

Pemanfaatan Wayang Kertas dalam Pembelajaran *Vaṭṭaka Jātaka* untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang *Lobha* di SMB Ariya Magga

Oka Sapda Renanda

Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa, Indonesia

Jl. Raya Mojorejo No.46, Mojorejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur 65322

Email: oka.sapdarenada@sekha.kemenag.go.id

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of moral education in shaping the character of the younger generation, especially in Buddhist teachings that emphasize self-control over lobha (greed). The story of Vaṭṭaka Jātaka, which tells the story of a quail and a crow, is an effective means of teaching these values. However, the conventional learning methods used at the Ariya Magga Buddhist Sunday School (SMB) are considered less interesting and interactive, thus inhibiting students' in-depth understanding. Therefore, this study formulates the question: how to design backward design-based learning with paper puppet media to improve understanding of lobha, and what are the challenges and strategies for its implementation. This study uses a classroom research method based on backward design. The stages include identifying expected outcomes, determining assessment evidence, and designing learning experiences using paper puppets as the main media. The results of the study indicate that the use of paper puppets successfully increased student involvement actively, helped visualize the Vaṭṭaka Jātaka story, and facilitated understanding of the moral values of lobha. The challenges that emerged included limited time and media availability, but they could be overcome through teacher-student collaboration and teacher creativity in utilizing traditional media. Thus, this study proves that the integration of creative media based on local culture with a backward design approach is an effective strategy in improving students' understanding of Buddhist moral values.

Key words : Backward Design, Buddhist Sunday School, lobha, Paper puppets, Vaṭṭaka Jātaka.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pendidikan moral dalam membentuk karakter generasi muda, terutama dalam ajaran Buddha yang menekankan pengendalian diri terhadap lobha (keserakahan). Kisah Vaṭṭaka Jātaka yang mengisahkan tentang burung puyuh dan burung gagak merupakan sarana efektif untuk mengajarkan nilai-nilai tersebut. Namun, metode pembelajaran konvensional yang digunakan di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Ariya Magga dinilai kurang menarik dan interaktif, sehingga menghambat pemahaman mendalam siswa. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan pertanyaan: bagaimana merancang pembelajaran berbasis backward design dengan media boneka kertas untuk meningkatkan pemahaman lobha, serta apa saja tantangan dan strategi implementasinya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kelas berbasis backward design. Tahapannya meliputi identifikasi luaran yang diharapkan, penentuan bukti penilaian, dan perancangan pengalaman belajar dengan menggunakan boneka kertas sebagai media utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan boneka kertas berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, membantu memvisualisasikan kisah Vaṭṭaka Jātaka, dan memfasilitasi pemahaman nilai-nilai moral lobha. Tantangan yang muncul antara lain keterbatasan waktu dan ketersediaan media, tetapi dapat diatasi melalui kolaborasi guru-siswa dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media tradisional. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media kreatif berbasis budaya lokal dengan pendekatan desain mundur merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral Buddhis.

Kata kunci : Desain Mundur, lobha, Sekolah Minggu Buddhis, Vaṭṭaka Jātaka, Wayang kertas.

Riwayat Artikel : Diterima: 29-07-2025

Disetujui: 30-07-2025

Alamat Korespondensi:

Oka Sapda Renanda

Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa, Indonesia

Jl. Raya Mojorejo No.46, Mojorejo, Kec. Junrejo, Kota Batu, Jawa Timur 65322

Email: oka.sapdarenada@sekha.kemenag.go.id

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan moral dan karakter memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang memiliki integritas, etika, dan kesadaran sosial. Dalam konteks ajaran Buddhis, nilai-nilai seperti pengendalian diri, kebijaksanaan, dan pengurangan kilesa (kekotoran batin) menjadi fondasi penting untuk mencapai kehidupan yang harmonis. Salah satu kekotoran batin yang menjadi akar penderitaan manusia menurut ajaran Buddha adalah *lobha* (keserakahan), yang tidak hanya merusak diri sendiri, tetapi juga berdampak pada hubungan sosial dan lingkungan (Kusala, 2020). Oleh karena itu, pemahaman tentang *lobha* dan upaya untuk mengendalikannya menjadi nilai moral utama yang perlu ditanamkan sejak usia dini.

Penanaman nilai-nilai moral akan lebih bermakna jika dikaitkan langsung dengan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyentuh kehidupan anak-anak. Dalam ajaran Buddhis, kisah-kisah Jātaka telah lama digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan moral secara naratif (Gombrich, 1980). Salah satu cerita yang relevan untuk mengajarkan pengendalian terhadap *lobha* adalah *Vaṭṭaka Jātaka*, yang menggambarkan bagaimana seekor burung puyuh mengatasi situasi berbahaya dengan kebijaksanaan dan pengendalian diri, berbeda dengan seekor burung gagak yang tamak (Appleton, 2010). Cerita ini menanamkan pesan penting bahwa keserakahan membawa penderitaan, sedangkan kebijaksanaan membawa keselamatan, sesuai dengan prinsip dasar ajaran Buddhis tentang pengendalian diri dan pelepasan dari nafsu keinginan (Harvey, 2013).

Namun dalam praktiknya, penyampaian cerita moral kepada anak-anak menghadapi berbagai tantangan, terutama ketika menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah. Anak-anak cenderung kurang fokus dan tidak tertarik jika pembelajaran hanya disampaikan secara verbal atau melalui teks (Makrifah, 2020). Untuk menjembatani kesenjangan ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan sesuai dengan gaya belajar anak.

Dalam konteks Sekolah Minggu Buddhis Ariya Magga, pemanfaatan wayang kertas dalam pembelajaran *Vaṭṭaka Jātaka* sangat relevan dengan misi pendidikan spiritual Buddhis bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana media wayang kertas dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep *lobha*, serta bagaimana cara merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna berdasarkan prinsip backward design. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berakar pada nilai-nilai Buddhis serta budaya lokal. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pemanfaatan Wayang Kertas**

dalam Pembelajaran *Vaṭṭaka Jātaka* untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang *Lobha* di SMB Ariya Magga”.

2. KAJIAN TEORITIS

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses komunikasi tersebut diwujudkan melalui penyampaian informasi dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada guru. Informasi tersebut berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, pengalaman, dan gagasan. Agar proses komunikasi atau proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien diperlukan sarana yang membantu proses tersebut. Salah satu sarana yang dapat membantu dalam proses tersebut yaitu media pembelajaran (Arifiyanto, 2015).

Menurut Heinich et al. (dalam Pribadi, 2011), pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan pertimbangan yang menyeluruh agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Media yang dipilih harus mampu menyampaikan informasi secara jelas, akurat, dan mutakhir, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media tersebut juga perlu dirancang untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar, dengan melibatkan aspek mental siswa secara aktif agar pembelajaran tidak bersifat pasif semata.

Media wayang kertas merupakan salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Selain itu pengertian media wayang kertas termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau peragaan dalam memainkan wayang (Lativa, 2017). Menurut Syar et al., (2022), wayang merupakan seni tradisi yang dimiliki oleh Indonesia, biasa digunakan untuk keperluan hiburan seperti pertunjukkan untuk menceritakan suatu hal, misalnya seperti cerita sejarah. Secara umum, wayang merupakan boneka kulit yang dimanfaatkan sebagai pengantar suatu amanat dan cerita. Mutma'innah, N. (2023) mengatakan wayang kertas merupakan suatu hiburan yang menggunakan wayang yang terbuat dari kertas untuk menyampaikan pesan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur pendidikan secara cepat dan ringkas. Selain itu wayang kertas merupakan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menyimak cerita karena sebagai sarana hiburan, pendidikan dan komunikasi yang sangat akrab dengan peserta didik dan pertunjukan wayang kertas ini bersifat bebas maksudnya dapat mengangkat berbagai macam tema.

Jātaka adalah buku ke-10 dari *Kuddakanikaya*. *Jātaka* berasal dari kata ‘*Jati*’ yang berarti kelahiran (Wowor, 1994:94). Menurut Sarada (1999), *jātaka* diartikan sebagai kelahiran atau “*birth-story*”. *Jātaka* merupakan kisah-kisah kehidupan lampau dari Buddha Gotama, ketika beliau menjadi seorang *Bodhisatta* (terjemahan Cintiawati, *et al*, 2004:231). Secara harafiah *jātaka* adalah kisah-kisah kelahiran yang mengacu pada kisah-kisah kelahiran lampau Buddha ketika menjalankan kehidupannya sebagai *Bodhisatta*. Kitab *jātaka* sesungguhnya hanya berisi syair-syair (*ghata*) yang dipercaya diberikan atau diceritakan oleh Buddha sendiri. Kisah-kisah *jātaka* yang menceritakan berbagai kelahiran lampau Buddha terdapat dalam kitab komentar, yaitu *jātaka atthakata*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *classroom research* yang diintegrasikan dengan prinsip *backward design* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep *lobha* (keserakahan) melalui media wayang kertas. Kualitas pembelajaran dinilai melalui dua indikator utama, yaitu strategi pembelajaran dan pemahaman siswa. Selain bertujuan meningkatkan pemahaman siswa, penelitian ini juga diarahkan untuk mengembangkan refleksi diri peneliti sebagai pengajar, guna memperbaiki desain pembelajaran di masa depan (Hopkins, 2008; Daugherty, K., 2006).

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar (kelas III–IV) yang terlibat dalam pembelajaran cerita *Vaṭṭaka Jātaka* dengan media wayang kertas di SMB Ariya Magga. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki kemampuan kognitif yang memadai untuk memahami konsep moral seperti *lobha* (keserakahan) serta mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan kreatif seperti simulasi wayang dan diskusi kelompok.

Untuk memastikan pengumpulan data yang sistematis dan terukur, penelitian ini mengembangkan empat instrumen kunci. Rubrik Performa Wayang Kertas dengan skala penilaian 1-5 disusun untuk mengevaluasi aspek ekspresi, kreativitas, dan kejelasan penyampaian pesan moral selama simulasi. Lembar Observasi Partisipasi Diskusi dirancang khusus untuk mencatat keterlibatan siswa dalam mengemukakan contoh perilaku *lobha*.

Penelitian ini menganalisis data melalui pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan memanfaatkan instrumen yang tersedia. Analisis kesesuaian (*alignment analysis*) dilakukan untuk memverifikasi keterkaitan antara tujuan pembelajaran tentang *lobha* yang dirumuskan di Tahap I (*Desired Results*), instrumen asesmen di Tahap II (*Assessment Evidence*), dan aktivitas pembelajaran di Tahap III (*Learning Plan*). Kriteria keberhasilan pada tahap ini

ditetapkan jika terdapat konsistensi minimal 80% antartiga komponen tersebut berdasarkan dokumen perencanaan pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Lobha

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang konsep lobha. Nilai rata-rata pre-test sebesar 69 meningkat menjadi 83,6 pada post-test, dengan 9 dari 11 siswa (83,6%) mencapai skor minimal 80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan wayang kertas dalam pembelajaran *Vaṭṭaka Jātaka* efektif dalam membantu siswa memahami nilai moral tentang keserakahan.

2. Keterlibatan Aktif Siswa

Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa sangat antusias berpartisipasi dalam aktivitas diskusi kelompok dan pementasan wayang kertas. Sebanyak 10 dari 11 siswa (90,9%) mampu menyebutkan minimal dua contoh perilaku lobha dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan internalisasi nilai yang baik.

3. Kreativitas dan Ekspresi Siswa

Rubrik penilaian presentasi wayang kertas menunjukkan bahwa 9 dari 11 siswa (82%) mencapai skor ≥ 3 (dari skala 5) dalam aspek ekspresi, kejelasan pesan moral, dan kreativitas. Siswa mampu memerankan tokoh dengan baik dan menyampaikan pesan moral secara jelas.

Pembahasan

1. Efektivitas Media Wayang Kertas

Wayang kertas berhasil menjadi media yang menarik dan interaktif untuk menyampaikan cerita *Vaṭṭaka Jātaka*. Visualisasi tokoh dan alur cerita melalui wayang memudahkan siswa memahami konsep abstrak seperti *lobha*. Hal ini sejalan dengan penelitian Lativa (2017) yang menyatakan bahwa media visual dua dimensi seperti wayang kertas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Pendekatan *Backward Design*

Perencanaan pembelajaran berbasis *backward design* memastikan bahwa setiap tahap (tujuan, asesmen, dan aktivitas) saling terkait secara sistematis. Siswa tidak hanya memahami cerita secara kognitif tetapi juga mampu menerapkan nilai moral dalam konteks kehidupan nyata. Temuan ini didukung oleh penelitian Mulyani dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa *backward design* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Tantangan dan Solusi

Tantangan utama dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu dan ketersediaan media. Namun, kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan wayang kertas serta kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan sederhana berhasil mengatasi masalah tersebut. Selain itu, pendekatan diferensiasi digunakan untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam.

4. Implikasi Pendidikan

Integrasi wayang kertas dan cerita *Jātaka* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman moral tetapi juga melestarikan budaya lokal. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan kreatif berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam pendidikan karakter, khususnya di Sekolah Minggu Buddha.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan wayang kertas dalam pembelajaran *Vatṭaka Jātaka* untuk meningkatkan pemahaman tentang lobha di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Ariya Magga, diperoleh beberapa kesimpulan penting. Perencanaan pembelajaran nilai moral tentang *lobha* melalui pendekatan *backward design* berhasil disusun secara sistematis dengan fokus utama pada hasil belajar yang esensial. Pendekatan ini memungkinkan perumusan pemahaman mendalam (*enduring understandings*) dan pertanyaan pemandu (*essential questions*) yang mengarahkan siswa pada refleksi nilai. Pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan kesadaran akan bahaya *lobha* melalui eksplorasi cerita *Vatṭaka Jātaka* dan aktivitas yang kontekstual.

Penggunaan media wayang kertas dalam pembelajaran nilai menunjukkan potensi besar dalam mendukung keterlibatan aktif siswa di berbagai ranah. Kegiatan seperti pembuatan, pementasan, dan diskusi kelompok mendorong siswa untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Asesmen yang dirancang sejak awal melalui rubrik performa dan observasi memberikan gambaran menyeluruh tentang pemahaman siswa terhadap konsep *lobha*. Selain itu, media visual dan kinestetik seperti wayang kertas membantu siswa menjembatani pemahaman antara konsep nilai yang abstrak dan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Bagi pengurus Sekolah Minggu Buddha (SMB), disarankan agar pengurus mendukung pengembangan kurikulum pembelajaran nilai yang lebih terstruktur dengan menerapkan pendekatan *backward design* secara berkelanjutan. Pengurus juga diharapkan memfasilitasi pelatihan bagi para pengajar dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis hasil dan dalam

memanfaatkan media kreatif seperti wayang kertas. Dukungan dalam bentuk penyediaan waktu, alat, dan ruang kreatif akan memperkaya kualitas pembelajaran nilai dan moral di lingkungan SMB

DAFTAR REFERENSI

- Appleton, N. (2010). *Jātaka stories in Theravāda Buddhism: Narrating the Bodhisatta path*. Ashgate Publishing.
- Arifiyanto, F. (2015). *Pengembangan media film pendek berbasis kontekstual untuk kompetensi menulis naskah drama bagi siswa kelas XI SMA* [Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang].
- Cintiawati, W., & Anggawati, L. (2004). *Majjhima Nikaya 1: Kitab suci agama Buddha* (Terj.). Vihara Bodhivamsa dan Visma Dhammaguna.
- Gombrich, R. F. (1980). Buddhism and ethics. Dalam R. Gombrich (Ed.), *Theravāda Buddhism: A social history from ancient Benares to modern Colombo* (hlm. 73–94). Routledge & Kegan Paul.
- Harvey, P. (2013). *An introduction to Buddhist ethics: Foundations, values and issues*. Cambridge University Press.
- Hidayat, N. (2025). Narasi kebangsaan di era media sosial: Relevansi Pancasila dalam ekosistem digital. *PACIVIC*, 5(1), 105–118. <https://doi.org/10.36456/p.v5i1.10183>
- Hidayat, N., & Hadibroto, J. U. (2025). Tradisi Tiatiki dan pemimpin opini: Analisis media vernakular dalam komunikasi, pelestarian lingkungan, dan politik lokal Papua. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 4(3), 967–979. <https://doi.org/10.55606/jurrish.v4i3.6083>
- Hidayat, N., Paccagnnelae, N., & Paramithaswari, D. (2024). Peningkatan keterampilan keamanan digital pada siswa SMK Ananda Bekasi di era disrupsi digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4(3), 234–242. <https://doi.org/10.56910/wrd.v4i3.432>
- Hopkins, D. (2008). *A teacher's guide to classroom research* (4th ed.). McGraw-Hill Education (UK).
- Kusala, Y. (2020). Penerapan hukum kamma dalam meningkatkan moralitas remaja. *Jñāna Dīpa: Jurnal Teologi*, 1(1), 23–24.
- Lativa Qurrotaini, A. F. (2017). Meningkatkan keterampilan menyimak cerita melalui media wayang kertas di SDN Margahayu XIV Kota Bekasi. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 103–108.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Mulyani, A. A., Setiadi, E. M., & Nurbayani, S. (2023). Backward design: Strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 798–808.
- Mutma'innah, N. (2023). *Pengembangan media wayang kertas pada kemampuan menyimak cerita materi Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri].
- Sarada, W. (1999). *Pali-English dictionary*. Singapore Buddhist Meditation Centre.
- Syar, N. I., Lantong, A., & Basawang, E. (2022). Pemanfaatan media wayang kertas pada pembelajaran IPA di SDN-1 Basawang. *Mangente: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 125. <https://doi.org/10.33477/mangente.v1i2.2667>
- Wiwit Rizqiani, & Hidayat, N. (2025). Analisis frekuensi dalam penggunaan media sosial berdasarkan gender: Studi kasus masyarakat Buddhis di Indonesia. *Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, 8(2), 62–71. <https://doi.org/10.47861/dhammavicaya.v8i2.1633>

