



Volume 4, Nomor 1, Desember 2023

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/IPKM>

E-ISSN: 2774-3055 (Media Online)

Pelatihan Pengenalan Wayang Kulit dengan Permainan Olahraga J-KIG pada Remaja

Antonius Tri Wibowo¹, Yulius Agung Saputro², Ristanti Puji Astuti³, Lutfi Abrori⁴

^{1,2,4}Program Studi Ilmu Keolahragaan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Jl. Raya Wates, Daerah Istimewa Yogyakarta 55752, Indonesia

³Lembaga Nusa Sport, Jalan Branjangan No 50 B. Pakuncen Wirobrajan Yogyakarta, Indonesia

Email: antoniustriwibowo@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK INDONESIA

Pengabdian ini dilakukan untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja yang sudah mulai melupakan keberadaan wayang kulit sebagai warisan para leluhur masyarakat Jawa. Metode dalam pelatihan ini adalah menggunakan metode ceramah dan mempraktikkan langsung permainan olahraga J-KIG (*Javanese Kigfun Game*). Peserta dari pelatihan ini adalah remaja di Karang Taruna P3S Perkumpulan Pemuda Paker Sosial alamat paker Desa Mulyodadai, Kapanewon Bambanglipura Kabupaten Bantul berjumlah 20 remaja. Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2023 pada pukul 15.00-17.30 WIB. Metode untuk mengetahui hasil dari pelatihan ini dilakukan tes pre test dan post test, selain itu dengan angket untuk mengetahui tanggapan peserta setelah mengikuti pelatihan ini. dari hasil pelatihan ini diperoleh bahwa adanya perubahan nilai rata-rata peserta pre tes skor 6,45 setelah mengikuti pelatihan terjadi peningkatan nilai rata-rata post tes menjadi 7,90 selain itu adanya peningkatan signifikan dan nilainya 0,002 lebih kecil dari nilai 0,005. Dari data hasil pelatihan ini bisa dilakukan lebih luas untuk mengenalkan wayang kulit menggunakan wayang kulit menggunakan permainan J-KIG.

Kata Kunci: Wayang Kulit, Permainan Olahraga, J-KIG

ABSTRACT ENGLISH

This service was carried out to introduce shadow puppets to teenagers who have begun to forget the existence of shadow puppets as a legacy of the ancestors of the Javanese community. The method in this training is to use the lecture method and practice directly the J-KIG (*Javanese Kigfun Game*) sports game. The participants of this training are teenagers in the P3S Youth Association Paker Social Youth Association address paker Mulyodadai Village, Kapanewon Bambanglipura Bantul Regency, totaling 20 teenagers. The implementation was carried out on August 20, 2023, at 15.00-17.30 WIB. The method to determine the results of this training was pre-test and post-test tests, besides a questionnaire to find out the participants' responses after attending this training. From the results of this training, it was found that there was a change in the average value of the participants' pre-test score of 6.45 after attending the training. There was an increase in the average post-test score to 7.90. Besides that, there was a significant increase, and the value was 0.002, more minor than 0.005. From the data of the results of this training, it can be done more widely to introduce shadow puppets using shadow puppets using J-KIG games.

Keywords: Shadow Puppets, Sports Games, J-KIG

PENDAHULUAN

Ada ungkapan dari Milan Kundera seorang novelis “Jika ingin menghancurkan sebuah bangsa, hancurkanlah kebudayaannya”. Ungkapan itu akan terasa nyata jika penduduk Indonesia terutama generasi muda lebih banyak mengadopsi budaya asing dan melupakan budaya bangsa sendiri. Tradisi dan kebudayaan daerah yang pada awalnya dipegang teguh, dipelihara, dan dijaga keberadaannya oleh setiap suku dan daerah, kini nyaris punah karena generasi muda lebih tertarik dengan budaya luar yang didapat dari mudahnya akses teknologi, era globalisasi dan media sosial. Kenyataannya, semua warisan budaya itu hampir tidak mempunyai tempat di kalangan remaja (Yesha, 2012), ditambah lagi tampaknya masyarakat saat ini merasa gengsi dan malu apabila masih mempertahankan dan menggunakan budaya daerah (Kelana. N. S, 2018) dan terlihat kesenian tradisional mulai ditinggalkan generasi muda di negeri ini, sebagai akibat masuknya berbagai kebudayaan asing melalui berbagai acara televisi dan media sosial yang dapat melunturkan apresiasi terhadap kesenian tradisional yang memiliki nilai-nilai luhur di dalamnya (Kompas, 2008).

Riset pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui minat remaja umur 12 -19 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jumlah sampel 487 tersebar di seluruh kabupaten dan kotamadya dan dilakukan dalam rentang bulan Juni-Agustus 2021 menunjukkan bahwa remaja di DIY memiliki minat terhadap wayang kulit masuk kategori “sedang” cenderung rendah dan aksi untuk melihat ataupun mengikuti pertunjukan wayang kulit masuk kategori “rendah”(Wibowo et al., 2023).

Nenek moyang suku Jawa memberikan pembelajaran tentang kehidupan dan nilai moral akan baik dan buruk salah satunya melalui wayang kulit (Priyanto, 2018). Wayang kulit menjadi cara yang dilakukan leluhur untuk mengajarkan mengenai petunjuk kehidupan akan sesuatu yang baik dan yang buruk dan Wayang kulit sendiri merupakan salah satu bentuk budaya Jawa yang sudah ada secara turun-temurun sejak sebelum negara Indonesia terbentuk (Sumpana et al., 2019).

Wayang kulit juga merupakan salah satu kekayaan keragaman budaya Indonesia yang ada sejak dahulu hingga berkembang sampai sekarang dan terbukti pengakuan wayang kulit merupakan karya adiluhur dari nenek moyang leluhur bangsa Indonesia dan sejak tahun 2003 wayang mendapatkan penghargaan dari UNESCO sebagai bagian dari World Heritage (Seto Wardhana, 2015). Dari data di atas menunjukkan bahwa pentingnya wayang kulit pada masyarakat Jawa sehingga perlu adanya usaha untuk

melestarikan dan mengenalkan ke generasi muda penerus bangsa sejak dini. Pengenalan budaya Jawa pada remaja seharusnya dilakukan sejak usia dini sehingga remaja akan biasa hidup dengan keadaan yang membuat remaja bisa beradaptasi dengan budaya Jawa dan tetap tidak menghilangkan ketertarikan remaja pada dunia modern (Saptodewo, 2015).

Banyak pihak menyadari tidak mudah untuk menarik perhatian remaja untuk mengenal budaya Jawa dikarenakan berbagai alasan seperti terlihat kuno, sulit dipelajari, membosankan lebih tertarik dengan budaya luar, tertarik dengan permainan modern, sibuk dengan gadget, kurangnya bimbingan orang tua (Elly Abriyanti, 2019). Beberapa keilmuan berlomba untuk mengenalkan wayang kulit dengan inovasi masing-masing sesuai dengan kepakarannya masing-masing dan jika melihat dari karakter remaja maka perlu usaha untuk mengenalkan wayang kulit melalui keminatannya.

Remaja memiliki sifat aktif dan keingintahuan yang sangat tinggi; pada usia remaja pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan pesat baik secara fisik, psikologis, maupun sosial; pada masa remaja ini terjadi pubertas (Wulandari, 2014). Selain itu Remaja akan tertarik pada kegiatan fisik ataupun olahraga dan mereka akan bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan melakukan olahraga bersama (Rithaudin, 2019). Olahraga yang menjadi kesukaan remaja adalah olahraga yang bersifat tim, seperti sepak bola, bola voli, bola basket, dan futsal (Sanusi & Dianasari, 2019). Menurut data penelitian dari peneliti bahwa remaja menyukai permainan aktivitas fisik dan permainan tradisional masuk kategori “tinggi” dan implementasinya masuk kategori “tinggi”(Wibowo et al., 2023). Dari data menunjukkan bahwa remaja menyukai olahraga populer yaitu sepakbola (Wibowo & Kushartanti, 2013).

Berbagai usaha untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja salah satunya dilakukan oleh mahasiswa dengan mengadakan pertunjukan dengan tema mahasiswa (Yudha Satriawan, 2016). Usaha mengenalkan wayang kulit pada remaja dengan mengadakan pertunjukan sudah banyak dilakukan dan peneliti melihat bahwa melalui permainan olahraga bisa juga digunakan untuk mengenalkan wayang kulit melalui permainan olahraga, maka dari itu pengabdian ini menggunakan permainan olahraga yang dikembangkan sendiri untuk mengenalkan wayang kulit pada remaja di Yogyakarta.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini dengan metode ceramah dan bermain olahraga dengan menerapkan permainan J-KIG (*Javenese Kigfun Game*) yaitu permainan olahraga yang mengintegrasikan wayang kulit dengan cerita Mahabharata. Tahapannya adalah 30 menit remaja dikenalkan dengan ceramah dan diberikan leaflet mengenai wayang kulit setelah itu 40 menit remaja melakukan permainan olahraga. Untuk mengetahui data ketercapaian tujuan pengenalan wayang kulit dengan menggunakan tes dan angket. Tes dilakukan dua kali yaitu pada saat pre test dan pos tes dan untuk angketnya untuk mengetahui kesanya setelah mengikuti permainan olahraga J-KIG ini. Instrumen tesnya terdiri dari 10 soal yang berisi mengenai pengetahuan wayang kulit dan masukan dan kesan dari peserta dimasukkan dalam instrumen tes skalian.

Peserta pengenalan ini adalah remaja di Karang Taruna P3S Perkumpulan Pemuda Paker Sosial alamat paker Desa Mulyodadai, Kapanewon Bambanglipura Kabupaten Bantul berjumlah 20 remaja. Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2023 pada pukul 15.00-17.30 WIB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengenalan wayang kulit pada remaja Karang taruna Desa Bambanglipura Kabupaten Bantul sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Post Tes Dan Masukan Dari Peserta

		Data Pre Test	Data Post Test	Komentar peserta
No	Peserta			
		9	7	Sangat baik
1	Indra Fata	7	8	Saran saya jika
2	Amrizal			Lebih menegaskan lagi mengenal wayang, karena pemain hanya terpaku dengan permainan lemparan, tangkapan, lari
3	Fahad	7	8	Kurang, tapi seru
4	Gumilang	8	8	Cukup
5	Nova	5	8	Sudah cukup baik tidak perlu dikasih saran
6	Arya			
	Permadi	7	7	Sudah cukup baik tidak perlu dikasih saran
7	Aditya	7	7	Pengumpan terlalu dekat
8	Bisma	6	6	Masih bingung dalam permainan J-KIG
9	Zidan			Waktu kurang lama, melempar terlalu mepet, peraturan membingungkan
10	Okta	6	5	Waktu kurang lama, lapangan kurang besar, bola keras
11	Ridwan	7	8	Lemparan bolanya terlalu tinggi
12	David	7	7	Waktu kurang lama, melempar terlalu tinggi
13	Faiz	8	9	Lapangan kurang besar, jarak pelempar terlalu dekat
14	Arya	6	9	Agak bingung sedikit
15	Elisa	5	9	Penjaga peraturan rada membingungkan
16	Bimo	3	8	Lemparan bola atas sulit ditendang, letak wayang agak mengganggu
17	Ardelia	4	8	Masih bingung dalam peraturan
18	Ayunda	6	9	Waktu terlalu cepat atau kurang lama
19	Kiki	6	9	Saya sangat suka dengan permainan J-KIG
20	Agha	7	9	Sangat baik

Tabel 2. Hasil Deskriptif Pre Test Dan Post Test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes pengetahuan wayang kulit	6.45	20	1.432	.320
	post tes pengetahuan wawayang	7.90	20	1.119	.250

Tabel 3. Hasil Signifikan Dari Pelatihan

		Paired Samples Test						(2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df
Pair 1	pretes pengetahuan wayang kulit - post tes pengetahuan wawayang	-1.450	1.849	.413	-2.315	-.585	-3.507	19
								.002

Dari data kuantitatif di atas menunjukkan ada 19 peserta mengalami peningkatan nilai dari data post tes dan pre test dan ada yang mengalami penurunan berjumlah 1 peserta. Data deskriptif dari nilai rata-rata hasil pre tes dan post tes dari peserta adalah adanya peningkatan hasil selama mengikuti pelatihan pengenalan wayang kulit ini, awalnya data nilai rata-rata pre tes skor 6,45 setelah mengikuti pelatihan terjadi peningkatan nilai rata-rata post tes menjadidi 7,90 . Jadi dapat dari data signifikan pada tabel 3 dapat disimpulkan adanya peningkatan signifikan dan nilainya 0,002 lebih kecil dari nilai 0,005 sehingga menunjukkan dengan pelatihan ini ada pengaruh perubahan signifikan. Sedangkan dari data kualitatif berisi masukan adanya pengkapan positif dari peserta yaitu menyenangkan dan merasa tercerahkan dengan bermain olahraga sekalian belajar mengenai wayang kulit, tetapi ada juga pendapat dari peserta yang masih bingung dengan bermainnya dan masih kurang lama dalam bermain sehingga tidak puas. Secara keseluruhan adalah peserta menunjukkan antusias dan memberikan respon positif sekali. Untuk dokumentasi pelatihan pengenalan wayang kulit melalui permainan olahraga adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Gambar Pelatihan di Ruangan



Gambar 2. Gambar Peserta Bermain

KESIMPULAN

Dari hasil pelatihan pengenalan wayang kulit pada remaja di Karang Taruna desa Bambanglipura, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang notabennya adalah provinsi dengan kental akan budaya menunjukkan hasil yang positif dan adanya perubahan signifikan dari peserta sebelum mengikuti pelatihan dan sesudah mengikuti pelatihan. Setelah adanya pelatihan ini maka diharapkan untuk ke depan bisa di sebar luaskan kegiatan pengenalan wayang kulit pada remaja bisa menggunakan permainan olahraga J-KIG (Javanese Kigfun Game).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah memberikan dukungan moral dan material sehingga bisa terlaksana pelatihan ini, selain itu kami mengucapkan terima kasih kepada remaja dan pengurus Karang Taruna

DAFTAR PUSTAKA

- Elly Abriyanti. (2019, June 19). Lunturnya Budaya Tradisional di Era Digital | Harian Bhirawa Online. <https://Www.Harianbhirawa.Co.Id/>.
<https://www.harianbhirawa.co.id/lunturnya-budaya-tradisional-di-era-digital/>
- Kelana. N. S. (2018, April 11). *Mengajarkan Budaya Daerah kepada Anak—Siedoo*. <https://Siedoo.Com/>. <https://siedoo.com/berita-5083-mengajarkan-budaya-daerah-kepada-anak/>
- Kompas. (2008, September). Anak Muda Ogah Melirik Seni Tradisional—Kompas.com. *Kompas.Com*, 9–10.
<https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.melirik.seni.tradisional>
- Priyanto. (2018). Strategy for Preserving the Puppet Art Tradition in the Modern Era: A Case Study of Wayang Museum in Jakarta. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research, Volume 426 3rd International Conference on Vocational Higher Education (ICVHE 2018)*, 426, 353–358.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200331.166>
- Rithaudin, A. (2019). Pengembangan Psikologi Anak Melalui Olahraga. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sanusi, R., & Dianasari, E. L. (2019). Peran Pendidikan Jasmani Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Dalam Mencegah. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(2), 135–144.
- Saptodewo, F. (2015). Mempopulerkan cerita pewayangan di kalangan generasi muda melalui motion comic. *Jurnal Desain*, 2(3), 145–156.
http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/viewFile/580/546
- Seto Wardhana. (2015, September). Puppeteers strive to attract youth—National—The Jakarta Post. <https://Www.Thejakartapost.Com/>.
- Sumpana, Sapriya, Malihah, E., & Kumalasari, K. (2019). Wayang Kulit As A Medium Learning Character. *International Conference of Primary Education Research Pivotal Literatur and Research UNNES 2018*, 53.
<https://doi.org/10.2991/icpeopleunnes-18.2019.12>
- Wibowo, A. T., & Kushartanti, w. (2013). Modifikasi Permainan Sepakbola bagi Siswa SMA Penderita Asma. *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 104–119.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/2567/2121>
- Wibowo, A. T., Sukarmin, Y., Purwanto, S., & Iwandana, D. T. (2023). Physical activities, traditional games, and Javanese culture of particularly Wayang Kulit Faculty of Sport Science, Yogyakarta State University, Indonesia Authors ' Contribution: A – Study design ; B – Data collection. *Sport, Health and Rehabilitation*, 9(1), 8–18.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2, 39–43.

- Yesha. (2012, December 27). Kreatif dan Inovatif Menjaga Kebudayaan Indonesia—Citizen6 Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/476576/kreatif-dan-inovatif-menjaga-kebudayaan-indonesia> 12–13.
- Yudha Satriawan. (2016, November 7). Mahasiswa ISI Rayakan HUT ke-13 Wayang Sebagai Warisan Dunia. <https://www.voaindonesia.com/a/mahasiswa-isi-rayakan-hut-ke-13-wayang-sebagai-waarian-dunia/3584647.html>