

DALE'S THEORY DAN BRUNER'S THEORY (ANALISIS MEDIA DALAM PENTAS WAYANG SANTRI KI ENTHUS SUSMONO)

¹Muhammad Nasrullah, ²Hamdan Adib, ³M Misbah, ⁴Syafrawi, ⁵M.Sahibudin

^{1,2,3,4,5}UNiversitas Islam Negeri Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

¹nasrullah55nasrullah55@gmail.com, ²adib.hamdan123@gmail.com,
³misbah@iainpurwokerto.ac.id, ⁴syafrawi@uim.ac.id,
⁵m.sahibudin@uim.ac.id

Abstrak

Perkembangan media diawali dengan konstruk keilmuan mengenai media oleh Edgar Dale yang memberikan sumbangsih yang sangat berharga bagi keilmuan yaitu keterakitan antara media dan pengalaman belajar, di bantu dengan teori milik jerome s Bruner yang membagi pengalaman menjadi tiga yaitu enaktif, pictoral dan simbolik, Dale memberikan dasar penggunaan teori dimulai dari hal yang paling abstrak menuju hal yang paling konkrit dan dirumuskan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale. Penelitian ini termasuk jenis penelitian Library Research dan analisis data yang digunakan adalah conten analisis. Penelitian ini akan menjawab mengenai pagelaran wayang ki enthus susmono dengan menggunakan teori Edgar Dale dan jerome S Bruner. Hasil Penelitian berupa Inovasi media dilakukan oleh seorang dalang asal tegal yaitu Ki Enthus Susmono dengan membuat gebrakan baru dalam wayang yaitu wayang santri yang ditujukan untuk mengedukasi masyarakat mengenai ajaran agama Islam. dakwah media yang digunakan dalam wayang santri ini adalah media wayang golek yang sudah dimodifikasi dengan berbagai icon Islami sampai kepada sinden dan cerita didalamnya. media yang digunakan Ki Enthus jika melihat teori milik Edgar Dale masuk kepada tingkat visual dan masuk kepada tingkat pictoral pada teori milik bruner, dimana kedua hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berupa gambar atau bentuk visual lainnya yang membantu masyarakat dalam memahami ajaran Islam yang dibawakan oleh Ki Enthus. Metode yang digunakan Ki Enthus yaitu metode cermah.

Kata kunci: Edgar Dale, Jerome S Bruner, Wayang Santri

Abstract

The development of media began with the construction of science on media by Edgar Dale who provided a very valuable contribution to science that is the interplay between media and learning experience, aided by Jerome Bruner's theory that divides experience into three, namely enactive, pictorial and symbolic, Dale provides the basis The use of theory starts from the most abstract to the most concrete and is formulated in the cone of Edgar Dale's experience. This research aims to analyze the wayang santri stage performed by Ki Enthus Susmono by using the theory of Edgar Dale and Jermoe s Bruner. This research will answer about the performance of wayang ki enthus susmono by using the theory of Edgar Dale and jerome S Bruner. The result of the research in the form of media innovation was done by a mastermind from Tegal, namely Ki Enthus Susmono, by making a new breakthrough in wayang, namely wayang santri, which is intended to educate the public about the teachings of Islam. da'wah media used in this wayang santri is wayang golek media that has been modified with various Islamic icons up to sinden and stories in it. The media used by Ki Enthus if he sees Edgar Dale's theory enters the visual level and enters the pictorial level in Brunei's theory, both of which show that learning using media in the form of images or other visual forms that help people understand the teachings of Islam Ki Enthus. The method used by Ki Enthus is the cermah method

Keywords: Edgar Dale, Jerome S Bruner, Wayang santri

Pendahuluan

Melihat masyarakat yang selalu dinamis dan heterogen diperlukan berbagai media dalam menyampaikan pengetahuan. Edgar Dale merupakan seorang tokoh yang memberikan dasar dari klasifikasi media yang sampai saat ini masih bisa di gunakan. Dengan latar belakang seorang pendidik Edgar Dale memberikan sumbangsih pemikirannya di bidang media pembelajaran, yaitu rumusan keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual. Melalui beberapa revisi akhirnya teori Edgar Dale ini menjadi teori dasar dalam menghubungkan pengalaman belajar dengan media. Hal ini tidak lepas dari sumbangsih tokoh psikologi yang berfokus pada teori kognitifisme yaitu Jerome S bruner. Melalui karya karyanya bruner tertarik dengan perkembangan kognitif manusia. bruner merumuskan tiga konsep perkembangan kognitif manusia yang bisa dihubungkan dengan teori tentang media milik Dale.

Media secara teoritik dimaknai dengan semua hal yang berupa kebendaan yang didesain sedemikian rupa yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan membangun interaksi.¹ Secara umum media merupakan alat bantu dalam melakukan proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar sendiri biasanya di identikan dengan sekolah namun sebenarnya pengertian ini tidak hanya sesempit itu. Banyak sekali media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mulai dari yang sederhana sampai dengan yang terbaru. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan masyarakat menuju kearah yang semakin maju maka membutuhkan media yang terbaru pula demi bisa mengimbangi kemajuan kebudayaan.

Kemajuan kebudayaan yang terjadi memberikan pintu dalam membuka inovasi media yang efektif dalam memberikan edukasi terlebih di bidang agama, isu degradasi moral menjadi polemik tersendiri dalam masyarakat terlebih dalam dunia pendidikan. Pendidikan agama seharusnya menjadi benteng utama dalam usaha preventif dan menjadi solusi mengenai degradasi moral yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu penggunaan media menjadi penting karena dalam usaha pencegahan dan pengobatan akhlak dilaksanakan melalui pembelajaran, sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran sekarang tanpa media pembelajaran akan menjadi garing dan tidak menarik baik pembelajaran yang ada didalam kelas maupun pembelajaran kepada masyarakat.² Pendidik dibutuhkan inovasinya demi

¹ M Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta Timur: Prenada Media, 2018) . 16

² Supandi, S. (2021). Implementasi elektronifikasi pembayaran di lembaga tmi al-amien prenduan sumenep madura. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 8(1), 28-42.
<https://doi.org/10.31102/alulum.8.1.2021.28-42>

menyajikan materi yang menarik dengan bantuan media sehingga peserta didik tidak hanya memotivasi dan menarik peserta didik namun juga memberikan materi yang bermakna.

Salah satu inovasi yang dilakukan oleh seorang pendidik agama dengan kompetensinya sebagai dalang dalam mengaplikasikan materi dakwah Islam dengan memberikan corak Islami pada wayang yang diberi nama dengan wayang santri. Wayang santri sebagai jembatan antara teori agama dan masyarakat mencoba mengemas model pembelajaran dakwah Islam yang menyenangkan sekaligus edukatif. Pementasan wayang santri sampai saat ini menjadi kegemaran masyarakat dimana wayang juga menjadi indigenous budaya Indonesia. Pementasan dengan memposisikan wayang sebagai media dalam berdakwah dan dikemas sedemikian rupa tidak hanya dalam alur ceritanya namun juga dengan segala pendukung yang ada di dalamnya menjadi rangkaian dakwah yang mengajarkan kepada masyarakat mengenai Islam kiranya sangat menarik untuk diteliti. Demi melihat sejauh mana wayang sebagai media dalam berdakwah dapat efektif menyampaikan materi dari dalang kepada masyarakat maka dalam penelitian ini akan digunakan dua teori mengenai media yaitu milik Edgar Dale dan Jerome S Bruner.

Metode penelitian

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian pustaka atau library research, dimana penelitian ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan di perpustakaan untuk menghimpun, mengolah, menganalisis data yang bersumber dari perpustakaan yang berupa jurnal, buku, majalah, surat kabar dan sumber lainnya.³ Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan materi yang terdapat di ruang perpustakaan berupa literatur-literatur. Dominasinya penelitian ini digunakan pada penelitian sejarah dan juga bahasa.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konten analisis yaitu penelitian yang dilakukan dengan melihat dokumen tertulis, baik dalam bentuk digital maupun percetak.⁴ Analisis konten yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu analisis konten summative, analisis konten ini digunakan untuk memahami kata yang muncul dengan tujuan untuk memahami cara penggunaan kata secara kontekstual. Kuantifikasi kata yang muncul bukan digunakan sebagai cara untuk mengambil kesimpulan namun hanya untuk mengeksplorasi

³ Riyanto, S., and Hatmawan, A. A. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020). 34

⁴ Ujang Sumarwan, *Metode riset bisnis dan konsumen edisi revisi*. (Bogor: PT Penerbit IPB Press, 2018). 53

penggunaanya. Jika penelitian ini juga dilakukan dalam proses interpretasi atas konten.⁵ Pada penelitian kali ini peneliti mencari informasi dan data berbagai hal yang berkaitan dengan teori milik Edgar Dale dan Jerome S Bruner serta digunakan untuk menganalisis pagelaran wayang santri milik Ki Enthuis Susmono.

Pembahasan

1. Edgar Dale dan Teori

Edgar Dale dilahirkan pada 27 april 1900 di Benson, Minnesota. Dale adalah seorang pendidik di Amerika, beliau meninggal pada usia 85 tahun tepatnya 8 maret 1985 di Colombus, Ohio.⁶ Dale adalah seorang ahli dibidang jurnalisme dan seorang pimpinan dalam tradisi humanistik. Dale dianggap sebagai orang yang memiliki keahlian di bidang media dalam pendidikan dan pengajaran.⁷ Hal ini dibuktikan dengan kontribusinya dalam memberikan metodologi untuk menganalisis konten gambar bergerak. Karyanya yang mengilhami teori media pembelajaran adalah buku *audiovisual methods in teaching* pada tahun 1964 dan teori ini dikenal dengan nama *teori con of experience* (Kerucut Pengalaman). *Teori con of experience* adalah usaha awal Dale dalam mendasari keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Teori ini menjelaskan media yang berkaitan dengan pengalaman belajar dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak.⁸ Semakin ke atas kerucut maka akan semakin abstrak, namun sebaliknya semakin ke bawah kerucut maka akan semakin berkurang abstrak atau semakin konkrit.⁹ *Teori con of experience* sampai saat ini masih menjadi salah satu gambaran yang digunakan sebagai dasar teori penggunaan media dalam kegiatan belajar.¹⁰

teori con of experience mengalami dua kali revisi, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan media dan teori pada masa itu, hal ini terlihat pada revisi buku yang dilakukan Dale pada pengalaman dramatis dengan menambahkan televisi hal ini dipengaruhi oleh perkembangan televisi. Kemudian revisi yang dilakukan Dale karna ketertarikannya dengan konsep teori psikologi Bruner tentang tiga tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman pictorial/gambar dan pengalaman iconic.

⁵ Jogiyanto Hartono. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. (Semarang: Penerbit Andi, t.t). 22

⁶ Pusvyta Sari, Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang tepat dalam pembelajaran, Online Journal Of Mundir, (Vol 1 No 1 2019) 21

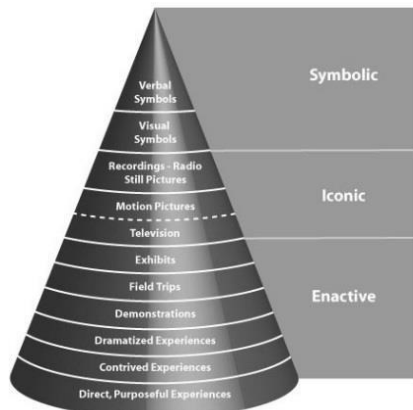
⁷ Pusvyta Sari, Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang tepat dalam pembelajaran, 32

⁸ Hamid, Ramadhani, et. al . *Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis, 2020). 44

⁹ Pakpahan, et. al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis, 2020). 29

¹⁰ Asrul Huda, et. al. *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. (Padang: UNP Press, 2020). 32

Berikut kerucut Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969



Gambar 1. Dale's Cone Experience 1969¹¹

Kerucut pengalaman milik Edgar Dale terdapat dua belas tingkatan pengalaman belajar dengan menggunakan media adalah sebagai berikut: 1) *Direct Purposeful Experiences*: yaitu pengalaman yang didapatkan secara sengaja/langsung, 2) *Contrived Experiences*, pengalaman yang diperoleh melalui benda/visualisasi/dibuat-buat, 3) *Dramatized Experiences*, pengalaman yang diperoleh melalui partisipasi dramatis, 4) Demonstrasi/ pertunjukan. 5) kunjungan lapangan atau *Study Trips*, 6) *Exhibition*, pengalaman yang diperoleh melalui pameran. 7) pengalaman dari TV pendidikan, 8) gambar bergerak/*Motion Picture*, 9) *Still Pictures*/gambar tidak bergerak, slide, fotografi, 10) siaran radio dan rekaman suara, 11) *Visual Symbol*/ grafik, bagan, diagram, 12. Biasanya dengan metode ceramah dan membaca mandiri.¹² Perlu dipahami bahwa kerucut ini bukan merupakan gambaran mengenai besarnya pengetahuan yang dapat diserap dan diingat oleh peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Pusvyta Sari menegaskan bahwa Dale tidak memberikan angka dan tidak juga mendasari diri pada suatu penelitian ilmiah dalam membuat kerucutnya. Bahkan Dale sampai memberikan batasan untuk tidak menganggap kerucutnya sebagai suatu hal yang sangat serius.¹³

Melalui *cone of experience* dapat dipahami bahwa pengalaman langsung mendapat tempat utama dan terbesar, sedangkan belajar melalui abstrak berada di puncak kerucut.¹⁴ Hal ini menjelaskan bahwa proses belajar mengajar tidak harus dengan *learning by doing*

¹¹ <https://images.app.goo.gl/2nm2VYzJdBnKxCze7>

¹² Sumiharsono, et. al. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017). 61

¹³ Pusvyta Sari, Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang tepat dalam pembelajaran, 27

¹⁴ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. (Jawa Barat: CV Jejak 2020). 14

atau dalam kerucut Dale digambarkan dengan pengalaman konkrit, namun disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pelajar dengan pertimbangan situasi belajar. Jika situasi memungkinkan dan teori belajar bisa diterapkan dengan pengalaman langsung maka hal ini menjadi semakin baik, namun jika tidak bisa maka dalam memperoleh pelajaran melalui berbagai indra, baik penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba.

Implementasi pelaksanaan pembelajaran tidak semuanya bisa dilaksanakan dengan pengalaman langsung yang dilakukan oleh peserta didik. hal ini disebabkan karena keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh peserta didik dan juga sekolah atau penyelenggara pendidikan. misalnya jika menjelaskan mengenai akhlak tercela dengan mencontohkan langsung ini menjadi sangat beresiko dan tidak dianjurkan. Peserta didik pastinya mendapatkan pengalaman tidak langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dimiliki baik visual maupun penjelasan singkat pendidik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media memungkinkan tersampainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan hal ini berdampak kepada meningkatnya mutu pembelajaran. Penggunaan media juga memberikan bantuan kepada pendidik dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran yang dirasa sulit untuk disampaikan secara verbal. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang cocok dengan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakannya tanpa melupakan keadaan dan kondisi pelajar. Hal ini menuntut pendidik untuk selalu meningkatkan pengetahuan dan kreatifitasnya dalam upaya peningkatan kemampuan dalam inovasi media pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selain menjadi alat untuk memahami pelajar dalam materi yang disajikan media lebih jauh lagi levie dan Lentz menjelaskan empat fungsi media dalam pembelajaran khususnya media visual, *pertama*, fungsi atensi yaitu media digunakan untuk menciptakan rasa ketertarikan kepada pelajar mengenai suatu materi ajar, *kedua*, fungsi afektif yaitu media digunakan untuk meningkatkan kenikmatan pelajar saat melakukan pelajaran, *ketiga*, fungsi kognitif yaitu media digunakan untuk membantu pelajar dalam mengingat dan memahami informasi baru, *keempat*, fungsi kompensatoris yaitu media digunakan untuk membantu pelajar yang memiliki kemampuan yang lemah dalam mengorganisasikan informasi dalam bentuk teks atau verbal.¹⁵

¹⁵ Cecep Kustandi, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep \& Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta Timur: Prenada Media, 2020). 33

Selain itu ada beberapa manfaat yang akan didapatkan dengan mempertimbangkan pelaksanaannya dengan menggunakan media, Danim menyebutkan beberapa manfaat media dalam pengajaran. 1) meningkatkan mutu melalui kecepatan belajar (*rate of learning*), 2), memberikan kemungkinan pendidikan yang bersifat lebih individual, 3) memberikan dasar pengajaran yang lebih ilmiah, 4) pelaksanaan pengajaran secara maksimal, 5) terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*), 6) penyajian materi pendidikan yang lebih luas.¹⁶

2. Jerome S Bruner dan Teori

Nama lengkap bruner adalah Jerome Seymour Bruner lahir pada 1 Oktober 1915 di New York, orang tuanya yaitu Herman dan Rose Bruner adalah imigran yang berasal dari polandia. Bruner merupakan psikolog terbaik pada abad ke 20an dan merupakan ahli psikologi kognitif yang mengagas bahwa pendidikan harus memperhatikan dan mengembangkan ranah kognitif. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja, namun lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. pada 1937 bruner menerima gelar sarjana bidang psikologi dari duke university. Kemudian dia melanjutkan studi master dan doktornya di harvard bidang psikologi dan selesai pada tahun 1941.¹⁷ Bruner juga merupakan salah satu tokoh pelopor revolusi kognitif pasca perang dan fokusnya adalah pada persepsi dan kognisi manusia.¹⁸

Sebagai seorang psikolog dengan aliran kognitifismenya bruner memandang pembelajaran adalah dengan menemukan atau dikenal dengan *discovery learning*. Maksudnya yaitu kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika peserta didik dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Pembelajaran dengan *discovery learning* sendiri merupakan pelaksanaan pembelajaran dimana pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan. Kondisi ini memiliki keinginan untuk merubah kegiatan pembelajaran yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.¹⁹ *Discovery learning* juga memiliki berbagai manfaat yaitu: 1) *discovery learning* dapat digunakan

¹⁶ Ibda, H., and Nashihin, H. *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. (Sulawesi tengah: CV. Pilar Nusantara, 2020). 45

¹⁷ Fathurrohman, M. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. (Yogyakarta: Garudhawaca, t.t). 65

¹⁸ Palmer, J. A. *Ide-Ide Brilian 50 Pakar Pendidikan Kontemporer Paling Berpengaruh di Dunia Pendidikan Modern*. (Yogyakarta: IRCiSoD, 2015). 38

¹⁹ Malawi, I., et.al. *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019). 27

untuk mengetahui apakah belajar sudah memiliki makna atau belum, 2) pengetahuan yang di dapatkan peserta didik akan tersimpan lama dalam ingatan dan mudah diingat, 3) *discovery learning* sangat dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan karena yang diinginkan yaitu peserta didik dapat mendemonstrasikan pengetahuan yang diterimanya, 4) transfer pengetahuan dapat meningkat ketika generalisasi ditemukan sendiri oleh peserta didik, 5) *discovery learning* memberikan pengaruh pada motivasi belajar peserta didik, 6) *discovery learning* memberikan peningkatan pada penalaran peserta didik dan kemampuan untuk berfikir secara bebas.²⁰

Sebagai tokoh dengan aliran kognitif, bruner menandai perkembangan kognitif manusia sebagai berikut: 1) perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan. 2) peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpan informasi secara realistik. 3) perkembangan intelektual meliputi kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan atau akan dilakukan. Hal ini memiliki keterkaitan dengan kepercayaan diri. 4) interaksi secara sistematis antara pembimbing yaitu pendidik atau orang tua dengan peserta didik diperlukan bagi perkembangan kognitifnya. 5) bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia. 6) perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan memilih tindakan yang tepat dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.²¹

Bruner memandang bahwa manusia adalah pemeroses, pemikir dan pencipta sehingga setiap informasi dapat di internalisasikan di dalam pikiran manusia. bruner memberikan tiga tahapan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: *pertama*, tahap enaktif yaitu cara mempelajari sesuatu dengan aplikasi langsung, maksudnya adalah pelajar menggunakan seluruh tubuhnya dalam mencari, memahami dan mendapatkan informasi, hal ini memungkinkan pelajar menggunakan segala bentuk keterampilan motorik yang dimilikinya yaitu meraba, menyentuh, menggigit dan lainnya. Misalnya yaitu ketika dalam pelajaran Fiqih peserta didik langsung mempraktikkan bagaimana cara berwudhu dengan media air dengan tertib tidak hanya memcontohkan gerakan saja. *kedua*, tahap pictorial/gambar/*iconic* yaitu mempelajari suatu informasi dengan visualisasi,

²⁰ Supatminingsih, T., and Muhammad Hasan, S. *Belajar dan pembelajaran*. (Banten: Media Sains Indonesia, 2020). 34

²¹ Umbara, U. *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017). 39

gambaran, diagram yang digunakan untuk menjelaskan suatu konsep atau kejadian. Misalnya ketika melaksanakan wudzu siswa hanya diberikan gambar atau video bagaimana pelaksanaan wudzu dan peserta didik hanya memperhatikan gambar tersebut. *ketiga*, pengalaman abstrak atau simbolik yaitu cara mendapatkan informasi dengan memahami atau mendengarkan suatu konsep. Misalnya belajar dengan membaca atau mendengarkan. Misalnya ketika guru memberikan penjelasan bagaimana cara berwudzu atau siswa hanya membaca langkah-langkah dalam berwudzu tanpa mempraktikkannya.²²

Tahapan Bruner ini juga menjadi bentuk komunikasi yang digunakan oleh siswa dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang peserta didik dalam proses berfikirnya, semakin dominan sistem simbol yang digunakan, atau secara sederhana teori perkembangan pada fase enektif, pictoral, dan simbolik ini yaitu ketika peserta didik menjelaskan suatu hal dengan perbuatannya ini dinamakan fase enektif. Kemudian pada fase pictoral peserta didik akan menjelaskan apa yang di dapatkannya dengan memanfaatkan gambar atau bagan dan pada akhirnya dia hanya akan menggunakan bahasa dalam menjelaskan prinsip yang ada dalam materi yang diberikan dan inilah fase simbolik.²³

Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan pendidik perihal materi yang diberikan atau mendengarmelihat audiovisual, dan masih banyak lagi. Informasi yang di dapatkan ini mungkin bersifat penghalusan dari informasi yang telah di dapatkkn sebelumnya atau informasi itu bersifat berlawanan (berbeda) dengan informasi yang sudah dimiliki. Sedangkan proses transformasi pengetahuan merupakan suatu proses bagaimana kita memeprlakukan pengetahuan yang sudah diterima agar sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang diterima dianalisis, diproses, atau diubah menjadi konsep yang lebih abstrak agar suatu saat dapat dimanfaatkan. Transfromasi pengetahuan ini sendiri bisa dilakukan dengan cara ekstrapolasi, yaitu mengubah dalam bentuk lain yang diperlukan. Proses ini akan lebih baik jika mendapatkan bimbingan dari pendidik. Tahap selanjutya yaitu menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan atau informasi yang telah diterima, agar dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

²² Subhan Adi Santoso, M. P., and M. Chotibuddin, M. P. *Pembelajaran blended learning masa pandemi*. (Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2020). 34

²³ Malawi, et. al. *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. 12

²⁴ Supatminingsih, T., and Muhammad Hasan, S. *Belajar dan Pembelajaran*. 32

Pembelajaran yang digagas oleh bruner dipahami dengan dua asumsi yaitu: *pertama*, pengetahuan di dapatkan dengan proses interaktif, artinya yaitu pengetahuan akan didapatkan oleh peserta didik yang belajar dan jika peserta didik ini aktif melakukan interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif, perubahan tidak hanya terjadi di lingkungan tetapi juga dalam diri orang itu sendiri. *Kedua*, peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang didapatkan sebelumnya. Dalam belajar hal-hal yang memiliki kemiripan dihubungkan menjadi suatu struktur yang memiliki arti. Setiap model seseorang khas bagi dirinya. Dengan menghadapi berbagai aspek dari lingkungan kita, kita akan membentuk suatu struktur atau model yang mengicinkan kita untuk mengelompokkan hal-hal tertentu atau membangun suatu hubungan antar hal yang diketahui.²⁵

3. Analisis Pentas Wayang santri Ki Enthus Susmono menggunakan bruner dan Dale theory

Wayang santri merupakan inovasi dari wayang golek yang dilakukan oleh seorang dalang kondang yang dikenal dengan Ki Enthus Susmono. Wayang golek sendiri merupakan peraga dengan bentuk boneka kecil, terdapat semacam cempurit yang digunakan dalang untuk pegangan tangannya. Induk ceritanya biasanya mengenai Ramayana dan juga Mahabarata. Pagelaran wayang golek sendiri diiringi dengan berbagai perlengkapan, diantaranya yaitu gamelan lengkap dengan pesindennya. Ciri khusus yang ada pada wayang golek ini yaitu kepala wayang dapat diputar baik ke kanan maupun ke kiri selain itu badannya juga bisa di gerakkan keatas dan ke bawah kiri dan juga kanan. Pada bagian tangannya juga bisa di gerakkan baik untuk menirukan orang yang sedang melakukan tarian ataupun melakukan gerak bela diri.²⁶ maka penggunaan wayang golek sebagai wayang santri sendiri akan meningkatkan minat masyarakat untuk menyaksikan pagelaran wayang dimana asal ki Enthus sendiri yaitu dari Tegal yang secara geografis tidak terlalu jauh dari Jawa Barat dan masyarakatnya tidak terlalu asing dengan wayang golek yang dijadikan sebagai wayang santri.

Wayang santri sendiri mulai dirintis dari 2006 dimana wayang santri dalam iringan syair-syairnya berbeda dengan syair lagu biasanya, syair lagu yang digunakan dalam pagelaran wayang santri adalah hasil cipta Ki Enthus sendiri dengan bimbingan KH Fuad

²⁵ Supatminingsih, T., and Muhammad Hasan, S. *Belajar dan Pembelajaran*. 31

²⁶ *Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*. (Semarang: Alprin, 2020). 17

Hasyim namun sebagian ada yang diambil dari lagu-lagu milik organisasi NU.²⁷ Wayang santri digunakan sebagai media dakwah ajaran agama Islam hal ini dapat dilihat dari setiap pertunjukannya, Ki Enthus menyisipkan ajaran-ajaran Islam yang diajarkan melalui pendekatan budaya bagi masyarakat khususnya masyarakat Jawa Tengah.

Penyisipan ajaran Islam tidak hanya dalam materi pewayangan dan dialog yang dilakukan antar tokoh saja, namun dalam prosesi pelaksanaannya juga terdapat integrasi antara budaya dan ajaran agama, dapat dilihat ketika memulai pagelaran, wayang santri diawali dengan lantunan shalawat oleh beberapa sinden yang memakai pakaian muslimah dengan iringan gamelan berkolaborasi dengan instrumen modern. Kelir yang digunakan dalam pewayangan juga berbeda, wayang santri memiliki kelir tersendiri yang berbentuk masjid dan dibawahnya terdapat bola dunia sedangkan di bawahnya bertuliskan bahasa Arab. Integrasi yang dilakukan memberikan gambaran bahwa dalam pagelaran wayang santri juga dilakukan pergeseran budaya yang biasanya pelaksanaan pagelaran wayang diiringi dengan lenggaman jawa yang sudah menjadi pakem diganti dengan lenggaman shalawat ataupun modifikasi dari hukum Islam yang dibuat menjadi suatu lagu sebagai pengingat bagi para penonton secara tidak langsung. Penyair dari lenggaman ini juga tidak berdandan layaknya sinden yang ada di pagelaran wayang pada umumnya, konsep menutup aurat tidak hanya menjadi suatu konsep yang teoritis, namun diaplikasikan langsung oleh para sinden sehingga sinden juga memakai pakaian yang tertutup seperti menggunakan jilbab dan juga berpakaian gamis.

Penonton wayang santri sangat heterogen, tidak seperti pertunjukan wayang yang biasanya didominasi oleh masyarakat yang usianya tergolong sudah tua wayang santri selain di hadir oleh orang yang sudah tua juga di hadir oleh anak kecil dan anak-anak muda. Hal ini dipengaruhi oleh cara penyampaian Ki Enthus yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan candaan yang menggunakan bahasa yang dekat dengan penonton meskipun tidak jarang menggunakan bahasa yang sedikit kurang baik, selain itu durasi pagelaran juga tidak terlalu lama yaitu maksimal hanya sampai dua jam dan minimal satu jam.

Wayang ini juga menjadi salah satu daya tarik masyarakat karena pertunjukan wayang bukanlah hal yang biasa di lihat oleh masyarakat. Sesuai dengan yang dikatakan Hamalik bahwa media dapat membangkitkan keinginan dan minat dalam mengikuti

²⁷ Fuad, A., and Nurhidayat, A. (2017). Strategi Dakwah Wayang Santri Ki Enthus Susmono. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 29–42.

kegiatan belajar.²⁸ kompleksitas dakwah dalam pagelaran wayang ini memberikan gambaran bahwa pagelaran wayang santri memang ditujukan untuk dakwah kepada seluruh masyarakat. Dengan media yang memotivasi masyarakat dalam mengikuti suatu pagelaran, maka akan sangat efektif ketika pagelaran wayang di isi dengan materi-materi dakwah Islam.

Jika melihat media yang digunakan Ki Enthus dan dianalisis dengan teori Edgar Dale maka penjelasan tentang ajaran Islam yang di uraikan sampai kepada tingkat kedua dari bawah atau masih bersifat abstrak, pengalaman yang didapatkan masyarakat yaitu berada pada tahap *Visual Symbol*. Pada tahap ini masyarakat tidak hanya mendengar apa yang dikatakan oleh Ki Enthus namun juga melihat wayang yang di peragakan oleh Ki Enthus sebagai simbol visual. Tingkat pengetahuan yang didapatkan masyarakat hanya bersifat abstrak. Karena sesuai dengan kesimpulan Dale dalam kerucut pengalaman yang dia buat bahwa materi yang langsung diaplikasikan maka semakin konkret pengetahuan yang didapatkan dan materi yang tidak langsung di aplikasikan maka semakin abstrak pengetahuan yang didapatkan.²⁹

Memandang kemampuan masyarakat dalam memahami materi melalui pagelaran wayang santri, maka ini masuk kepada pengalaman pictorial/iconic. Dimana penggunaan media wayang sebagai bentuk benda yang dapat dilihat (bentuk visual) digunakan untuk membantu masyarakat dalam memahami materi yang disampaikan oleh Ki Enthus. Namun pada pengalaman pictorial ini masyarakat tidak mempelajari materi yang dicontohkan langsung oleh wayang santri, namun wayang santri digunakan sebagai media dalam menerangkan materi jadi dalang berperan sebagai pengisi suara dan diperagakan oleh wayang dengan menggunakan metode ceramah.

Meskipun pagelaran wayang santri hanya ada pada tataran Visual dan juga pictorial, namun dengan budaya masyarakat yang masih banyak sekali menyelenggarakan wayang untuk hiburan dan juga acara syukuran maka ini menjadi hal yang baik. Setidaknya edukasi yang dilakukan oleh ki Enthus tidak bisa secara kontinu dan dinikmati oleh masyarakat. Kontinuitas pagelaran dengan materi yang isinya merupakan dakwah Islam akan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai hukum Islam yang harus dijalankan. Ketika pemahaman ini sudah melekat dalam diri masyarakat, maka secara

²⁸ Susanto, A. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. (Jakarta: Kencana, t.t), 22

²⁹ Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. (2019). 41

sadar masyarakat akan mendasarkan dirinya pada perbuatan yang sudah diajarkan yang ada dalam pagelaran wayang.

Pengetahuan yang dimiliki masyarakat mengenai suatu hukum Islam akan menuntunnya untuk melakukan sesuai dengan pengetahuan hukum yang diketahui. Melalui hal ini maka masyarakat sedikit demi sedikit akan mulai merubah pola kehidupannya guna mencapai hal yang sudah menjadi keharusan yang dijelaskan dalam pagelaran wayang santri ini.

Selain itu penanaman materi dengan cara yang menyenangkan membantu tersampainya materi yang sedang di jelaskan. Ki Enthus sendiri yang tidak hanya sebagai seorang dalang namun juga seorang kiai mengenai kredibilitas materi yang diberikan sudah barang tentu di dasarkan al Qur'an dan juga Hadits serta pendapat para Ulama terdahulu sehingga tidak perlu menjadi pertentangan mengenai apa yang disampaikan. keadaan ini mengisyaratkan bahwa ki Enthus memenuhi standar profesional seorang pendidik dimana di dalam Q.S al Qashash 26 dijelaskan bahwa ciri pekerja yang baik (profesional) yaitu berilmu, berakhlak baik dan sehat.³⁰ melalui ilmu, akhlak dan keadaan fisik yang baik maka dalam menyampaikan materi juga akan maksimal.

Materi yang disampaikan pada pagelaran wayang santri masih di dominasi dengan kajian yang tidak sampai kepada menyetuh khilafiah yang masyhur di masyarakat. Sebagai seorang dalang dengan begitu banyak penikmatnya dan juga sangat heterogen baik mengenai aliran keagamaan, bahkan sampai perbedaan agama ki Enthus memberikan materi yang memiliki nilai pluralitas yang dapat diterima oleh semua aliran dan agama, meskipun tetap saja terdapat materi yang khusus untuk dipahami oleh umat Islam.

Kesimpulan

Pagelaran wayang santri merupakan inovasi yang dilakukan oleh Ki Enthus susmono dan ditujukan untuk dakwah Islam. wayang yang digunakan sendiri merupakan wayang golek dimana wayang ini memiliki bentuk tiga dimensi dan dapat di gerakkan kepala, badan dan juga tangannya baik ke kiri, kanan bahkan diputar. media wayang golek yang digunakan Ki Enthus dalam menyampaikan materi materi Islami menarik masyarakat karena dikemas dalam tampilan wayang dengan berbagai karakter baru bahasa yang digunakan juga komunikatif dan dapat dipahami oleh masyarakat yang heterogen. Terdapat guyonan yang mampu diterima

³⁰ Maula, I. (2020). Kompetensi Profesional Pendidik Menurut Al-Ghazali. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 4(2), 21–38.

oleh masyarakat khususnya yang berada di daerah tegal dan sekitarnya. Melihat pagelaran wayang santri dari kacamata teori Edgar Dale dan Jerome S Burner maka dapat dipahami bahwa pelaksanaan wayang santri menggunakan media *Visual Symbol* atau memanfaatkan gambar atau visualisasi dalam menerangkan suatu materi. Pemahaman yang didapatkan masyarakat hanya pada pemahaman tahap pictorial.

Daftar Pustaka

- Ahmad Suryadi, S. P. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak, Jejak Publisher, 2020.
- Fathurrohman, M. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Fuad, A., and Nurhidayat, A, Strategi Dakwah Wayang Santri Ki Enthus Susmono. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 29–42, 2017.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... Limbong, T. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ibda, H., and Nashihin, H. *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara, 2017.
- Malawi, I., Kadarwati, A., Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Riyanto, E, *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. Ae media grafika, 2019.
- Maula, I, *Kompetensi Profesional Pendidik Menurut Al-Ghazali: Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 4(2), 21–38, 2020.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... others. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Palmer, J. A, *Ide-Ide Brilian 50 Pakar Pendidikan Kontemporer Paling Berpengaruh di Dunia Pendidikan Modern*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2015.
- Riyanto, S., and Hatmawan, A. A, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish, 2020.
- Sanjaya, W, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, 2019.
- Sari, P. Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58–78. 2019.
- Subhan Adi Santoso, M. P., and M. Chotibuddin, M. P, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Penerbit Qiara Media, 2020.
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., and Abadi, P. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi, 2017
- Supandi, S. (2021). Implementasi elektronifikasi pembayaran di lembaga tmi al-amien preduan sumenep madura. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islam*, 8(1), 28-42. <https://doi.org/10.31102/alulum.8.1.2021.28-42>
- Supatminingsih, T., and Muhammad Hasan, S, *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, 2020.
- Susanto, A. (n.d.). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Ujang Sumarwan, A. D. I. F. H, *Metode riset bisnis dan konsumen edisi revisi*. PT Penerbit IPB Press, 2018.
- Umbara, U. *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*. Deepublish, 2017.
- Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media, 2018.