



## Representasi Nilai Budaya Jawa dalam Animasi Wayang "Bagong Dadi Guru": Analisis Isi dan Potensinya sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa

Maysifa Qurrota A'yun<sup>1</sup>, Mezzaluna Tiffany Nabila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang, Jawa tengah

Correspondence: [maysifaqa@students.unnes.ac.id](mailto:maysifaqa@students.unnes.ac.id)

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b> Received Nov 24<sup>th</sup>, 2025 Revised Jan 31<sup>th</sup>, 2026 Accepted Feb 2<sup>th</sup>, 2026</p> <p><b>Keyword:</b> budaya Jawa, wayang, animasi, pembelajaran, bagong</p>	<p>Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam memahami bahasa dan budaya Jawa, terutama materi cerita wayang yang dianggap sulit dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kehadiran media digital seperti YouTube membuka peluang baru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakter generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi nilai-nilai budaya Jawa dalam animasi wayang komedi "Bagong Dadi Guru" serta meninjau potensinya sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan observasi nonpartisipan terhadap video animasi. Analisis isi digunakan untuk mengidentifikasi pola, makna, dan nilai budaya yang muncul melalui dialog dan adegan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi tersebut merepresentasikan empat nilai budaya utama, yaitu unggah-ungguh, sopan santun terhadap guru, tepa salira, dan andhap asor. Nilai-nilai tersebut muncul melalui bentuk humor, pelanggaran etika yang disengaja, serta interaksi antar tokoh. Temuan ini membuktikan bahwa konten Wayang komedi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif. Pengintegrasian animasi Wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat membantu siswa memahami etika komunikasi, tata krama, dan literasi budaya secara lebih menyenangkan, relevan, dan mudah dipahami.</p>
Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article history:</b> Received Nov 24<sup>th</sup>, 2025 Revised Jan 31<sup>th</sup>, 2026 Accepted Feb 2<sup>th</sup>, 2026</p> <p><b>Keyword:</b> culture, javanese, puppet, instructional, bagong</p>	<p><i>The background of this study lies on the low interest and ability of the students in understanding Javanese language as well as the culture, especially on Wayang stories, which are considered difficult and irrelevant to daily life. The presence of digital media such as YouTube have opened new opportunities to provide a more contextualized, interesting, and relevant learning process for young generation. This study aims to analyze the representation of Javanese values in a Wayang comedy show "Bagong Dadi Guru" and to review its potential as a Javanese learning media. Descriptive-qualitative was employed as current research design along with documentation and non-participant observation towards animation video to collect the data. Content analysis was used to identify the patterns, meanings, and cultural values contained in the dialogues and scenes. The result shows that the animation represents four main cultural values, which are unggah-ungguh (etiquette), politeness to teacher, tepa slira (tolerance), and andhap asor (modesty). Those values emerge through humors, intentional ethical violation, and also from characters interaction. The findings prove that Wayang comedy show is not merely functions as an entertainment but also potentially to be an effective learning media. The integration of Wayang animation in Javanese instruction may help students to understand the ethics of communication, manners, and cultural literation in a more joyful and relevant way, and which also easy to understand</i></p>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam cara masyarakat berkomunikasi, belajar, dan memahami budaya. Media sosial, terutama YouTube, kini menjadi salah satu sarana paling populer untuk berbagi informasi dan mengekspresikan ide. Banyak kreator memanfaatkan platform ini untuk mengenalkan budaya lokal dengan cara yang lebih menarik bagi generasi muda. Di sisi lain, arus globalisasi membuat budaya daerah, termasuk budaya Jawa, menghadapi tantangan untuk tetap bertahan. Banyak remaja mulai meninggalkan bahasa dan budaya Jawa karena lebih terbiasa dengan bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertolak belakang dengan model nilai budaya Jawa kontemporer seperti yang diidentifikasi dalam *Javanese Culture Values* (JCV), misalnya dimensi "*Nrimo ing Pandum*" (penerimaan), "*Rumangsa melu handarbeni*" (merasa bagian dari komunitas), dan "*Mulat sarira hangrasa wani*" (refleksi diri) yang dikembangkan oleh Lusiono & Suhartanti, (2022).

Tantangan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, diantaranya adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jawa. Rata-rata kemampuan siswa SMA dalam berbahasa Jawa *krama* hanya mencapai 66,6, kesulitan utamanya adalah penguasaan kosakata dan menyusun kalimat (Prameswari, 2024). Nindwihapsari, (2020) juga menyebutkan bahwa penguasaan ragam *krama* oleh siswa SMA di Kota Yogyakarta masih rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di sekolah belum berjalan optimal.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan dan minat belajar siswa adalah lingkungan bahasa yang kurang mendukung. Mayoritas siswa menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari, sehingga mereka jarang berlatih menggunakan bahasa Jawa, terutama ragam *krama*. Hal ini diperkuat dari hasil observasi awal peneliti di SMP Negeri 23 Semarang. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jawa, diketahui bahwa siswa saat ini memang kurang tertarik menggunakan bahasa Jawa karena sudah terbiasa memakai bahasa Indonesia dalam aktivitas sehari-hari. Akibatnya, ketika pembelajaran berlangsung, siswa kesulitan memahami materi dan tidak percaya diri saat diminta berbicara menggunakan bahasa Jawa.

Selain faktor lingkungan, metode pembelajaran di sekolah juga menjadi penyebab lain. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan menjelaskan materi melalui buku teks. Cara ini dianggap kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan media visual dan digital. Di jenjang SMA dan SMP, salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah cerita wayang. Banyak siswa menilai bahwa bahasa dalam wayang terlalu rumit dan isi ceritanya sulit dipahami. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar bahasa Jawa, khususnya dalam kompetensi pemahaman sastra daerah.

Sementara itu, perkembangan teknologi sebenarnya membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan dekat dengan kehidupan siswa. Media sosial telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, namun belum banyak penelitian yang mengkaji media sosial sebagai jembatan antara budaya lokal dan dunia pendidikan. Beberapa penelitian sebelumnya Rini et al., (2025) menemukan bahwa nilai budaya Jawa tetap terlihat dalam interaksi digital, meskipun kontennya dibungkus budaya "barat". Hadi & Irfansyah, (2022) menunjukkan bahwa video wayang di YouTube dapat membantu siswa memahami isi cerita wayang, tetapi masih terbatas pada penyajian yang bersifat tradisional. Penelitian Anjasmara & Santoso, (2023) mengenai meme YouTube menunjukkan bahwa identitas budaya Jawa dan Sunda dapat tampil melalui media digital, tetapi kontennya lebih mengarah pada hiburan. Guntoro et al., (2022) menemukan bahwa

YouTube dan Instagram dapat meningkatkan motivasi belajar, namun belum menekankan pada pelestarian budaya lokal.

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa media sosial memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada video wayang tradisional yang bersifat formal, bukan pada konten wayang komedi. Padahal, wayang komedi memiliki ciri khas tersendiri. Ceritanya ringan, lucu, dan sering berisi kritik sosial, sehingga lebih dekat dengan selera remaja masa kini. Konten wayang komedi juga menyisipkan nilai budaya Jawa seperti *unggah-ungguh*, kesopanan, dan pesan moral, namun dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Salah satu contoh konten wayang komedi yang populer adalah video animasi "*Bagong Dadi Guru*" dari channel YouTube Cak Rye Edutainment. Video ini memadukan unsur pendidikan dan hiburan melalui karakter punakawan yang dikenal jenaka, seperti Bagong. Cerita yang disajikan bersifat humoris, tetapi tetap membawa nilai budaya Jawa melalui penggunaan bahasa Jawa, etika dalam interaksi, dan pesan moral yang disampaikan secara ringan. Gaya penyajian seperti ini sangat sesuai dengan karakter generasi muda yang menyukai konten humor, animasi, dan parodi. Dengan cara ini, nilai budaya Jawa dapat disampaikan tanpa terasa membebani.

Melihat fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis nilai-nilai budaya Jawa yang muncul dalam animasi wayang komedi "*Bagong Dadi Guru*". Penelitian ini penting karena belum banyak penelitian yang mengkaji konten wayang komedi sebagai media pembelajaran. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada wayang tradisional, padahal konten komedi justru lebih dekat dengan minat siswa masa kini. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk meneliti karakter tokoh, penggunaan bahasa Jawa, dan nilai budaya yang muncul dalam cerita.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa video wayang komedi tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran bahasa Jawa. Selain membantu siswa memahami bahasa, konten ini juga dapat memperkenalkan nilai budaya seperti *unggah-ungguh*, etika berbicara, tata krama, dan sikap hormat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakter belajar siswa masa kini

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Desain ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada angka atau statistik, tetapi pada makna, pesan budaya, interaksi tokoh, serta konteks sosial dalam video. Desain deskriptif digunakan karena penelitian ini berusaha menjelaskan fenomena tanpa melakukan manipulasi atau eksperimen. Peneliti hanya mengamati, mendeskripsikan, dan menafsirkan data sebagaimana adanya. Dalam konteks wayang komedi di YouTube, desain ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana budaya Jawa dikemas dalam format hiburan digital yang ringan dan dekat dengan generasi muda.

### **Sumber Data**

Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari video animasi wayang komedi "*Bagong Dadi Guru*" pada channel YouTube Cak Rye Edutainment. Video ini dipilih karena memenuhi kriteria relevan dengan fokus penelitian, yakni menampilkan humor, interaksi sosial, penggunaan bahasa Jawa, dan penyisipan nilai

budaya dalam bentuk yang mudah dipahami oleh remaja. Selain itu, video ini termasuk konten populer dan sering dijadikan hiburan oleh masyarakat, sehingga potensial sebagai media pembelajaran. Data sekunder berasal dari artikel ilmiah, buku, jurnal pendidikan, jurnal budaya Jawa, serta penelitian terdahulu yang membahas bahasa Jawa, nilai budaya, media pembelajaran, dan fenomena budaya digital. Sumber sekunder ini membantu memperkuat analisis dan memberikan konteks teoretis mengenai representasi budaya dalam media digital.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan observasi nonpartisipan. Pertama, teknik dokumentasi dilakukan dengan mengunduh atau mencatat link video "*Bagong Dadi Guru*", menyalin seluruh dialog, mencatat adegan penting, serta menyimpan data visual yang relevan untuk dianalisis. Dokumentasi digunakan karena objek penelitian berupa konten digital yang dapat diamati berulang kali. Kedua, observasi nonpartisipan dilakukan dengan menonton video secara berulang untuk memahami konteks cerita, gaya interaksi tokoh, penggunaan bahasa, serta simbol budaya yang muncul. Observasi ini bersifat nonpartisipan karena peneliti tidak terlibat langsung dalam proses pembuatan video, tetapi hanya mengamati isi konten. Selain itu, peneliti juga mencatat bagian dialog atau adegan yang mengandung nilai-nilai seperti sopan santun, kritik sosial, tata krama, humor khas Jawa, ataupun etika interaksi. Catatan tersebut dikumpulkan ke dalam lembar koding sederhana yang berisi kolom waktu adegan, dialog tokoh, deskripsi visual, dan kategori nilai budaya.

### **Keabsahan Data**

Keabsahan data dijaga menggunakan triangulasi teori. Triangulasi teori dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dengan berbagai teori nilai budaya Jawa, teori *unggah-ungguh*, teori humor Jawa, serta penelitian terkait pembelajaran berbasis media digital. Jika temuan lapangan sesuai dengan teori atau dapat dijelaskan dengan teori tersebut, maka data dianggap valid. Untuk memperkuat validitas, peneliti juga berdiskusi dengan guru bahasa Jawa dan rekan sejawat yang memahami budaya Jawa, terutama terkait interpretasi dialog dan nilai budaya yang muncul dalam video. Dengan cara ini, penafsiran tidak hanya berdasarkan pandangan peneliti, tetapi juga diverifikasi melalui perspektif orang lain yang kompeten.

### **Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu teknik yang bertujuan menemukan pola, makna, dan tema yang muncul dalam suatu konten. Teknik ini dipilih karena mampu menganalisis data yang bersifat visual maupun verbal secara bersamaan, sesuai dengan karakteristik video animasi. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu menyeleksi bagian-bagian video yang relevan, menyalin dialog penting, serta menandai adegan yang memuat nilai-nilai budaya Jawa. Data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian dieliminasi pada tahap ini. Tahap berikutnya adalah pengelompokan data, di mana temuan dikategorikan ke dalam beberapa jenis nilai budaya, seperti nilai *unggah-ungguh*, etika berbicara, sikap hormat, kerja sama, kritik sosial, humor edukatif, dan nilai moral. Setelah itu, dilakukan penyajian data dalam bentuk uraian naratif atau tabel untuk memudahkan proses analisis lanjutan. Selanjutnya, pada tahap penafsiran, peneliti memberikan makna terhadap setiap kategori dengan merujuk pada teori budaya Jawa, teori komunikasi, serta konteks pendidikan yang relevan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan temuan utama mengenai bagaimana nilai budaya Jawa direpresentasikan dalam video wayang komedi. Melalui langkah-langkah tersebut, analisis ini membantu peneliti memahami bagaimana

konten humoris dalam animasi tetap mampu menyampaikan pesan budaya yang bermakna bagi pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Bagian ini memaparkan temuan mendalam mengenai representasi nilai budaya Jawa yang terkandung dalam animasi wayang "Bagong Dadi Guru" serta analisis relevansinya sebagai media pembelajaran bahasa Jawa. Melalui teknik analisis isi, data yang diperoleh dari setiap adegan, dialog, dan penokohan dibedah untuk mengungkap bagaimana identitas kultural diposisikan dalam format media.

**Tabel 1. Nilai Budaya Jawa yang Terkandung dalam Animasi Wayang "Bagong dadi Guru"**

No	Kutipan Dialog	Nilai Budaya
1	<i>Bagong: "Coba nyanyi lagu Romah Irama saka kene tekan kaa."</i>	<i>Unggah-ungguh</i> (tata krama bertindak & berekspresi)
2	<i>Bagong: "Kowe nek tak undang Patih Sengkuni kowe semaur dalem Pak Guru."</i>	<i>Unggah-ungguh/ sopan santun marang guru</i>
3	<i>Sengkuni: "Rombongan kula wong anggere mandel tak bandem batako siramu."</i>	<i>Andhap asor</i> (kerendahan hati)

### Pembahasan

#### Nilai *Unggah-Ungguh* (Tata Krama Bertindak dan Berekspresi)

Dialog Bagong "*Coba nyanyi lagu Romah irama saka kene tekan kaa*" menjadi titik awal untuk memahami bagaimana budaya Jawa memandang tindakan dan ekspresi manusia sebagai sesuatu yang tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan dengan konteks sosial di sekitarnya. Dalam budaya Jawa, *unggah-ungguh* bukan hanya sistem bahasa halus, ia merupakan sistem kesadaran sosial yang mengatur tingkah laku, ekspresi, gestur, hingga bagaimana seseorang menempatkan diri. Setiap tindakan mempertimbangkan suasana (*wektu*), tempat (*papan*), dan orang yang diajak bicara (*sapa*).

Pada dialog tersebut, Bagong menyuruh orang lain bernyanyi secara tiba-tiba. Secara humoris, tindakan itu nampak biasa. Namun dalam konteks budaya Jawa, tindakan tersebut sebenarnya menunjukkan ketidakpekaan terhadap situasi. Humor punakawan memang sering melanggar norma, tetapi justru dari pelanggaran itulah penonton diajak memahami norma yang seharusnya dijaga. Dalam konteks pendidikan, dialog ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan bagaimana tindakan, termasuk perilaku nonverbal, perlu memperhatikan situasi komunikasi.

Andrian & Kayyis (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan budaya Jawa dapat membentuk karakter siswa. Mereka belajar bahwa setiap tindakan yang tampak sederhana seperti memanggil teman, bercanda keras, bernyanyi, atau memberi komentar sebenarnya membawa implikasi sosial. Guru dapat mengajak siswa mengidentifikasi tindakan apa yang pantas dilakukan di kelas, apa yang tidak pantas, kapan bercanda itu diperbolehkan, dan bagaimana cara menyampaikan humor tanpa mengganggu suasana belajar.

Penggunaan tokoh Bagong sebagai media pembelajaran juga memiliki keunggulan tersendiri. Punakawan memang dikenal sebagai karakter yang mampu menyampaikan kritik sosial melalui humor. Menurut penelitian Zuhriah, et al. (2024), perilaku punakawan yang

kadang melanggar *unggah-ungguh* dapat dijadikan bahan refleksi bagi siswa untuk mengidentifikasi perilaku yang selaras maupun tidak selaras dengan norma sosial. Dengan mengamati Bagong, siswa dapat belajar membedakan perilaku yang pantas dan tidak pantas secara kontekstual.

Lebih jauh, nilai *unggah-ungguh* relevan digunakan sebagai sarana pembelajaran etika publik dalam kehidupan sehari-hari. Siswa sering belum memiliki kesadaran bahwa ruang kelas adalah ruang publik yang menuntut kontrol perilaku. Dengan menggunakan dialog wayang sebagai contoh, guru dapat menjembatani pemahaman siswa tentang fungsi ruang, relasi sosial, dan konsekuensi dari tindakan spontan yang tidak sesuai tempat. Dengan demikian, nilai *unggah-ungguh* tidak hanya mengajarkan tata krama dalam berbahasa, tetapi juga menjadi media penting untuk membangun kemampuan membaca konteks sosial dan berpikir kritis dalam interaksi sehari-hari.

### **Nilai Sopan Santun dan Hormat kepada Guru**

Ungkapan Bagong "*Kowe nek tak undang Patih Sengkuni kowe semur dalem Pak Guru*" menunjukkan bagaimana budaya Jawa memosisikan guru sebagai figur yang wajib dihormati. Dalam budaya Jawa, guru ditempatkan hampir setara dengan orang tua. Ungkapan "*guru digugu lan ditiru*" menandakan bahwa kehadiran guru tidak sekadar sebagai penyampai ilmu, tetapi panutan moral dan teladan tingkah laku.

Sopan santun kepada guru tidak hanya diwujudkan melalui bahasa alus, tetapi juga sikap, intonasi, gestur, dan cara menanggapi. Pada dialog Bagong, penggunaan bentuk kalimat yang kurang halus justru menyoroti pelanggaran norma tersebut. Ketidaksopanan itu humoris dalam konteks wayang, namun menjadi bahan refleksi bagi siswa tentang bagaimana pentingnya memosisikan guru secara tepat.

Penghormatan kepada termasuk guru dalam budaya Jawa dapat diterapkan secara kritis dalam pembelajaran modern. Artinya, nilai ini tidak digunakan untuk menuntut kepatuhan buta, tetapi untuk mengajarkan bahwa setiap hubungan sosial memiliki etika yang melekat. Ketika siswa menganalisis dialog Bagong, mereka diajak melihat bagaimana bahasa dapat menunjukkan hormat atau justru merendahkan wibawa guru.

Melalui diskusi, siswa dapat mempelajari bahwa pilihan kata memiliki efek interpersonal. Mereka juga dilatih untuk menyadari bahwa dalam budaya manapun, komunikasi terhadap figur otoritatif memerlukan kehati-hatian. Pembelajaran berbasis dialog ini efektif untuk membangun keterampilan pragmatik, kesadaran hierarki sosial, serta kemampuan memahami implikatur sosial (makna tersembunyi dalam tuturan).

Nilai sopan santun kepada guru juga dapat menghasilkan pembelajaran etika komunikasi yang lebih dalam. Siswa dapat membandingkan bagaimana bentuk ketidaksopanan muncul dalam kehidupan mereka sehari-hari misalnya memanggil guru tanpa sapaan, menjawab dengan nada tinggi, atau bercanda keterlaluan. Melalui analisis dialog Bagong, guru dapat mengalihkan pembelajaran dari sekadar "aturan" menjadi "pemahaman" tentang bagaimana etika itu bekerja dalam dinamika komunikasi nyata.

### **Nilai Andhap Asor (Kerendahan Hati) dan Kesadaran Diri**

Ungkapan Sengkuni "*Rombongan kula wong anggere mandel tak bandem bataka siramu*" menggambarkan nilai andhap asor yang dalam budaya Jawa menjadi prinsip penting untuk menjaga harmoni sosial. *Andhap asor* bukan sekadar merendahkan diri, tetapi kesadaran diri bahwa setiap orang memiliki kekurangan dan tidak sebaiknya menyombongkan kelebihan.

Dalam konteks pembelajaran, nilai ini sangat efektif digunakan sebagai sarana pengembangan refleksi diri. Siswa sering kesulitan menerima kritik atau mengakui kesalahan; padahal, pembelajaran kolaboratif menuntut kemampuan tersebut. Dengan menganalisis dialog Sengkuni, siswa dapat memahami bagaimana seseorang dapat mengakui kekurangan secara wajar tanpa merendahkan diri secara berlebihan. Guru dapat mengajak siswa melihat bagaimana Sengkuni tidak bersikap defensif, tetapi justru menjadikan kekurangan rombongannya sebagai bagian dari percakapan luwes. Sumarni, et al. (2024) juga menegaskan bahwa integrasi nilai budaya lokal ke dalam budaya sekolah dapat meningkatkan kenyamanan, motivasi, dan keaktifan belajar siswa.

Dalam diskusi kelas, dialog ini dapat diolah menjadi latihan refleksi, seperti mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri atau kelompok, memahami dinamika kolaborasi, dan mengasah kemampuan menerima perbedaan. Dengan demikian, nilai *andhap asor* membantu membentuk pembelajaran yang egaliter, terbuka, dan berbasis kesadaran diri.

### **Nilai-Nilai Budaya Jawa sebagai Media Pembelajaran Siswa**

Dialog-dialog antara Bagong dan Sengkuni berfungsi sebagai representasi budaya yang hidup, yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menarik dan kontekstual. Nilai-nilai seperti *unggah-ungguh*, sopan santun kepada guru, *tepa salira*, dan *andhap asor* tidak hanya berfungsi sebagai materi budaya, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa. Wulandari (2024) menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal membuat siswa merasa dekat dengan materi, dan mampu meningkatkan literasi siswa.

Dialog wayang seperti yang dianalisis pada penelitian sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena konkret, tidak abstrak; humoris, sehingga mudah diterima siswa; mengandung kritik sosial, memudahkan siswa belajar analisis; mengangkat identitas lokal, memperkuat literasi budaya; bersifat reflektif, memicu pemikiran kritis; relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti etika berbicara dan bekerja sama. Dengan demikian, nilai-nilai budaya Jawa bukan hanya dipelajari sebagai pengetahuan budaya, tetapi sebagai alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial, komunikatif, dan literatif siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dialog antara tokoh Bagong dan Sengkuni, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai budaya Jawa tidak hanya hadir sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang efektif. Nilai *unggah-ungguh*, sopan santun, *tepa salira*, dan *andhap asor* tampak jelas melalui tuturan yang pada dasarnya memuat pelanggaran etika secara humoris. Justru melalui pelanggaran itulah siswa didorong untuk memahami norma yang seharusnya dijaga dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai *unggah-ungguh* dalam dialog menunjukkan pentingnya kepekaan terhadap konteks ketika bertindak atau bertutur. Sementara itu, nilai sopan santun dan penghormatan kepada guru menggarisbawahi posisi guru sebagai figur penting dalam pandangan budaya Jawa. Nilai *tepa salira* mengajarkan siswa untuk mempertimbangkan perasaan orang lain dan menghindari kritik yang disampaikan secara frontal. Di sisi lain, nilai *andhap asor* menekankan pentingnya kerendahan hati, penerimaan kekurangan diri, dan tidak membanggakan kelebihan secara berlebihan.

Tiga nilai tersebut saling melengkapi dan dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Melalui analisis dialog wayang, siswa dapat

mengembangkan keterampilan komunikasi, etika interaksi sosial, kemampuan refleksi diri, serta literasi budaya yang lebih kuat. Pembelajaran berbasis nilai budaya Jawa membuat proses belajar lebih kontekstual, dekat dengan kehidupan siswa, dan mendukung pembentukan karakter yang selaras dengan prinsip kejawaan. Dengan demikian, nilai-nilai budaya Jawa yang terdapat dalam dialog Bagong dan Sengkuni memiliki peran penting tidak hanya sebagai representasi budaya, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang membantu siswa memahami tata krama, membangun kepekaan sosial, serta mengembangkan keterampilan berbahasa yang santun dan empatik.

## REFERENSI

- Andrian, M., & Kayyis, I. I. (2025). Systematic Literature Review: Pendidikan Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 302-313.
- Anjasmara, R., Santoso, B., & Sos, S. (2023). *Representasi Budaya Multikultural pada Konten Meme Channel Youtube Eno Bening* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Atmawati, D., Khotimah, T. K., & Nindwihapsari, N. (2020). *Pemetaan penguasaan bahasa Jawa Krama siswa SMA di kota Yogyakarta* (Vol. 1). Balai Bahasa Provinsi DI Yogyakarta
- Guntoro, S. N., Siswanti, H., Aldiansyah, S. D., Agustin, A., Prasetyo, A. N., & Amina, N. W. R. (2022). Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran di SDN Bogokidul Kediri Dengan E-Learning Youtube dan Instagram. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v2i1.289>
- Hadi, S. R. R., & Irfansyah. (2022). Potensi Narasi Visual Video Pertunjukan Wayang Dewa Ruci sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 4(2), 122–139. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i2.4484>
- Lusiono, A., & Suhartanti, P. D. (2022). Pengembangan Skala Nilai Budaya Jawa: Studi Kasus Abdi Dalem Keraton Surakarta. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 15(1), 113-122.
- Noritasari, D. R., Edward, B. A., & Padmanathan, H. (2024). Application of Local Wisdom of Wayang Figures: Building Student Character Education in Elementary Schools. *Journal of Basic Education Research*, 5(2), 61-68.
- Prameswari, J. S. (2024). Kemampuan Siswa Berbahasa Jawa Krama (Studi Kasus di SMA). *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* 7, (2), 1–23.
- Rini, M. S., Permadi, D., & Edy, S. (2025). Representasi Budaya Jawa dalam Gaya Komunikasi IShowSpeed Pada Konten Youtube "Sea Tour" Di Yogyakarta. *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 6(1), 33–48. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v6i1.1487>
- Sumarni, M.L, Jewarut, S., Silvester, S., Melati, FV, & Kusnanto, K. (2024). Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5 (3), 2993-2998.
- Widyastitieningrum, S. R., & Herdiani, E. (2023). Pelestarian Budaya Jawa: Inovasi dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari. *Panggung*, 33(1), 58-71.
- Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Komik Digital bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Negeri Sedeng 1 Bojonegor*. UNS

Zuhriah, A., Nur'aini, H. D., Firmansyah, M. R., Aji, J. L. F. P., & Zulaili, I. N. (2024). Analisis Nilai Karakter Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di SD. *Piwulang Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 58-71.