

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Wayang Beber Majapahit Binangun untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Lina Desriana Pratiwi*, Muhammad Naharuddin Arsyad, Rizki Agung Novariyanto
Fakultas Sosial dan Humaniora, Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Universitas Insan Budi Utomo,
Malang, Indonesia

*Corresponding Author: desrianalya@gmail.com

Dikirim: 21-07-2025; Direvisi: 25-07-2025; Diterima: 26-07-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis budaya lokal, khususnya Wayang Beber Majapahit Binangun, dan menguji kelayakannya pada siswa kelas IXA dan IXB di SMPN 3 Mojokerto dalam pembelajaran kolaboratif mata pelajaran IPS dan Bahasa Daerah Jawa. Metode yang digunakan *Research and Development* dengan pendekatan model Borg & Gall yang dimodifikasi, melalui tahapan *Define, Design, Develop, dan Evaluate* (DDDE). Produk media ini berupa panel cerita visual yang menggambarkan peristiwa penting dalam proses berdirinya Kerajaan Majapahit, menggunakan ilustrasi wayang beber. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori valid. Uji coba di kelas menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap sejarah lokal. Sekitar 90% siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah mengingat urutan peristiwa dan tokoh sejarah melalui media ini. Guru-guru mencatat adanya peningkatan interaksi kelas, meskipun beberapa siswa membutuhkan panduan tertulis untuk mengikuti alur cerita dengan lebih jelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Wayang Beber Majapahit Binangun efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran sejarah yang kontekstual, menarik, dan berbasis kearifan lokal, serta berperan dalam pelestarian budaya dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; Wayang Beber; Sejarah Majapahit

Abstract: This study aims to develop a local culture-based history learning media, specifically the Wayang Beber Majapahit Binangun, and assess its feasibility for students in class IXA and IXB at SMPN 3 Mojokerto in collaborative learning for Social Studies and Javanese Language subjects. The research used a Research and Development (R&D) method with a modified Borg & Gall model approach, following the Define, Design, Develop, and Evaluate (DDDE) stages. The media product consists of a visual story panel illustrating important events in the establishment of the Majapahit Kingdom, using Wayang Beber illustrations. The results of the study show a feasibility level of 87.5%, which falls within the valid category. Classroom trials indicate that the media successfully increased student interest, engagement, and understanding of local history. Approximately 90% of students reported that they found it easier to remember the sequence of events and historical figures through this media. Teachers noted an increase in classroom interaction, although some students required written guidance to follow the storyline more clearly. The study concludes that the Wayang Beber Majapahit Binangun media is effective and feasible as an alternative history learning tool that is contextual, engaging, locally-based, and contributes to cultural preservation and strengthening the Pancasila Student Profile.

Keywords: Development of Learning Media; Wayang Beber; History of Majapahit

PENDAHULUAN

Minat belajar sejarah yang menurun di kalangan siswa SMP mendorong perlunya inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Adapun salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media wayang beber sebagai materi sejarah Kerajaan Majapahit. Salah satu kritik terhadap pendekatan ahistoris dalam ilmu sosial di Indonesia disampaikan oleh (Santoso & Harsono, 2020), yang menyoroti pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan ilmu sosial. Pengetahuan dan penelitian sejarah sangat penting terutama bila sosiologi harus menjelaskan perubahan sosial, karena dalam istilah perubahan sosial itu sendiri terkandung dua unsur utama, yaitu waktu dan keadaan.

Perubahan sosial hanya bisa dipahami dan dijelaskan melalui perbedaan keadaan seiring perbedaan waktu. Sebelum 17 Agustus 1945, adalah masa penjajahan, setelah 17 Agustus 1945 adalah masa kemerdekaan. Ada perbedaan keadaan antara sebelum dengan sesudah 17 Agustus 1945. Demikian juga, segala kejadian yang berlangsung sekarang, termasuk bagaimana kita memahami diri sebagai bangsa, acapkali merupakan akibat kejadian atau keputusan bangsa Indonesia di masa lalu. Dapat diambil contoh, mengapa hingga sekarang integrasi nasional masih mendapatkan gangguan di wilayah Nangroe Aceh dan Papua (Adryamarthanino, 2021; Sucahyo, 2022). Dari sudut sejarah, sangat mungkin masalah ini timbul karena memang perbedaan sejarah antara kedua wilayah itu dengan wilayah-wilayah lain di Indonesia. Rasa tidak satu sejarah, seringkali menimbulkan rasa tidak senasib-sepenanggungan, dan kemudian rasa kebangsaan. Karena itu, keadaan nasionalisme kita sekarang sebenarnya merupakan produk sejarah.

Pada lingkup lebih lokal Mojokerto, diberitakan bahwa sejak Sabtu, 21 Desember 2024, Kota Mojokerto memiliki ikon baru berupa patung Gajah Mada (Atmaja, 2024). Patung sosok Mahapatih Kerajaan Majapahit ini menggantikan Tugu Adipura sebelumnya dibongkar. Patung ini memiliki tinggi 3,5 meter dan lebar dudukan 2,5 meter, dengan bahan utama berupa cor semen pasir dan kerangka besi serta berat total patung diperkirakan mencapai 1,5 ton saat ini tinggal proses finishing.

Pengerjaan patung ini dimulai sejak awal November 2024 dan selesai pada pertengahan Desember 2024. Kehadiran patung ini akan menambah nuansa Majapahitan di jantung kota dan menggantikan Tugu Adipura sebelumnya berdiri di lokasi tersebut. Sedangkan alokasi anggaran sebesar Rp 133 juta dari APBD 2024. Penggantian ini menurut Kepala Dinas PUPR Perakim Kota Mojokerto, Muraji, sejalan dengan tema kota Mojokerto, yakni Spirit of Majapahit. "Kami ingin menggali sejarah Majapahit dan menghidupkannya kembali. Kebetulan, jalan ini bernama Jalan Gajah Mada, sehingga pemasangan patung akan memperkuat nuansa Majapahitan di Mojokerto," tambahnya.

Sejarah suatu bangsa atau suatu daerah, sebagaimana tersirat dalam paparan ringkas di atas, tidak hanya membentuk jati-diri bangsa dan masyarakatnya, tetapi juga menjadi sumber-sumber nilai yang penting untuk proses pengasuhan, sosialisasi, inkulturisasi dan edukasi generasi muda. Sebagai ikon Kota Mojokerto, patung Patih Gajah Mada telah dipandang penting. Namun demikian, seperti sebuah gambar, sebuah patung tetap saja sebuah patung. Tidak dengan sendirinya patung tersebut bisa menumbuhkan Semangat Majapahit (*Spirit of Majapahit*).

Pembelajaran IPS dan Bahasa Daerah (Jawa) memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter dan berwawasan kebangsaan. Melalui



tersebut, anak-anak belajar nilai-nilai seperti keadilan, toleransi, dan cinta tanah air. Mereka juga memahami proses terbentuknya bangsa, memperluas wawasan, serta mengasah kemampuan analisis dan empati. Namun, minat terhadap sejarah kini makin menurun, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa. Padahal, seperti dikatakan Sukarjo Waluyo, sejarah adalah kunci kemajuan bangsa. Tanpa pemahaman sejarah, generasi muda akan kehilangan arah dan sulit membangun masa depan yang kuat (Riyanto, 2023). Mempertimbangkan arti penting dan minat belajar sejarah pada pembelajaran IPS dan Bahasa Daerah Jawa yang semakin menurun di kalangan anak-anak sekarang, penelitian ini bermaksud menguji keefektifan pembelajaran bermedia wayang beber untuk materi sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit bagi peserta didik SMP 3 Kota Mojokerto.

Jika mengulas terkait dengan Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa untuk merangsang minat belajar dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran memiliki sebuah historikal, dimulai sejak manusia pertama kali menggunakan alat bantu dalam penyampaian ilmu dan pengetahuan, akan tetapi media belajar bukan hanya alat bantu secara visual atau audio, tetapi juga mencerminkan teknologi, budaya, dan psikologi dalam belajar (Susanto et al., 2023). Pada jaman tradisional media pembelajaran dilakukan secara lisan maupun tulisan. Seperti halnya terkait dengan cerita rakyat dan symbol yang menjadi alat bantu awal yang kemudian berkembang ke tulisan di lempeng tanah liat, papyrus, dan naskah. Di era tradisional, komunikasi Pendidikan belum mengenal bentuk formal seperti sekolah atau kelas, penyampaian ilmu pengetahuan dan nilai budaya dilakukan secara lisan dari generasi ke generasi belum ada benda seperti halnya buku (Jayusman et al., 2020). Media pembelajaran cetak seperti halnya terkait dengan buku dan gambar diperkenalkan pada saat ke 15 dalam revolusi Gutenberg pada saat itu memperkenalkan mesin cetak yang kemudian muncul buku teks yang menjadi media dominan pada Pendidikan formal. Setelah revolusi Gutenberg, memasuki era audiovisual pada tahun 1900- 1960 media Pendidikan melalui film Pendidikan, slide, proyektor, dan rekaman audio yang biasanya digunakan pemerintah dan militer banyak memanfaatkan media ini sebagai pelatihan. Kemudian memasuki era teknologi Komputer pada tahun 1970-1990 sehingga muncul konsep *Computer Assisted Intruction* (CAI) dan media interaktif berkembang pesat, yang terakhir memasuki era digital dan internet dari tahun 1990 hingga sekarang dengan adanya *E-Learning*, *Learning Management System* (LMS) dan lain sebagainya (Firmansyah, 2024; Rahelly, 2015).

Akan tetapi penelitian disini peneliti memfokuskan media wayang beber sebagai menjunjung kearifan lokal khususnya dalam kerajaan majapahit. Seniman pasti tidak asing lagi terkait dengan wayang beber, wayang tertua yang berada di Indonesia yang sangat berkembang pada masa Pra Islam di Pulau Jawa, wayang tersebut berbeda dengan wayang golek dan wayang kulit dalam menampilkannya. Dalam wayang beber menampilkan ceritanya melalui gulungan kertas Panjang yang di gambar dan dibuka bagian demi bagian sambil dalang menceritakan alur wayang beber. Wayang beber sendiri diperkenalkan sejak abad ke 11 hingga ke 13 Masehi, karya tersebut biasanya terkait dengan kesusastraan hindu budha, terutama kakawin, serta cerita Mahabarata dan Ramayana. Ketika pada masa islam wayang beber mengalami modifikasi sesuai dengan nilai dan norma keagamaan yang pada akhirnya menjadi cikal bakal lahirnya wayang lain seperti halnya wayang kulit. Wayang beber memiliki ciri-ciri yang begitu



artistic seperti halnya lukisan yang begitu stilisasi artinya bentuk tokoh tidak realis, akan tetapi simbolis. warna yang begitu alami artinya menggunakan warna yang tradisional menggunakan warna dari alam. Komposisi linear artinya pada wayang beber terkait dengan cerita dalam panel-panel horizontal. Ciri yang terakhir terkait dengan wayang beber memiliki estetika dan naratif artinya memiliki fokus pada cerita dan bukan pada dramatisvisual seperti halnya wayang kulit.

Dalang pada wayang beber pastinya berbeda dengan wayang beber. Dalam pertunjukan dalang wayang beber memiliki sifat yang kontemplatif artinya penonton dapat diajak merenung serta memahami pesan moral dalam cerita wayang beber. Selain itu dalang juga harus memiliki sikap intim, intim memiliki arti dikarenakan jumlah audiens yang terbatas dalam pagelaran wayang beber dan yang terakhir dalang memiliki sifat sakral biasanya sebelum pagelaran wayang beber melakukan ritual-ritual tertentu (UNESCO, 2010; Abbas et al., 2023). Wayang beber klasik dapat ditemukan jejaknya di daerah Pacitan dan Wonogiri (Gunung Kidul). Tokoh penting dalam sejarah wayang beber yakni Panji atau Joko Kembang Kuning yang memiliki karakter protagonist khas dari Provinsi Jawa Timur. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti memodifikasi dengan cerita berdirinya Kerajaan Majapahit. Berdirinya kerajaan Majapahit pasti dikarenakan sebuah strategi serta kecerdikan Raden Wijaya. Raden Wijaya, menantu kertanegara dan keturunan Ken Arok. Beliau berhasil menyelamatkan diri dari pembantaian Jayakatwang dan berhasil membangun basis kekuatan di sebuah hutan bernama Tarik, yang kelak menjadi pusat Majapahit. Nama “Majapahit” konon berasal dari buah maja yang memiliki rasa pahit yang tumbuh di daerah tersebut.

Raden Wijaya menunjukkan kecerdasan luar biasa. Ia menyambut kedatangan pasukan Mongol dengan ramah dan bersekutu secara taktis. Ia membujuk mereka untuk membantu mengalahkan Jayakatwang, musuh bersama. Setelah Jayakatwang dikalahkan dan pasukan Mongol lengah, Raden Wijaya secara cerdik mengusir pasukan Mongol dari Jawa. Pada 1293 M, Raden Wijaya dinobatkan sebagai Kertarajasa Jayawardhana, raja pertama Majapahit. Dengan dukungan elite Singasari yang tersisa dan loyalis Kertanegara, Majapahit lahir sebagai kerajaan baru yang memiliki fondasi kuat dari warisan Singasari. Pada masa transisi serta konsolidasi kekuasaan, Masa awal pemerintahan Kertarajasa tidak lepas dari tantangan. Sejumlah pemberontakan dari dalam keluarga bangsawan (seperti Ranggalawe dan Sora) mengguncang stabilitas. Namun, dengan tangan kuat dan diplomasi yang cermat, kerajaan ini berhasil bertahan dan konsolidasi kekuasaan pun dilakukan. Setelah wafatnya Kertarajasa pada tahun 1309, putranya Jayanegara naik takhta. Pemerintahannya dikenal lemah dan korup, dengan banyak pemberontakan internal. Ia akhirnya dibunuh oleh tabib istananya sendiri, Tanca. Pemerintahan kemudian diambil alih oleh Tribhuwana Tunggaladewi, putri Raden Wijaya, yang menjadi ratu dan memerintah bersama Mahapatih Gajah Mada. Sehingga kerajaan majapahit memasuki jaman keemasan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk (1350–1389 M) dan Patih Gajah Mada. Di bawah Gajah Mada, Majapahit memiliki visi besar untuk menyatukan seluruh Nusantara. Dalam Sumpah Palapa, Gajah Mada bertekad tidak akan menikmati kenikmatan duniawi sebelum seluruh Nusantara tunduk kepada Majapahit. Melalui strategi militer dan diplomatik, Majapahit berhasil menguasai wilayah yang sangat luas, yang terdiri dari Pulau Jawa, Bali, Sumatra (Melayu, sriwijaya), Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, bahkan pengaruhnya hingga Semenanjung Malaya, dan Filipina Selatan (Pigeaud, 1960; COEDES, 1965).



Kejayaan tersebut diabadikan dalam karya sastra agung *Negarakertagama* yang ditulis oleh Mpu Prapanca pada 1365 M. Naskah ini mencatat wilayah kekuasaan, struktur pemerintahan, tata kota, sistem hukum, dan kegiatan diplomasi Majapahit. Majapahit menjadi pusat perdagangan dan kebudayaan. Hubungannya terjalin dengan Tiongkok, India, dan Arab. Seni arsitektur, seni ukir, sastra, dan pertanian berkembang pesat. Struktur birokrasi Majapahit begitu terorganisasi, membagi kerajaan ke dalam wilayah administratif yang dipimpin para adipati dan pejabat istana (Empu & Prapañca, 1365). Jadi Transformasi dari Kerajaan Singasari menuju Kerajaan Majapahit merupakan contoh dinamika sejarah kekuasaan, strategi politik, dan keunggulan militer. Dari kejatuhan akibat pemberontakan dan ancaman asing, lahirlah sebuah kerajaan yang tidak hanya menyatukan wilayah-wilayah di Indonesia, tapi juga menjadi simbol kejayaan masa Hindu-Buddha di Nusantara. Majapahit membuktikan bahwa dengan kebijaksanaan, diplomasi, dan visi besar, sebuah kerajaan bisa melampaui krisis menjadi kekuatan terbesar di kawasan.

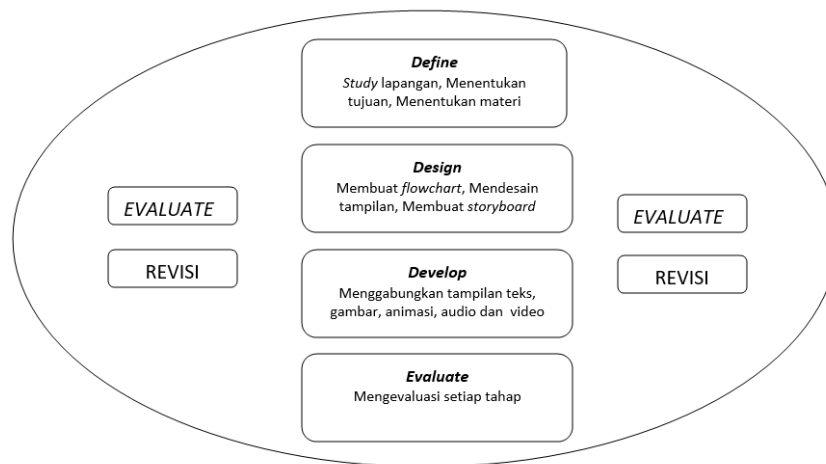
Dari uraian diatas peneliti mengangkat dua rumusan masalah Bagaimana pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis wayang beber Majapahit Binangun? Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran berbasis wayang beber Majapahit Binangun? Adapun tujuan dari penelitian ini Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis wayang beber Majapahit Binangun di Sekolah Menengah Pertama. Selain itu Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran sejarah berbasis wayang beber Majapahit Binangun. Serta penelitian ini memiliki manfaat memberikan kontribusi langsung terhadap pembelajaran sejarah (IPS) dan budaya kearifan lokal Bahasa Daerah Jawa di tingkat SMP, khususnya dalam mengatasi kebosanan siswa dalam memahami materi sejarah dan budaya yang biasanya bersifat tekstual dan pasif. Adapun manfaat bagi tenaga pendidik yaitu Sumber ajar alternatif yang kreatif dan kontekstual serta Meningkatkan interaktivitas kelas melalui diskusi, visualisasi, dan apresiasi seni. Adapun novelty pada penelitian ini yaitu merupakan inovasi media berbasis wayang beber, wayang beber menceritakan tentang kejayaan Kerajaan Majapahit, serta penelitian ini memadukan sejarah, budaya, serta Pendidikan seni.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan dan menguji efektivitasnya. Metode ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan, khususnya untuk pengembangan media pembelajaran yang sistematis yang merespons kebutuhan pendidikan tertentu (Guru et al., 2019). Proses R&D umumnya dimulai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui metode kualitatif seperti wawancara dan observasi kelas. Setelah produk dirancang dan dikembangkan, efektivitasnya diuji melalui uji lapangan dengan pendekatan berbasis kelas seperti penelitian tindakan. Dengan demikian, pendekatan R&D berfungsi untuk menemukan, merancang, mengembangkan, dan memvalidasi alat pembelajaran inovatif yang dapat diperluas untuk konteks pendidikan yang lebih luas (Samosir & Purwandari, 2020).

Dalam penelitian ini, proses pengembangan produk dipandu oleh model *Define Design Develop Evaluate* (DDDE), yang telah berkembang pesat dalam penelitian pendidikan selama lima tahun terakhir karena alur yang terstruktur dan sistematis.





Gambar 1. Tahapan model DDDE

Model DDDE dimulai dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah pembelajaran dan kebutuhan kontekstual, diikuti dengan merancang tujuan pembelajaran dan prototipe media, mengembangkan produk media, dan melakukan evaluasi yang komprehensif. Pendekatan ini sangat efektif dalam lingkungan pendidikan karena memfasilitasi penciptaan bahan ajar, media interaktif, dan alat penilaian secara terstruktur (Rosana, 2008; Muttaqin et al., 2020).

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Mojokerto, melibatkan siswa kelas IXA dan IXB, serta guru mata pelajaran IPS dan Bahasa Daerah Jawa. Peneliti terlibat aktif sepanjang proses, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian media, memastikan bahwa pengumpulan dan interpretasi data mencerminkan dinamika kelas yang sebenarnya. Studi ini berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, mencakup semua tahapan dari konseptualisasi media hingga implementasi di kelas.

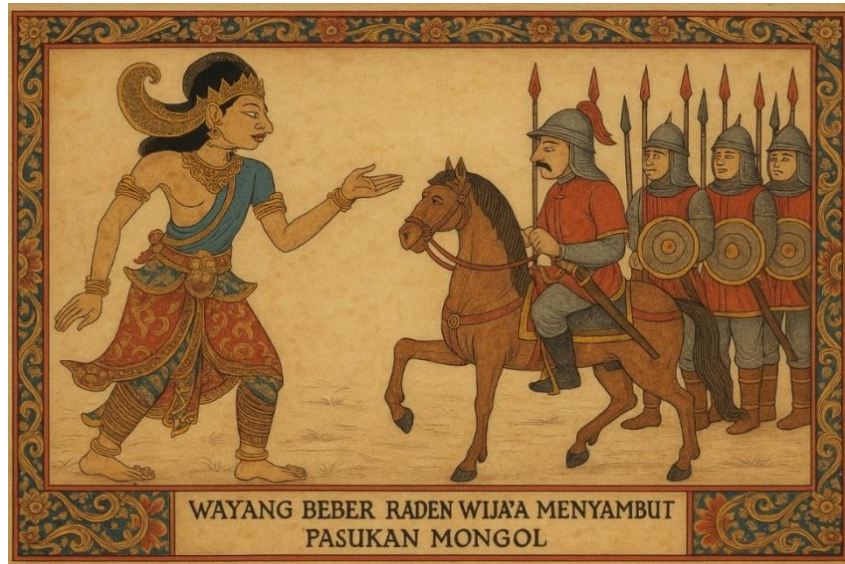
Pengumpulan data dilakukan menggunakan berbagai instrumen, termasuk lembar validasi ahli, daftar cek observasi, kuesioner siswa dan guru, serta wawancara semi-terstruktur. Instrumen validasi, yang dikembangkan menggunakan skala Likert dengan 10 indikator, digunakan oleh ahli materi sejarah untuk menilai akurasi konten, kualitas visual, dan kesesuaian kurikulum dari media. Observasi kelas dilakukan untuk mendokumentasikan keterlibatan dan interaksi siswa, sementara kuesioner dan wawancara memberikan umpan balik tentang kegunaan, kejelasan, dan hasil pembelajaran yang terkait dengan media.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan kombinasi statistik deskriptif dan analisis tematik. Data kuantitatif dari hasil validasi dan kuesioner dianalisis untuk mengukur kelayakan dan respons pengguna, sementara data kualitatif dari observasi dan wawancara ditafsirkan secara tematik untuk mengidentifikasi pola dalam keterlibatan siswa, persepsi guru, dan nilai instruksional. Untuk memastikan validitas temuan, studi ini menggunakan triangulasi sumber data, pemeriksaan anggota dengan partisipan, dan konsultasi dengan praktisi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Negeri 3 Mojokerto merupakan salah satu sekolah negeri unggulan di Kota Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini berlokasi di daerah strategis yang dekat dengan situs-situs sejarah Majapahit seperti Candi Tikus, Gapura Bajang Ratu, dan

situs Trowulan. Dengan latar belakang geografis dan historis tersebut, sekolah ini menjadi lokasi yang sangat relevan untuk implementasi media pembelajaran berbasis sejarah lokal. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru sejarah di sekolah tersebut, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap cerita local. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti alur cerita antar panel. Oleh karena itu, peneliti melengkapi media ini dengan narasi tertulis sebagai panduan guru dan siswa.



Gambar 2. Panel wayang Beber: Raden Wijaya menyambut pasukan Mongol

Hasil Validitas Media oleh Ahli Materi Sejarah

Validasi media dilakukan oleh seorang dosen ahli sejarah lokal Jawa Timur dari universitas negeri yang telah berpengalaman dalam pengembangan bahan ajar sejarah. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen skala Likert 4 poin terhadap 10 indikator utama yang meliputi substansi isi sejarah, akurasi fakta, keterkaitan dengan kurikulum, dan relevansi budaya lokal Mojokerto. Hasil validasi media oleh ahli materi sejarah dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi Sejarah

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Diperoleh
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum sejarah jenjang SMP	4	3
2	Ketepatan fakta sejarah Majapahit dalam narasi	4	4
3	Kejelasan alur peristiwa sejarah yang divisualisasikan	4	3
4	Nilai-nilai karakter dalam cerita sejarah	4	4
5	Kesesuaian dengan CP Kurikulum Merdeka	4	3
6	Konsistensi tokoh dan lokasi sejarah Majapahit di Mojokerto	4	4
7	Kecukupan informasi lokal dalam panel narasi	4	3
8	Bahasa narasi yang sesuai untuk siswa SMP	4	3
9	Ketepatan simbol budaya Majapahit dalam gambar (batik, arsitektur, dll)	4	4
10	Potensi media dalam mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual	4	4
Total Skor		40	35

Proses validasi media pembelajaran dilakukan dengan melibatkan seorang ahli materi sejarah yang menilai kelayakan isi media berdasarkan sepuluh indikator. Setiap indikator diberikan skor pada skala Likert 1–4, kemudian total skor hasil validasi digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media. Penghitungan tingkat validitas menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Rumus tersebut merupakan rumus baku yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk menilai kualitas instrumen atau produk berdasarkan skor hasil penilaian oleh validator. Rumus ini digunakan secara luas dalam studi *Research and Development* (R&D) sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019) dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* serta (Arikunto, 2013) dalam *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Dalam praktiknya, hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi kelayakan tertentu, seperti “sangat valid”, “valid”, “cukup valid”, atau “tidak valid”, yang dapat dijadikan dasar keputusan kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor validasi sebesar 35 dari skor maksimum 40. Dengan demikian, nilai persentase validitas media adalah:

$$\frac{35}{40} \times 100 \% = 87,5 \%$$

Berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian ini, media yang memperoleh skor persentase antara 76%–90% dikategorikan sebagai valid, yang berarti layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan perbaikan minor pada aspek tertentu, seperti narasi antarpapan dan pendalaman isi sejarah.

Tabel 2. Visualisasi dan Narasi Wayang Beber Majapahit Binangun dengan Analisis Pendidikan dan Sejarah

No	Adegan	Venue	Tokoh	Gambar	Analisis Edukatif dan Historis
1	Pengangkat an Raden Wijaya oleh Kertanegara	Istana Singasari	Raja Kertanegara, Raden Wijaya		Visual ini memperkenalkan karakter utama dan menunjukkan nilai kepemimpinan, pewarisan kekuasaan, dan kepercayaan politik. Guru dapat membahas sistem pemerintahan kerajaan dan filosofi kekuasaan dalam sejarah Nusantara.
2	Penyerangan Jayakatwan dan Pelarian Raden Wijaya	Istana Singasari	Raden Wijaya, Jayakatwan, Arya Wiraraja		Adegan ini menunjukkan dinamika konflik politik dan pengkhianatan. Nilai yang dapat ditanamkan pada siswa adalah keberanian, kecerdasan, dan kemampuan bertahan dalam situasi krisis.

3	Perencanaan di Hutan Tarik	Hutan Tarik	Raden Wijaya, Adipati Jayakatwang, Kebo Mundarang		Visual ini merepresentasikan strategi pembangunan dan kerja sama dengan tokoh lokal. Dapat digunakan untuk membahas pentingnya aliansi, kerja kolektif, serta pemanfaatan wilayah dalam pembangunan politik.
4	Serangan Balasan ke Kediri	Penyerangan Singasari	Mahesa Rubuh, Raden Wijaya, Jayakatwang		Adegan ini menggambarkan perjuangan rakyat merebut kembali keadilan. Pesan moralnya adalah keberanian menegakkan kebenaran, semangat kemerdekaan, serta strategi militer klasik.
5	Penyelamatan Putri Dara Petak	Istana Singasari	Raden Wijaya, Putri Dara Petak, Prajurit Kediri		Visual ini menunjukkan sisi kemanusiaan dan nilai diplomasi. Penyatuan politik melalui pernikahan mencerminkan strategi aliansi tanpa kekerasan. Guru dapat mengaitkan ini dengan konsep perdamaian dan penyatuan wilayah dalam sejarah diplomatik Nusantara.
6	Penerimaan tanah dari Arya Wiraraja	Perjalanan di Hutan Tarik	Raden Wijaya, Arya Wiraraja		Adegan ini menyiratkan pentingnya peran tokoh lokal dalam pembentukan negara. Kolaborasi antara pusat dan daerah tercermin dari pemberian wilayah. Konteks ini bisa dimanfaatkan untuk membahas desentralisasi dan loyalitas politik.
7	Pemberian izin pendirian desa Majapahit	Hutan Tarik	Jayakatwang, Raden Wijaya, Arya Wiraraja		Menunjukkan strategi cerdas Raden Wijaya yang berpura-pura tunduk kepada musuh untuk mengumpulkan kekuatan. Dapat digunakan untuk

					mengembangkan diskusi strategi politik klasik dan kecerdasan taktis dalam sejarah.
8	Kedatangan Pasukan Mongol di Pelabuhan Tuban	Pelabuhan Tuban	Raden Wijaya, Pasukan Mongol, Utusan Tartar		Adegan ini menyampaikan pelajaran besar tentang diplomasi internasional. Menunjukkan bagaimana Majapahit berperan dalam jaringan geopolitik Asia Timur, dan bagaimana kecerdasan diplomasi Raden Wijaya ditunjukkan melalui aliansi dan pengusiran pasukan Mongol.
9	Klimaks aksi Militer-strategis Penyerangan balasan ke Kediri (Jayakatwang) yang berakhir dengan kemenangan Raden Wijaya atas Jayakatwang sekaligus pengusiran pasukan Mongol	Kerajaan Kediri	Raden Wijaya, Prajurit Majapahit		Dalam adegan ini, kemenangan militer Raden Wijaya atas Jayakatwang, sekaligus menjadi titik balik berdirinya Majapahit. Secara edukatif, siswa dapat mempelajari strategi aliansi, kecerdikan diplomasi, dan pentingnya membaca momentum sejarah. Disisi lain, Peristiwa ini mengajarkan pentingnya kecerdasan dalam menghadapi musuh, namun juga kesabaran, keberanian, dan pengendalian diri dalam masa penuh bahaya. Raden Wijaya tidak menanggapi dendam dengan kebrutalan, melainkan memilih jalan taktis dan terukur. Nilai moral yang ditanamkan: berjuang tanpa nafsu, menang tanpa arogan, serta pentingnya kesetiaan pada cita-cita besar. Bagi siswa, ini membentuk pemahaman bahwa kemenangan sejati bukan hanya mengalahkan lawan, tetapi menahan diri agar tidak dikalahkan oleh hawa nafsu. "Raden Wijaya tidak memakai kekuatan

					dengan mengumbar rasa sombong, tapi untuk memperjuangkan kebenaran (melawan penindasan yang dilakukan Jayakatwang dan para punggawanya terhadap rakyat). Ia tahu kapan harus melawan dan kapan harus berpikir tenang. Ia menang bukan karena marah, tapi karena cerdas dan tidak menyerah."
10	Penobatan Raden Wijaya sebagai Raja Majapahit pertama, sekaligus awal tatanan baru dan konsolidasi kekuasaan	Tanah Tarik (lokasi perdana keberadaa n kerajaan Majapahit)	Raden Wijaya, keluarga, para punggawa dan Rakyat Majapahit		adegan penutup yang dikategorikan sebagai happy ending ini merepresentasikan momen klimaks dari rangkaian panjang pendirian Kerajaan Majapahit, yakni pengukuhan Raden Wijaya sebagai raja pertama dengan gelar Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana. Dilihat dari analisis edukatif, adegan ini menyampaikan nilai-nilai penting tentang legitimasi kekuasaan, transformasi politik, dan proses konsolidasi negara. Raden Wijaya disamping berhasil menunjukkan kecakapan militer dan diplomatik sebelumnya, ia juga berhasil mendapat kedaulatan dalam wujud struktur kerajaan yang sah dan diakui. Adegan ini menampilkan puncak perjalanan panjang dan kepemimpinan an Raden Wijaya dari buronan, menjadi warga istimewa dengan diberi tanah perdikan, melaksanakan misi perdagangan, hingga menjadi raja. Gelar raja merupakan momen tanggung jawab moral untuk melindungi rakyat, membangun tatanan yang

adil, dan menegakkan dharma.

Gelar Kertarajasa Jayawardhana merupakan simbol amanah. Ia memikul warisan Rajasa dan memilih membangun kerajaan dengan pengabdian.

Media kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IXA dan IXB SMPN 3 Mojokerto pada pembelajaran kolaboratif IPS dan Bahasa Daerah Jawa. Guru IPS dan Bahasa Daerah Jawa menyampaikan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi sejarah secara visual dan kontekstual. Ketertarikan siswa meningkat, terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi dan kemauan mereka untuk menceritakan ulang panel demi panel. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami kisah sejarah Majapahit ketika disampaikan melalui visual wayang beber. Sekitar 90% siswa dalam angket menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat urutan peristiwa dan tokoh sejarah melalui media ini karena para siswa di SMP Negeri 3 Mojokerto memiliki Branding “Rebo Anjawani”. Guru juga mencatat bahwa nilai afektif seperti rasa bangga terhadap sejarah lokal meningkat, terlihat dari antusias siswa membahas situs peninggalan majapahit dan cerita wayang yang mereka lihat. Namun, terdapat masukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami transisi antar panel cerita. Oleh karena itu, guru menyarankan agar media ini dilengkapi dengan panduan narasi tertulis atau naskah pelengkap agar guru dan siswa dapat menelusuri alur cerita secara lebih sistematis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Wayang Beber Majapahit Binangun tidak hanya memenuhi aspek kelayakan substansi secara akademik, tetapi juga sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di SMPN 3 Mojokerto. Sekolah ini terletak di wilayah strategis yang berdekatan langsung dengan situs-situs sejarah peninggalan Kerajaan Majapahit, seperti Trowulan, Candi Tikus, dan Museum Majapahit. Oleh karena itu, media yang dikembangkan mampu menghubungkan materi sejarah dan budaya kearifan lokal dengan lingkungan nyata siswa secara geografis dan historis. Implementasi media ini mendukung terwujudnya pembelajaran yang bersifat kontekstual. Melalui visualisasi cerita sejarah lokal yang dikemas dalam bentuk wayang beber, siswa tidak hanya belajar mengenai peristiwa sejarah, tetapi juga mengembangkan pemahaman kritis terhadap nilai-nilai budaya, strategi kepemimpinan, dan identitas lokal. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekitarnya, termasuk dalam penguatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema “Kearifan Lokal”.

Selain itu, media ini juga berperan dalam pemberdayaan budaya lokal. Dengan menggunakan simbol-simbol budaya seperti batik Majapahit binangun, narasi visual wayang beber, serta penggambaran tokoh-tokoh penting sejarah Jawa Timur, siswa secara tidak langsung turut dilibatkan dalam pelestarian nilai-nilai budaya yang hampir punah. Proses ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menjadi subjek pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari pewarisan budaya lokal secara aktif. Dukungan dari tenaga pendidik di SMPN 3 Mojokerto juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media ini. Berdasarkan hasil wawancara dan



observasi di kelas, guru IPS dan Bahasa Daerah Jawa menyatakan bahwa media ini sangat potensial untuk diintegrasikan dalam Modul Ajar (MA) yang disusun berbasis Kurikulum Merdeka. Guru menyampaikan bahwa narasi yang disajikan dalam panel wayang beber sangat membantu dalam membangun suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan bernuansa lokal. Dengan demikian, implikasi dari penggunaan media Wayang Beber Majapahit Binangun di SMPN 3 Mojokerto tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, tetapi juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal, memperkuat jati diri siswa, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna serta berakar pada realitas lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis budaya lokal, khususnya Wayang Beber Majapahit Binangun, dan menguji kelayakannya pada siswa kelas IXA dan IXB di SMPN 3 Mojokerto dalam pembelajaran kolaboratif mata pelajaran IPS dan Bahasa Daerah (Jawa). Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan pendekatan model Borg & Gall yang dimodifikasi, melalui tahapan *Define, Design, Develop, dan Evaluate* (DDDE). Produk media ini berupa panel cerita visual yang menggambarkan peristiwa penting dalam proses berdirinya Kerajaan Majapahit, menggunakan ilustrasi wayang beber. Validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori valid. Uji coba di kelas menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap sejarah lokal. Sekitar 90% siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah mengingat urutan peristiwa dan tokoh sejarah melalui media ini. Guru-guru mencatat adanya peningkatan interaksi kelas, meskipun beberapa siswa membutuhkan panduan tertulis untuk mengikuti alur cerita dengan lebih jelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Wayang Beber Majapahit Binangun efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran sejarah yang kontekstual, menarik, dan berbasis kearifan lokal, serta berperan dalam pelestarian budaya dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Ngatmin, F., Suparman, F., Suryanto, L., & Wafa, M. C. A. (2023). Landscape dakwah Islam kultural Sunan Kalijaga di Jawa. *Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 2(2), 98–107. <https://doi.org/10.59944/AMORTI.V2I2.95>
- Adryamarthanino, V., & Nibras, N. N. (2021, August 2). *Gerakan Aceh Merdeka: Latar belakang, perkembangan, dan penyelesaian*. Kompas. <https://www.kompas.com/stori/read/2021/08/02/130000979/gerakan-aceh-merdeka-latar-belakang-perkembangan-dan-penyelesaian>
- Atmaja, F. (2024, June 22). *Ikon baru Kota Mojokerto, Patung Gajah Mada sudah terpasang*. Disway Mojokerto. <https://mojokerto.disway.id/read/5368/ikon-baru-kota-mojokerto-patung-gajah-mada-sudah-terpasang>
- Coedes, G. (1965). *The Indianized states of Southeast Asia* (W. R. Vella, Ed.). ANU Press.



- Dadan, R. (2008). Peranan research and development (R&D) dan structural equation model (SEM) dalam penelitian pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 8588.
- Empu & Prapañca. (1365). *Kitab Negara Kertagama*.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/JIMPS.V9I2.30416>
- Jayusman, I., Agus, O., & Shavab, K. (2020). Aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran Learning Management System (LMS) berbasis Edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13–20.
- Kamal Guru, M., Bahasa Arab, Man Insan, & Cendekia Jambi. (2019). Research and development (R&D). *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 1–22.
- Muttaqin, Z., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan multimedia Lectora Inspire untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita bangun ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 495–511. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V4I2.259>
- Pigeaud, T. G. T. (1960). Java in the 14th century: A study in cultural history, the Nagara Kertagama by Rakawi Prapanca of Majapahit, 1365 A.D. (Vol. I-VI).
- Rahelly, Y. (2015). *Media pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013*. Universitas Sriwijaya. <https://doi.org/10.36706/JC.V4I1.4779>
- Riyanto, S. B. (2023, June 22). *Kurangnya minat mahasiswa mempelajari sejarah bagi masa depan bangsa*. RRI Digital. <https://www.rri.co.id/ipitek/280497/kurangnya-minat-mahasiswa-mempelajari-sejarah-bagi-masa-depan-bangsa>
- Samosir, S. R., & Purwandari, N. (2020). Aplikasi literasi digital berbasis web dengan metode R&D dan MDLC. *Techno.Com*, 19(2), 157–167. <https://doi.org/10.33633/TC.V19I2.3318>
- Santoso, T. B., & Harsono, S. (2020). The relevance of local wisdom in social science education: A critique of ahistorical approaches in history and sociology teaching. *Journal of Indonesian Social Science Education*, 13(2), 107–120.
- Setyawati, M. (2025, June 22). *Mempertimbangkan tradisi*. Scribd. <https://www.scribd.com/document/442574693/Mempertimbangkan-Tradisi>
- Sucahyo, N. (2022, June 22). *Pepera, sejarah Papua yang tidak pernah selesai*. VOA. <https://www.voaindonesia.com/a/pepera-sejarah-papua-yang-tidak-pernah-selesai-/6658344.html>
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M., & Fathurrahman, M. (2023). Efektivitas penggunaan buku ajar mata kuliah media pembelajaran sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1–10.
- UNESCO. (2010, June 22). Indonesia - UNESCO intangible cultural heritage. UNESCO Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/state/indonesia-ID?info=elements-on-the-lists>

