



Legenda Tokoh Jokotole Sebagai Representasi Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Media Aplikasi Android Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Kemampuan Membaca Kelas VII Di SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan

Ahmad Jami'ul Amil, Arief Setyawan, Prita Dellia*

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, JL. Raya Telang Po Box 2 Kamal Bangkalan, Madura, Indonesia

These studies are research on the development of research and development (R & D) using the Borg and Gall model. However, this development research takes several stages, namely, problem identification, information gathering, product design, and product testing. The results of the study found that Jokotole figures were legendary figures in the Madura region from Bangkalan, Sampang, Pamekasan, and Sumenep. The legend of Jokotole is found in every legend in the villages of Madura, there are 38 stories that tell the character of Jokotole both in his journey (stop) so as to create his own legend or narrate the battle against his enemies, while in the Bangkalan region there are 12 legends which tell Jokotole namely in the area of talk, keleyen, tip plate, and so forth. In this development research, the Jokotole story was made the main character in its emergence as a learning media based on android, because the tendency of the majority of Madurese people to accept Jokotole figures as positive figures starting from Jokotole's birth, journey, chivalry, spirituality, and death. Furthermore, in the development research this took the legend of the villages that gave rise to the character of Jokotole. Android media based on learning media applications ranging from stories, places (the area adopted from google map maps, questions, and reading ability tests using the ability formula to read elementary school children, namely junior high school. Jokotole figures in the android learning media application created using multimedia unity and design Corel Draw with Story Board Jokotole character journey when visiting the western Madura area until the trip in Bangkalan area, namely in the village of Telang, Socah, Ujung Plate, Bancaran, and Jambu Village.

OPEN ACCESS

ISSN 2548-6160 (online)

*Correspondence:

*Ahmad Jami'ul Amil
ahmadamil@trunojoyo.ac.id*

Citation:

*Amil AJ, Setyawan A and Dellia P
(2019) Legenda Tokoh Jokotole
Sebagai Representasi Pendidikan
Karakter Dalam Pengembangan
Media Aplikasi Android Pada
Pembelajaran Bahasa Indonesia
Aspek Kemampuan Membaca
Kelas VII Di SMP Negeri
Se-Kabupaten Bangkalan.
Proceeding of the ICECRS. 2:1.
doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2385*

Keywords: Jokotole Figure, Character Education, Android Application, and Reading Ability

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan Reserach and development (R&D) dengan memakai model Borg and Gall. Akan tetapi penelitian pengembangan ini mengambil beberapa tahapan yaitu, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, dan uji coba produk. Hasil penelitian ditemukan bahwa, tokoh Jokotole adalah tokoh legenda di wilayah Madura dari Mulai Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Legenda tokoh Jokotole terdapat dalam setiap legenda desa-desa di Madura ada 38

cerita yang menceritakan tokoh Jokotole baik dalam perjalannya (singgah) sehingga menciptakan legenda nya sendiri ataupun mengisahkan pertempuran dalam menghadapi musuh-musuhnya, sedangkan di wilayah Bangkalan terdapat 12 legenda yang menceritakan Jokotole yaitu di wilayah socah, keleyen, ujung piring, dan lain sebagainya. Dalam penelitian pengembangan ini cerita Jokotole dijadikan tokoh utama dalam kemunculannya sebagai media pembelajaran membaca berbasis android, karena kecenderungan mayoritas masyarakat Madura dapat menerima tokoh Jokotole sebagai tokoh yang positif mulai dari kelahiran, perjalanan, kesatriaan (kepahlawaan) Jokotole, spiritualitas, dan kematiannya. Selanjutnya, dalam penelitian pengembangan ini mengambil legenda desa-desa yang memunculkan tokoh Jokotole. Media android berbasis aplikasi media pembelajaran mulai dari cerita, tempat (wilayah mengadosi dari peta google map, soal, dan tes kemampuan membaca dengan menggunakan rumus kemampuan membaca anak sekolah dasar yaitu SMP. Tokoh Jokotole dalam media aplikasi android pembelajaran dibuat dengan menggunakan multimedia unity dan desain corel draw dengan story board perjalanan tokoh jokotole ketika singgah di wilayah Madura barat sampai dengan perjalanannya di wilayah Bangkalan yaitu, di desa telang, socah, ujung piring, bancaran, dan desa jambu

Keywords: Tokoh Jokotole, Pendidikan Karakter, Aplikasi Android, dan Kemampuan Membaca

PENDAHULUAN

Madura merupakan pulau yang masih kental dan memiliki nilai-nilai luhur, selain itu sumber daya alam dan pariwisata sangat melimpah. Budaya Madura merupakan bagian dari budaya nusantara yang beragam jenisnya. Mulai dari legenda, fabel, hikayat, dan banyak warisan budaya lainnya seperti legenda. Selayaknya pewaris budaya, Madura memiliki kekhasan yang berbeda dibandingkan daerah-daerah yang lain terutama dalam peta persebaran legenda. Legenda sangat melekat bagi masyarakat Madura, terutama bagi mereka yang masih memegang teguh warisan budaya ini. Biasanya, legenda digunakan untuk menandai sebuah peristiwa penting dalam kehidupan masyarakat Madura, seperti penamaan tempat dan lain-lain. Sebagian masyarakat Madura masih mempercayai keberadaan legenda ini sebagai penanda agar diberikan berkah yang melimpah saat mereka memegang teguh cerita dan legenda disekililing mereka.

Legenda adalah cerita yang memuat kisah yang dipercaya masyarakat sekitar kemunculan legenda sebagai cerita yang nyata. Kemunculan legenda tersebut berfungsi sebagai pemersatu dan dijadikan tauladan bagi masyarakat sebagai bentuk identitasnya. Sebagai wilayah kepulauan Indonesia, Madura memiliki cerita yang beraneka ragam rata-rata cerita tersebut memuat wilayah kemaritiman dan kaitannya dengan wilayah kerajaan dan kekuasaannya. Legenda di wilayah Madura memiliki persebaran yang berbeda dari wilayah jawa, legenda di Madura selalu berkuat pada persoalan-persoalan sosiogeografis wilayah Madura. Kehadiran tokoh sebagai pembentuk legenda hadir dalam pemecahan persoalan masyarakatnya dengan menghadirkan konflik dari tokoh legenda tersebut sehingga secara konseptual cerita yang dihadirkan tokoh tersebut mampu memecahkan persoalan masyarakatnya. Persoalan tersebut baik pada aspek spiritual, sosial, pendidikan, maupun kesejahteraan (kebutuhan pokok manusia), kemaritiman, dan pertanian.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) memakai konsep borg and gall. Pengembangan yang digunakan memiliki tahapan yaitu, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, dan uji coba produk. Tokoh legenda dan cerita yang dipakai adalah tokoh jokotole yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran android. Tokoh Jokotole dihadirkan sebagai bentuk representasi tokoh pembentukan karakter

yang akan dijadikan tokoh dalam media aplikasi android materi keterampilan membaca.

HASIL PENELITIAN

Legenda (legend) Jokotole

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang memiliki cerita sebagai sesuatu kejadian yang sungguh pernah terjadi. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat luar biasa dan seringkali dibantu makhluk-makhluk gaib. Legenda sering kali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (folk history), walaupun “sejarah” itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya (Danandjaja, J, 1984:66) J (1984) .

Jokotole dan dewi retnadi adalah tokoh yang tidak bisa dipisahkan dari legenda desa-desa di Madura. Kemunculan dua tokoh tersebut selalau muncul pada legenda desa-desa di Madura mulai dari Bangkalan bergerak ke timur yaitu Sampang dan Sumenep. Selain tokoh-tokoh yang jelas penokohnya yaitu Jokotole juga muncul pada legenda juga muncul tokoh yang kabur jatidirinya misalnya, pertapa, orang sakti, pemuda, kyai, dan putri raja.

Kisahan di balik karakter Jokotole

Kisahan Jokotole menceritakan seluruh seluk beluk dan karakter Jokotole yang diceritakan dari perjalanan kisah nya dengan Dewi Retnadi, ibunya, dan kehidupannya sampai menemukan ayahnya (Adi Poday).

Jokotole, persinggahan, dan legenda didalamnya

Jokotole adalah putra dari Pangeran Bribin (Adipoday) hasil buah cinta dari pernikahannya dengan Potre Koneng melalui mimpi tingkat tinggi karena latar belakang kesaktian dan kemampuan dalam hidupnya selama bertapa (Azhar, 2019: 13) Azhar (???) . Pengembaraan Jokotole dimulai ketika jokotole lahir sampai masa pencarian ayah angkatnya Empu Kelleng yang bertugas membangun gerbang Majapahit, pernikahan Jokotole, perjumpaannya dengan Jokowedi adik kandungnya, sampai perjalannya dari bangkalan dan sumenep, hingga pertemuan dengan ayahnya yaitu Adipoday. Pengembaraan dan perjalanan jokotole dan legenda didalamnya adalah, asal muasal desa socah, telang, banyocellep, dan jambu, asal muasal desa ombhen, sampang, dan banyuanyar, pertarungan jokotole dan dampo abang, dan masih banyak lainnya. Kejadian legenda persinggahan muncul karena kehadiran tokoh Jokotole dan Dewi Retnadi yang mampu memberikan dampak baik dari segi sosial, pendidikan, spiritual, nasionalisme, dan pendidikan karakter bagi masyarakatnya.

Kepemilikan kendaraan (tunggangan) simbol puncak kedigdayaan sarat dengan nilai karakter

Kisahan tersebut ada pada beberapa perjalanan dan kisah spiritual nya yaitu, kisah kuda terbang (*mega remeng*) jokotole ketika dipertemukan pada ayahnya di gunung geger (Bangkalan), pada kisah tersebut diceritakan sosok jokotole yaitu, karakter niat yang kuat untuk menemukan ayahnya yang selama ini dia cari, berikutnya karakter jujur dan patuh pada orang tuanya yaitu ketika Jokotole jujur bercerita pada orang tuanya tentang perjuangan dan penderitaannya dalam pencarian orang tuanya, selian itu Jokotole diminta menceritakan dan tinggal dipertapaan untuk ditambah olah kanuragan dan olah kebatinan oleh ayahnya dan pada akhirnya ayahnya memberikan kuda terbang (*mega remeng*) terkenal dengan kecepatannya yang luar biasa (kuda remeng/makhluk astral/tidak kasat mata).

Pemilihan tokoh Jokotole dalam media pembelajaran membaca berbasis *multimedia mobile*

Peran teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk menjadi media penyampaian ilmu dan pendidikan pada peserta didik sejak teknologi itu diperkenalkan oleh dunia bahkan sudah hadir disetiap jengkal peserta didik. Maka dari itu Khusus dalam dunia pendidikan penerapan teknologi komunikasi harus mendukung untuk mengembangkan suatu inovasi-inovasi khususnya yang berhubungan dengan; a) virtual learning, b) distance learning, c) mailing and telephon, d) komputer mediated communication, e) computer based training, f) E-learning, g) tutorial electronic, (Darmawan, 2016: 22) [deni Darmawan \(2016\)](#) .

Kehadiran tokoh yang sudah lama dipercayai oleh masyarakat sangat krusial kehadirannya karena tokoh tersebut sudah lama megkar dan hadir lebih awal sebelum hadirnya teknologi informasi. Penting kiranya pendidikan dan teknoogi saling bersinergi untuk kepentingan pendidikan dan merawat katakter dalam bingai budaya. Tokoh Jokotole mampu merawat karakter penduduk Madura karena perwatakan sikap dan peraingainy dapat diterima sehingga teknologi yang dihadirkan sebagai penyampai pesan mampu dijadikan alasan yang kuat dengan megahdirkan tokoh Jokotole.

Desain pengembangan yang dilakukan dalam media pembelajaran membaca berbasis andorid ini yaitu dengan langkah-langkah; 1) Penulisan *story board* befungsi sebagai pedoman bagi programer didalamnya *flow chart* dan sebagai pedoman tertulis apabila ada pihak yang ingin data tertulis, 2) pengumpulan bahan grafis (foto/kartun, ilustrasi) didalamnya ilustrasi tokoh Jokotole, berupa pengolahan vektor bitmap, misalnya corel dan photoshop, 3) pengumpulan bahan animasi, 4) pemrograman (*unity*), 5) finishing, matering (file aplikasi exe, html, atau movie show), 5) uji coba (terbatas) pada siswa satu kelas, 6) dan revisi produk akhir.

Media pembelajaran berbasis andorid dibuat dengan menekankan peran media dalam menampilkan tokoh Jokotole dalam setiap cerita yang dikisahkan. Penampilan tersebut dalam bentuk cerita kejkadian dan perjalananya awal dari desa satu ke desa lainnya di wilayah Bangkalan. Kehadiran cerita akan dijadikan uji kemampuan memebaca dengan menghitung kecepatan membaca dan pemahaman dalam bentuk soal pilihan ganda terkait dengan bacaan yang ditampilkan pada media aplikasi andorid.

KESIMPULAN

Tokoh dalam legenda hadir untuk menegaskan jati diri masyarakat pemilik nya, selain itu legenda hadir dengan segala upaya nya dalam memecahkan persoalan-persoalan yang ada di masyarakat. Peran tokoh tersebut hadir karena zaman telah sampai pada kehadiran tokoh sebagai simbol bagi pemecahan kehidupan masyarakatnya ketika itu. Jokotole adalah tokoh legendaris yang mampu hadir dalam sanubari masyarakat Madura, simbol karakter, ketauladanan, dan kedigdayaan. Media pembelajaran sebagai wahan penyampai pesan untuk memecahkan persolan-persoalan pendidikan wahana yang berupa cerita dialih mediakan menjadi cerit dalam bentuk media aplikasi andorid. Kedua bagian tersebut harus berperan dalam menegaskan karakter masyarakatnya sebagai masyarakat yang maju lewat identitas dan karakter Madura.

REFERENCES

- Azhar, I. (????). Nurul. (2016). Morteke dari Madura: Antologi Cerita Rakyat Madura Edisi Kabupaten Bangkalan. Sidoarjo: Kemenetrian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Balai Bahasa Jawa Timur
- deni Darmawan (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pebelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- J, D. (1984). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain* (Jakarta: Grafiti Year)

research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Amil, Setyawan and Dellia. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.