bagong.
- 2) Latar tempat yaitu Mandhalasara; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah bahagia.
- 3) Hal yang diceritakan adalah Bathara Bayu memberitahu siapa sejatinya bungkus, kemudian diberi nama Bratasena. Raden Yamawidura Petruk dan Bagong tiba di tempat keberadaan Raden Bratasena. Raden Harya Suman juga tiba kemudian berbohong diperintah untuk membawa Raden Bratasena ke hadapan Prabu Pandhudewanata berbarengan dengan Kurawa.

h. *Adegan Candhakan V*

- 1) Tokoh yaitu Prabu Sempani, Bathara Narada
- 2) Latar tempat tidak dijelaskan; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah bahagia.
- 3) Hal yang diceritakan dalam adegan ini adalah permintaan Prabu Sempani dikabulkan dewa. Prabu Sempani diberi kulit bungkus, untuk direndam di rajanya air. Maksud dari rajanya air adalah air hujan yang pertama kali. Air diminum istrinya yaitu Dewi Drata. Jika dikemudian hari bayi lair harus diberi nama menggunakan unsur Drata. Sempani bahagia sekali.

i. *Perang Brubuh*

- 1) Tokoh yaitu Bratasena, Jaka Pitana, Harya Suman, dan Yamawidura.
- 2) Latar tempat tidak dijelaskan; Latar waktu tidak dijelaskan; Latar atmosfer adalah ramai.
- 3) Hal yang diceritakan adalah saat membawa Bratasena, Harya Suman membujuk Jaka Pitana supaya membunuh Bratasena. Jaka Pitana nantang Bratasena untuk bertengkar. Pertengkaran ramai sekali. Jaka Pitana kalah kemudian Yamawidura datang, dipisah, serta Bratasena diantarkan sendiri ke Astina untuk bertemu ayahnya yaitu Prabu Pandhudewanata.

j. *Adeg tancep kayon.*

- 1) Tokoh yaitu Bratasena, Prabu Pandhudewanata, Dewi Kunthi, Dewi Madrim, Yamawidura, Petruk, dan Bagong.
- 2) Latar tempat yaitu Kerajaan Astina; Latar waktu dijelaskan; Latar Atmosfer adalah bahagia.
- 3) Hal yang diceritakan adalah Prabu Pandhudewanata dan semua keluarga bahagia kemudian mengucapkan syukur kepada dewa atau Tuhan semoga selalu menemukan kemuliaan hidup.

3.2 Nilai Pendidikan Karakter PBBNS

7
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui analisis data maka, maka diketahui bahwa tokoh utama dalam PBBNS adalah Prabu Pandhudewanata dan Raden Bratasena (Bungkus). Prabu Pandhudewanata punya watak senang bertapa dan melindungi rakyat, sombong, mengandalkan kekuasaannya, apa yang diminta istrinya dituruti, pemberani, mantab tekadnya dan tidak akan mundur jika belum mendapatkan hasil, gampang marah, dan

menerima saran; sedangkan Raden Bratasena punya watak kuat, pemberani, kaku, lugu, dan ingin tahu.

Berdasarkan watak tokoh utama di atas, maka dapat di diketahui bahwa nilai pendidikan karakter dalam PBBNS yang terpancar melalui tokoh utama adalah:

3.2.1 Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan Tuhan dalam PBBNS adalah religius. Religius adalah pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan/ atau ajaran agamanya (Aqib dan Sujak, 2012:7). Nilai religius yang diajarkan dalam PBBNS adalah watak Prabu Pandhudewanata yang senang bersemedi atau mendekatkan diri pada Sang Pencipta. Di samping itu, juga terlihat dari watak Prabu Pandhudewanata yang selalu mengucapkan sa syukur pada dewa, karena semua bisa terlepas dari cobaan.

3.2.2 Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri adalah jujur, tanggung jawab, kerja keras, percaya diri, mandiri, dan ingin tahu. Uraianya adalah:

a. Jujur

Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap dirinya dan pihak lain (Aqib dan Sujak, 2012: 7 dan Narwanti, 2011: 29). Ajaran jujur ini dapat dilihat melalui watak Raden Bratasena yang polos atau lugu. Maksudnya apa yang dilakukan antara lain dan batinnya menyatu, tidak dibuat-buat.

b. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan terhadap dirinya, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Aqib dan Sujak, 2012:7 dan Narwanti, 2011: 30). Ajaran tanggung jawab ini dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang tidak akan mundur untuk merealisasikan janjinya kepada Dewi Madrim yang baru ngidam naik Lembu Andini dan Prabu Pandhudewanata bersedia mengorbankan jiwa dan raganya untuk dimasukkan ke Neraka Jahanam (Kawah Candradumika) supaya bisa meminjam Lembu Andini.

c. Kerja keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas atau bekerja dengan sebaik-baiknya (Narwanti, 2011: 29; Aqib dan Sujak, 2012: 7 dan Narwanti, 2011: 29). Ajaran kerja keras dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang mantab tekadnya dalam mencari pinjaman Lembu Andini kepada Bathara Guru ke Kahyangan Jonggring Saloka, yang merupakan permintaan istrinya yaitu Dewi Madrim yang baru ngidam. Prabu Pandhudewanata punya watak tidak akan mundur jika belum mendapatkan hasil.

d. Percaya diri

Percaya diri yaitu perilaku yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya (Aqib dan Sujak, 2012: 7). Ajaran percaya diri dapat dilihat melalui watak Raden Bratasena yang kuat dan berani diajak bertengkar oleh Raden Jaka Pitana dengan semua kurawa. Raden Bratasena juga tidak akan mundur karena posisinya benar. Itu berarti dia percaya pada kemampuannya sendiri.

e. Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas (Aqib dan Sujak, 2012:7 dan Narwanti, 2011: 29). Ajaran mandiri dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang berusaha mencari sendiri pinjaman Lembu Andini yang merupakan kendaraan Bathara Guru ke Kahyangan Jonggring Saloka.

f. Ingin tahu

Ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Aqib dan Sujak, 2012:8 dan Narwanti, 2011: 29). Ajaran ingin tahu dapat dilihat melalui watak Raden

Bratasena yang baru pecah dari bungkus, belum tahu apa-apa sehingga semua yang dilihat, didengar, dan dijumpai ditanyakan.

11
3.2.3 Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama adalah demokratis, santun, komunikatif/bersahabat, dan cinta damai. Uraianya sebagai berikut:

a. Demokratis

Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain (Aqib dan Sujak, 2012: 8 dan Narwanti, 2011: 29). Ajaran demokratis dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang selalu meminta saran patihnya, yaitu Raden Gandamana tentang bagaimana baiknya dalam menyikapi hal yang terjadi.

b. Santun

Santun adalah sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang (Aqib dan Sujak, 2012: 8). Ajaran santun dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang menggunakan bahasa Jawa *krama alus* (bahasa Jawa yang tingkat kesopanannya paling tinggi). Di samping itu juga menggunakan tata kesusilaan yang luar biasa dengan orang yang lebih tua. Begitu juga kepada Bathara Guru.

c. Komunikatif / bersahabat

Komunikatif atau bersahabat adalah sikap dan tindakan yang menunjukkan rasa senang berkomunikasi, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Hasan, dkk, 2018:10 dan Narwanti, 2011: 30). Ajaran komunikatif / bersahabat dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang selalu menjaga persahabatan dengan raja negara-negara lain, sehingga merasa terlindungi oleh Prabu Pandhudewanata.

d. Cinta damai

Cinta damai adalah sikap, ucapan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang, terlindungi, aman karena dirinya (Hasan, dkk, 2018:10). Ajaran cinta damai dapat dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang selalu melindungi rakyat kecil, sehingga rakyat merasa senang hatinya.

32
3.2.4 Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan adalah peduli sosial. Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin membantu orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Aqib dan Sujak, 2012: 8, Hasan, 2018: 10, dan dan Narwanti, 2011: 30). Sama dengan cinta damai, ajaran peduli sosial bisa dilihat melalui watak Prabu Pandhudewanata yang selalu melindungi rakyat kecil, sehingga rakyat kecil merasa terlindungi dan senang hatinya.

22 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut (1) *Stuktur adegan* PBBNS yaitu (a) *Adegan Pathet Nem* yaitu *Jejer, Kedhaton, Pasowanaw Jawi, Budhalan, Kapal, Adeg Sabrang, Perang Gagal*; (b) *Adegan Pathet Sangayaitu Adegan Sanga I, Adeg Pandhita (Gara-Gara), Perang Kembang, Adeg Sintren (Adegan Sanga II)*; (c) *Adegan Pathet Manyura* yaitu *Adeg Candhakan I (Sanga Walik Manyura), Adeg Candhakan II, Perang Sampak Manyura I, Adeg Candhakan III, Perang Sampak Manyura II, Perang Lakon, Adegan Candhakan IV, Adegan Candhakan V, Perang Brubuh, Adeg tancep kayon*. (2) Pendidikan karakter dalam PBBNS yaitu (a) Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan Tuhan dalam PBBNS adalah religius. (b) Nilai pendidikan karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri adalah jujur, tanggung jawab, kerja keras, percaya diri, mandiri, dan Ingin tahu. (c) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama adalah demokratis, santun, komunikatif/bersahabat, dan cinta damai. (d) Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan adalah peduli sosial.

Daftar Pustaka

- Aqib, Zainal dan Sujak. 2012. "Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter." Bandung: Yama Widya.
- Harriyadi. 2021. "Melacak Jejak Keberagaman Etnis Masyarakat Jawa Kuno Berdasarkan Data Prasasti pada Abad ke-7 Hingga Abad ke-11 Masehi." *Jurnal Forum Arkeologi* 34 (1).
- Hasan, Said Hamid, dkk. 2018. "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa". Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hazeu, G.J.A. 1915. "Kawruh Asalipun Ringgit." Semarang: Pangecapan Tuwan H.A. Benyamin. (Ditransliterasi TIM Yayasan Sastra Lestari Surakarta).
- Mardjono. 2011. "Wayang Seni Persembahan Menjadi Seni Pertunjukan Populer." *Gelar Jurnal Seni Budaya* 9 (1).
- Narwanti, Sri. 2011. "Pendidikan Karakter: Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter dalam Mata Pelajaran." Yogyakarta: Familia.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2012. "Teori Pengkajian Fiksi." Yogyakarta : Gajah Mada University Press..
- Prastita, Ki Wahyu. 1973. "Kupasan Wayang Purwa: Kearifan Pendidikan Ilmu Jiwa dan Budi Pekerti sebagai Kunci Menuju Hidup Bahagia." Yogyakarta: Praktis.
- Satoto, Sudiro. 2012. "Analisis Drama & Teater Jilid 2." Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Semi, Atar. 1993. "Metode Penelitian Sastra." Bandung : Angkasa.
- Setiawan, Eko. 2017. "Makna Filosofi Wayang Purwa dalam Lakon Dewa Ruci." *Kontemplasi* 05 (2).
- Stanton, Robert. 2007. "Teori Fiksi." Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sudjiman, Panuti. 1988. "Memahami Cerita Rekaan." Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sulianti, Ani, Robiah Mega Safitri, dan Yasril Gunawan. 2019. "Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa." *Integralistik* 39 (2).
- Sunardi. 2013. "Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang." Surakarta: ISI Press.
- Sutopo, H.B. 2006. "Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teoritis dan Terapannya dalam Penelitian." Surakarta: UNS Press.
- Waluyo, Herman J. 2002. "Pengkajian Sastra Rekaan." Salatiga: Widya Sari Press.
- Widaryatmo, Gandung, dkk. 2014. "Prigel Basa Jawa." Jakarta: Erlangga.

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Wahyu Dini Septiari. "Keterampilan Menyimak Teks Prosedur Melalui Teknologi Informasi "Tik-Tok"", Kawruh : Journal of Language Education, Literature and Local Culture, 2022
Publication 3%
- 2 e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id
Internet Source 2%
- 3 repository.isi-ska.ac.id
Internet Source 1%
- 4 Harsono Harsono, Adi Deswijaya, Pradnya Paramita Hapsari, Agus Efendi. "Degradasi Tradisi : Pernikahan Jawa Pada Masa Pandemi Covid-19", Kawruh : Journal of Language Education, Literature and Local Culture, 2022
Publication 1%
- 5 journal.iaingorontalo.ac.id
Internet Source 1%
- 6 journal.universitaspahlawan.ac.id
Internet Source 1%
- 7 jurnal.ucy.ac.id

Internet Source

1 %

8

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

1 %

9

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

1 %

10

prosiding.arab-um.com

Internet Source

<1 %

11

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

12

www.majalahlarise.com

Internet Source

<1 %

13

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

<1 %

14

Wati Oviana, Fakhru Rijal. "The Role of Islamic Higher Education Institution in Developing Students' Character Value", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

15

jurnal.ustjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

16

you-gonever.icu

Internet Source

<1 %

17

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

18	Entin Kurniatin. "Pengembangan Kepribadian dan Karakter Sosial Peserta Didik melalui Pembiasaan di Pondok Pesantren Nurul Amal Ciamis", Tsamratul Fikri Jurnal Studi Islam, 2021 Publication	<1 %
19	Submitted to Sekolah Pelita Harapan Student Paper	<1 %
20	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.umpri.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.digilib.iahntp.ac.id Internet Source	<1 %
23	zulhermanghani.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	<1 %
25	Rimba Sastra Sasmita. "PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2020 Publication	<1 %
26	docobook.com Internet Source	<1 %
27	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

28

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1 %

29

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

30

e-journal.hamzanwadi.ac.id

Internet Source

<1 %

31

Submitted to Universitas PGRI Madiun

Student Paper

<1 %

32

elfaroeq.wordpress.com

Internet Source

<1 %

33

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

34

journal.peradaban.ac.id

Internet Source

<1 %

35

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

36

zadoco.site

Internet Source

<1 %

37

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

38

gamelandanwayang.blogspot.com

Internet Source

<1 %

39

repository.ut.ac.id

Internet Source

<1 %

40

www.komentarmu.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On