

## PENDIDIKAN AGAMA DALAM PENTAS WAYANG SANTRI KI ENTHUS SUSMONO

**Muhammad Nasrullah**

UIN Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Email: [nasrullah55nasrullah55@gmail.com](mailto:nasrullah55nasrullah55@gmail.com).

**Hamdan Adib**

UIN Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Email: [adib.hamdan123@gmail.com](mailto:adib.hamdan123@gmail.com).

### Abstract

*Edgar Dale provides a valuable contribution to science, linking media and learning experiences. By adapting Jerome S Bruner's theory which divides experience into three namely active, pictorial and symbolic, and provides the basis use of theory, from the most abstract things to the most concrete things and is formulated in the cone of Edgar Dale's experience theory. This study aims to analyze the wayang santri performances performed by Ki Enthus Susmono using the theory of Edgar Dale and Jerome S Bruner. This research is a type of library research and the data analysis used is content analysis. Ki Enthus Susmono with his wayang wayang santri intended to provide public education about Islamic teachings. The result showed that media used by Ki Enthus in accordance with Edgar Dale's theory and categorized as both visual and pictorial on Bruner's theory. Learning uses media in the form of images or other visual forms help people understand Islamic teachings brought by Ki Enthus.*

**Keywords:** *Edgar Dale, Jerome S Bruner, Wayang santri*

### Abstrak

*Edgar Dale memberikan sumbangsih yang sangat berharga bagi keilmuan yaitu keterakitan antara media dan pengalaman belajar. Selain itu, dengan menggunakan teori Jerome s Bruner yang membagi pengalaman menjadi tiga yaitu enaktif, pictorial 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. Ki Enthus dengan wayang santrinya bertujuan memberikan pendidikan ke masyarakat mengenai ajaran agama Islam. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media oleh Ki Enthus sesuai dengan teori milik Edgar Dale dan masuk kepada tingkat visual dan masuk kepada tingkat pictorial pada teori milik Bruner. Pembelajaran menggunakan media berupa gambar atau bentuk visual lainnya yang membantu masyarakat dalam memahami ajaran Islam yang dibawakan oleh Ki Enthus.*

**Kata Kunci:** *Edgar Dale, Jerome S Bruner, Wayang Santri*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang multi etnis dan budaya dengan masyarakat yang dinamis dan heterogen. Pendidikan di negeri mendapatkan perhatian khusus, termasuk diantaranya adalah pendidikan yang memasukkan pengetahuan tentang keragaman yang dimiliki bangsa ini agar dapat hidup dengan damai dan saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada. Pada praktiknya, diperlukan berbagai media dalam menyampaikan pengetahuan agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Edgar Dale merupakan seorang tokoh yang memberikan dasar dari klasifikasi media yang sampai saat ini masih bisa digunakan. 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 dan didesain sedemikian rupa yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018), Secara umum, media merupakan alat bantu

dalam melakukan proses belajar mengajar. Kegiatan ini biasanya di identikan dengan sekolah namun sebenarnya pengertian proses belajar tidak sesempit itu. Saat ini, dapat ditemukan bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mulai dari yang sederhana sampai dengan yang media baru hasil inovasi terbaru. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang ada dan perkembangan masyarakat yang semakin maju serta membutuhkan media yang terbaru untuk 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 harus bisa menjadi benteng utama dalam usaha preventif dan menjadi solusi mengenai degradasi moral yang terjadi di masyarakat saat ini. Oleh karena itu, penggunaan media menjadi penting dalam pembelajaran pendidikan agama. Pelaksanaan pembelajaran perlu menggunakan media untuk memudahkan menyampaikan pesan, baik pembelajaran yang ada didalam kelas maupun pembelajaran kepada masyarakat.

Seorang pendidik diharapkan terus melakukan inovasi demi menyajikan materi yang menarik dengan bantuan media sehingga peserta didik tidak hanya memotivasi dan menarik peserta didik namun juga memberikan materi yang bermakna.

Ki Enthus susmono adalah pemrakarsa wayang santri ini. Dia adalah dalang yang

berasal kabupaten Tegal. Dalam pementasan yang dilakukannya, Ki Entus menyelipkan pengajaran agama yang berkaitan dengan aqidah, akhlak, syariah kepada penonton. Dengan cara tersebut, penonton menikmati pementasan sambil belajar mengenai syariat Islam. Penggunaan wayang sebagai media dalam melakukan dakwah Islam memberikan unsur hiburan sekaligus pendidikan bagi masyarakat. Sampai saat ini, Wayang masih digemari oleh masyarakat karena menjadi hiburan yang murah meriah sehingga dapat menyentuh semua kalangan.

Wayang juga digunakan oleh Sunan Kalijaga salah satu tokoh Walisongo pada masa awal penyebaran Islam di Nusantara. Dengan mengadaptasi pola yang sama, yaitu menggunakan media wayang, Ki Entus memberikan inovasi pada pengajaran agama dengan menggunakan wayang Santri. Melalui pagelaran wayang santri tersebut, ki Entus tidak hanya memberikan hiburan kepada masyarakat akan tetapi juga meningkatkan religiusitas masyarakat dalam beragama dan memberikan penguatan dan dakwah untuk menyebarkan syiar Islam seperti yang dilakukan oleh walisongo Sunan Kalijaga.

## METODE

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian pustaka atau *library research*, (Riyanto and Hatmawan, 2020) 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. 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. (Ujang Sumarwan, 2018). 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 penggunaannya. Jika penelitian ini juga dilakukan dalam proses interpretasi atas konten (Jogiyanto Hartono M, n.d.).

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 Entus Susmono.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Teori Pendidikan Edgar Dale

Edgar Dale dilahirkan pada 27 april 1900 di Benson, Minnesota dan meninggal pada usia 85 tahun tepatnya 8 maret 1985 di Columbus, Ohio (Sari, 2019). Dale adalah seorang pendidik dan juga seorang ahli di bidang jurnalisme serta seorang pimpinan dalam tradisi humanistik.

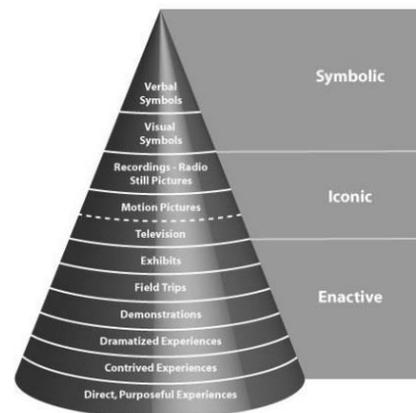
Dale dianggap sebagai orang yang memiliki keahlian di bidang media dalam

pendidikan dan pengajaran (Sari, 2019). Hal ini dibuktikan dengan kontribusinya dalam memberikan metodologi untuk menganalisis konten gambar bergerak. Salah satu karyanya yang mengilhami teori media pembelajaran adalah buku yang berjudul *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. (Hamid et al., 2020). Semakin ke atas kerucut maka akan semakin abstrak, namun sebaliknya semakin ke bawah kerucut maka akan semakin berkurang abstrak atau semakin konkrit (Pakpahan et al., 2020).

*Teori con of experience* sampai saat ini masih menjadi salah satu gambaran yang digunakan sebagai dasar teori penggunaan media dalam kegiatan belajar (Dr. Asrul Huda et al., 2020).

Selanjutnya, *teori con of experience* mengalami dua kali revisi karena 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. Revisi berikutnya dilakukan Dale karena ketertarikannya dengan konsep teori psikologi Bruner tentang tiga tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman pictorial/gambar dan pengalaman iconic.

Berikut kerucut Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969



Gambar 1.

#### Dale's Cone Experience 1969

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 (Sumiharsono, Hasanah, Ariyanto, and Abadi, 2017). 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 (Sari, 2019).

Melalui *cone of experience* dapat dipahami bahwa pengalaman langsung mendapat tempat utama dan terbesar, sedangkan belajar melalui abstrak berada di puncak kerucut (Ahmad Suryadi, 2020). Hal ini menjelaskan bahwa proses belajar mengajar tidak harus dengan *learning by doing* atau dalam kerucut Dale digambarkan dengan pengalaman konkrit. Namun, hal tersebut 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 keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh peserta didik dan juga sekolah atau penyelenggara pendidikan. Misalnya, jika menjelaskan tentang akhlak tercela dengan memberikan contoh 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.

Peran media pembelajaran selain menjadi alat untuk memahami pelajar dalam materi yang disajikan, lebih jauh 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 (Cecep Kustandi and Dr. Daddy Darmawan, 2020).

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 (Ibda and Nashihin, 2017).

## 2. Teori Pendidikan Jerome S Bruner

Jerome Seymour Bruner merupakan psikolog abad ke 20an dan juga ahli psikologi kognitif yang mengagas teori pendidikan dalam kaitannya dengan 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. Bruner juga merupakan salah satu tokoh pelopor revolusi kognitif pasca perang dan fokusnya adalah pada persepsi dan kognisi manusia (Palmer, 2015).

Sebagai seorang psikolog dengan aliran kognitifnya Bruner memandang pembelajaran sebagai sebuah proses *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. Teori ini mengubah pola pengajaran dari *teacher oriented*

menjadi *student oriented* (Malawi, Kadarwati, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Riyanto, 2019).

Discovery learning juga memiliki berbagai manfaat yaitu: 1) *discovery learning* dapat digunakan 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 (Supatminingsih dan Hasan, 2020).

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 memebrikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi (Umbara, 2017).

Menurut Bruner 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. Pada tahapan ini, pelajar menggunakan seluruh tubuhnya dalam mencari, memahami dan mendapatkan informasi. Hal ini memungkinkan pelajar menggunakan segala bentuk keterampilan motorik yang dimilikinya, seperti meraba, menyentuh, menggigit dan lainnya. Misalnya, ketika memberikan materi tentang 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, gambaran, diagram yang digunakan untuk menjelaskan suatu konsep atau kejadian. Misalnya ketika melaksanakan wudzu siswa hanya diberikan gambar atau video bagaimana pelaksanaan wudhu 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 dan contohnya adalah ketika guru memberikan

penjelasan bagaimana cara berwudhu atau siswa hanya membaca langkah-langkah dalam berwudzu tanpa mempraktikkannya (Subhan Adi Santoso and M. Chotibuddin, 2020).

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 (Malawi et al., 2019).

Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan pendidik prihal materi yang diberikan atau mendengarmelihat audiovisual, dan masih banyak lagi. Informasi yang di dapatkan ini mungkin bersifat penghalusan dari infomasi 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 bisa dilakukan dengan cara ekstrapolasi, yaitu mengubah dalam bentuk lain yang diperlukan. Proses ini akan lebih baik jika mendapatkan bimbingan dari pendidik. Tahap selanjutnya 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 (Supatminingsih dan Hasan, 2020).

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 memungkinkan kita untuk mengelompokkan hal-hal tertentu atau membangun suatu hubungan antar hal yang diketahui (Supatminingsih dan Hasan, 2020).

### 3. Analisis Pentas Wayang santri Ki Enthus Susmono menggunakan Teori Bruner dan Dale

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 dan terdapat semacam cempurit yang digunakan dalang untuk pegangan tangannya. Induk ceritanya biasanya adalah cerita klasik Ramayana dan juga Mahabarata. Pagelaran wayang golek sendiri diiringi dengan berbagai perlengkapan, seperti 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 (*Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*, 2020).

Wayang santri sendiri mulai dirintis pada 2006. Dalam setiap pagelarannya, pemetasan wayang santri diringi syair-syair yang berbeda dari syair lagu biasanya. Syair lagu yang digunakan dalam pagelaran wayang santri adalah hasil cipta Ki Enthus sendiri dengan bimbingan KH Fuad Hasyim. Namun, sebagian lainnya ada juga yang diambil dari lagu-lagu milik organisasi NU (Fuad dan Nurhidayat, 2017).

Wayang santri digunakan sebagai media dakwah ajaran agama Islam hal ini dapat dilihat dari setiap pergelarannya, 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. Hal ini 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 sedangkankan 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 lenggam jawa yang sudah menjadi pakem diganti dengan lenggam shalawat ataupun modifikasi dari hukum Islam yang dibuat menjadi suatu lagu sebagai pengingat bagi para penonton secara tidak langsung. Penyair dari lenggam 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 hadiri oleh

orang yang sudah tua juga dihadiri oleh anak kecil dan 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. 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 sudah jarang ditampilkan saat ini. Sesuai dengan yang dikatakan Hamalik bahwa media dapat membangkitkan keinginan dan minat dalam mengikuti kegiatan belajar (Susanto, n.d.). 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.

##### **5. Pendidikan Agama dalam Pementasan Wayang Ki Entus**

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 (Sanjaya, 2019).

Memandang kemampuan masyarakat dalam memahami materi melalui pagelaran wayang santri, maka ini masuk kepada pengalaman *pictoral/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 *pictoral* 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.

Pagelaran wayang santri tidak bersifat rutin. Sehingga, proses pendidikan dan pengajaran agama yang dilakukan oleh ki Enthus tidak bisa secara berkelanjutan diikuti oleh masyarakat. Hal ini menjadi kelemahan proses pengajaran dengan menggunakan media ini. Padahal, pendidikan merupakan proses yang membutuhkan keberlanjutan. Pagelaran wayang santri 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 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 yang memiliki pengetahuan agama dan kecapakan lainnya sebagai pendidik. Materi yang disampaikan merujuk pada al Qur'an dan juga Hadits serta pendapat para Ulama. Sehingga tidak perlu menjadi pertentangan mengenai apa yang disampaikan. Maka, 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 (Maula, 2020). Sebagai seorang dalang dengan banyak penikmatnya dan juga sangat heterogen, 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 dan pendidikan Agama Islam. Wayang yang digunakan 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. Cara penyampaian materi dengan *guyonan* mampu diterima 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. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Cecep Kustandi, M. P., and Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Dr. Asrul Huda, S. K. M. K., Drs. Almasri, M. T., Dra. Nelda Azhar, M. P., Dr. Rizky Ema Wulansari, M. P. T., Akrimullah Mubai, S. P. M. P. T., Rizki Hardian Sakti, S. P. M. P. T., and Firdaus, S. P. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. UNP PRESS.
- Fathurrohman, M. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Fuad, A., and Nurhidayat, A. (2017). Strategi Dakwah Wayang Santri Ki Enthus Susmono. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 29–42.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ibda, H., and Nashihin, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Jogiyanto Hartono M, P. D. M. B. A. A. C. M. A. C. A. (n.d.). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.

- Malawi, I., Kadarwati, A., Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Riyanto, E. (2019). *TEORI DAN APLIKASI PEMBELAJARAN TERPADU*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Maula, I. (2020). Kompetensi Profesional Pendidik Menurut Al-Ghazali. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 4(2), 21–38.
- Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*. (2020). Alprin.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... others. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Palmer, J. A. (2015). Ide-Ide Brilian 50 Pakar Pendidikan Kontemporer Paling Berpengaruh di Dunia Pendidikan Modern. *Yogyakarta: IRCiSoD*.
- Riyanto, S., and Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sari, P. (2019). 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.
- Subhan Adi Santoso, M. P., and M. Chotibuddin, M. P. (2020). *PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MASA PANDEMI*. Penerbit Qiara Media.
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., and Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supatminingsih, T., and Muhammad Hasan, S. (2020). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Media Sains Indonesia.
- Susanto, A. (n.d.). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Ujang Sumarwan, A. D. I. F. H. (2018). *Metode riset bisnis dan konsumen edisi revisi*. PT Penerbit IPB Press.
- Umbara, U. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*. Deepublish.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.