

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Soal**

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu proses terencana yang bertujuan untuk menciptakan serta menguji suatu produk agar memenuhi kriteria keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan (Sugiyono, 2020). Pendekatan ini tidak hanya difokuskan pada pembuatan produk baru, tetapi juga mencakup kegiatan pengembangan dan perbaikan terhadap produk yang sudah ada sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2020). Menurut Borg dan Gall, proses penelitian dan pengembangan adalah rangkaian kegiatan yang digunakan untuk merancang sekaligus menguji kevalidan suatu produk dalam bidang pendidikan (Slamet, 2022). Penelitian pengembangan merupakan kegiatan kajian yang dilakukan secara sistematis terhadap proses perancangan, pembuatan, serta penilaian program, proses, dan produk pembelajaran yang dituntut untuk memenuhi unsur valid, praktis, dan efektif (Slamet, 2022). Kepraktisan instrumen dapat diartikan sebagai tingkat keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan soal oleh peserta didik, yang ditinjau dari kejelasan redaksi dan konteks yang digunakan, keterbacaan bahasa, serta tidak adanya kendala berarti saat uji coba lapangan. Keefektifan instrumen diartikan sebagai kemampuan soal dalam mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik

secara akurat dan konsisten, keefektifan tersebut dibuktikan melalui analisis *Rasch Model* yang meliputi reliabilitas instrumen, kesesuaian butir soal (*item fit*), serta kemampuan soal dalam membedakan tingkat abilitas peserta didik (Slamet, 2022).

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan bertujuan untuk menghasilkan berbagai produk edukatif yang baru serta menyempurnakan produk yang telah ada agar memiliki kualitas yang lebih baik. Proses ini mencakup tahapan pengujian terhadap kevalidan dan keefektifan produk, sehingga hasil pengembangan tidak hanya layak secara teoritis tetapi juga sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya (Okpatrioka, 2023). Produk yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini (Waruwu, 2024). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), soal dipahami sebagai bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban, atau sesuatu yang menjadi persoalan dan membutuhkan pemecahan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan soal merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk menghasilkan pertanyaan atau instrumen yang tidak hanya relevan dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu mengukur kemampuan peserta didik secara tepat, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Beberapa bentuk soal yang dapat digunakan dalam penyusunan butir soal antara lain sebagai berikut:

#### 1. Pilihan Ganda

Soal pilihan ganda merupakan bentuk soal yang menuntut peserta didik untuk memilih satu jawaban dari beberapa alternatif yang tersedia. Komponen soal ini terdiri dari pokok soal (stem) dan opsi jawaban (option). Opsi jawaban mencakup kunci jawaban sebagai jawaban yang benar atau paling tepat, serta pengecoh (*distractor*) yang merupakan jawaban kurang tepat atau salah, namun berpotensi dipilih oleh peserta didik yang belum memahami materi secara optimal (Ikawati et al., 2024). Dalam menyusun tes pilihan ganda, setiap soal harus dirumuskan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta tidak menimbulkan penafsiran ganda. Pilihan jawaban yang disediakan harus homogen, yaitu berada dalam lingkup materi atau kategori yang sama, sehingga tidak ada pilihan yang tampak terlalu menyimpang. Panjang setiap pilihan jawaban juga sebaiknya relatif sama agar tidak menimbulkan petunjuk yang tidak sengaja bagi peserta tes. Selain itu, hindari penggunaan kata atau frasa yang terlalu mencolok pada kunci jawaban, serta pastikan setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar dan paling tepat. (Alwi, 2010).

Soal pilihan ganda memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu mengukur kemampuan secara lebih objektif, proses koreksi jawaban dapat dilakukan dengan cepat, serta dapat mencakup materi yang lebih

luas dalam waktu singkat. Selain itu, tes ini memudahkan analisis hasil dan mengurangi peluang subjektivitas dalam penilaian. Sedangkan keterbatasan dari soal pilihan ganda adalah pada proses penulisan soal yang memerlukan waktu relatif lebih lama karena setiap butir soal harus dirancang secara cermat dan sistematis. Selain itu, penyusunan pengecoh (distraktor) yang homogen, logis, dan benar-benar berfungsi dengan baik bukanlah hal yang mudah, sehingga menuntut ketelitian dan keahlian khusus dari penyusun soal. Di sisi lain, kelemahan lainnya adalah kemungkinan kunci jawaban mudah ditebak oleh peserta didik, terutama apabila pengecoh yang disajikan kurang berkualitas atau tidak dirancang secara optimal, sehingga dapat mengurangi validitas hasil pengukuran (Sari et al., 2023). Berikut ini contoh soal matematika tipe pilihan ganda :



Gambar 2. 1 Contoh Soal Pilihan Ganda

## 2. Pilihan Ganda Kompleks Kategori (Benar/Salah)

Pilihan ganda kompleks kategori merupakan salah satu bentuk instrumen tes objektif yang mengharuskan peserta didik memberikan respons dengan cara mengelompokkan pilihan jawaban yang telah disediakan, misalnya dalam bentuk benar–salah atau ya–tidak (Kemdikbud, 2022). Bentuk pengelompokan tersebut dapat dinyatakan dengan berbagai istilah, seperti Ya/Tidak, Benar/Salah, Setuju/Tidak Setuju, Termasuk/Tidak Termasuk, Ada/Tidak Ada, maupun Positif/Negatif. Penentuan istilah yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang diujikan. Untuk mengukur pemahaman konsep faktual, penggunaan kategori Benar/Salah dinilai lebih tepat, sedangkan pada aspek sikap atau pendapat, kategori Setuju/Tidak Setuju lebih relevan (Ikawati et al., 2024).

Soal pilihan ganda kompleks kategori digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat kedalaman pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep. Dalam pengerjaannya, siswa perlu menelaah setiap pernyataan yang disajikan secara cermat sebelum menetapkan kategori benar atau salah, sehingga pendidik dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan yang dimiliki siswa. Pendekatan ini memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya keterampilan berpikir kritis dan analitis. Peserta didik didorong untuk menilai setiap pernyataan secara sistematis, membandingkan informasi yang relevan, serta menentukan keputusan

yang tepat berdasarkan penguasaan konsep yang dipahami. (Setiawan & Kamalia, 2025).

Soal pilihan ganda kompleks kategori (Benar/Salah) memiliki beberapa keunggulan diantaranya bentuk soal ini efektif untuk menilai tingkat pemahaman konsep dan kemampuan analisis peserta didik secara lebih mendalam. Melalui hasil pengerjaan, pendidik dapat mengidentifikasi bagian materi yang telah dipahami dengan baik maupun yang masih memerlukan penguatan. Pilihan ganda kompleks kategori juga memiliki sejumlah keterbatasan diantaranya, format soal ini dapat dirasakan lebih sulit oleh sebagian siswa, khususnya bagi mereka yang belum terbiasa dengan bentuk soal yang kompleks atau memiliki keterbatasan latar belakang pendidikan. Selain itu, waktu yang dibutuhkan siswa untuk mengerjakan soal relatif lebih lama karena setiap pernyataan harus ditelaah secara terpisah. Dari sisi pendidik, penyusunan soal pilihan ganda kompleks kategori juga menuntut waktu, ketelitian, serta kompetensi yang lebih tinggi agar instrumen yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas (Ikawati et al., 2024).

Berikut ini disajikan gambaran contoh soal matematika pilihan ganda kompleks (benar/salah) :

**E. Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan berikut dengan jawaban "Benar" atau "Salah"!**

Pernyataan	Benar	Salah
Fungsi injektif dinyatakan apabila fungsi $f: A \rightarrow B$ dengan $b \in B$ hanya mempunyai satu kawan saja di A.		
Jika $f(x) = x + 3$ dan $g(x) = 2x + 1$ , maka $(f + g)(x) = 3x + 5$		
Diketahui $f(x) = \frac{4x + 5}{x + 3}$ , maka $f^{-1}(x)$ adalah $\frac{-3x + 5}{x - 4}$ .		
Jika $f(x) = 2x + 5$ dan $g(x) = \frac{x - 1}{x + 4}$ , $x = -5$ maka $(f \circ g)(x) = \frac{7x + 20}{x + 4}$		
Diketahui $f(x) = \frac{2 - 3x}{2}$ , maka invers dari f adalah $\frac{2}{3}(1 + x)$ .		

Gambar 2. 2 Contoh Soal Pilihan Ganda Kompleks Kategori (Benar/Salah)

### 3. Menjodohkan

Soal bentuk menjodohkan merupakan tes yang terdiri atas satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban, di mana setiap pertanyaan harus dipasangkan dengan jawaban yang tepat. Dalam tes ini, peserta didik diminta untuk mencocokkan item pada kolom pertanyaan dengan item yang sesuai pada kolom jawaban. Penyusunan tes menjodohkan biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep yang saling berkaitan. Format ini efektif digunakan ketika materi memiliki hubungan langsung antar komponen, seperti istilah dan definisi, tokoh dan peran, atau peristiwa dan tanggal terjadinya. Tes menjodohkan juga efisien karena dapat mencakup banyak informasi dalam jumlah soal yang relatif sedikit (Magdalena et al., 2021).

Tes soal menjodohkan memiliki beberapa kelebihan yang mendukung penggunaannya dalam penilaian. Di antaranya, bentuk tes ini relatif sederhana dalam proses penyusunannya, meskipun tingkat kesulitannya dapat meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah

pasangan soal yang disajikan. Selain itu, peluang peserta didik untuk menjawab secara acak cenderung lebih kecil. Instrumen ini juga dinilai efektif untuk mengukur kemampuan kognitif pada ranah ingatan, khususnya yang berkaitan dengan penguasaan fakta seperti siapa, apa, dan fungsi suatu konsep. Tes soal menjodohkan juga memiliki keterbatasan. Instrumen ini kurang tepat digunakan untuk menilai kemampuan kognitif di luar aspek mengingat, seperti pemahaman mendalam atau analisis. Selain itu, apabila penyusunan pasangan soal tidak terstruktur dengan baik, hal tersebut dapat berdampak pada lamanya waktu yang diperlukan peserta didik dalam menyelesaikan tes (Ikawati et al., 2024). Berikut ini disajikan contoh soal matematika tipe menjodohkan :

D. Jodohkanlah pernyataan berikut dengan jawaban yang benar!	
1. Nilai $(f \circ g)(1)$ , jika $f(x) = -4x + 8$ dan $g(x) = x + 4$ .	a. -12
2. Nilai $(f + g)(x)$ , jika $f(x) = 12x$ dan $g(x) = 10x^2 + 5x$ .	b. $f^{-1}(x) = 22x - 19$
3. Nilai $g(x)$ , jika $f(x) = 14x - 2$ dan $(g \circ f)(x) = 28x + 4$ .	c. $g(x) = 7x - 8$
4. Invers dari fungsi $f(x) = \frac{x + 19}{22}$ .	d. 8
5. Nilai $g^{-1}(9)$ dari $g(x) = 25 - 2x$ .	e. $f^{-1}(x) = 22x + 19$
	f. $10x^2 + 17x$
	g. $g(x) = 2x + 8$
	h.

Gambar 2. 3 Contoh Soal Menjodohkan

#### 4. Isian Jawaban Singkat

Soal tipe isian jawaban singkat merupakan bentuk tes yang dibuat dengan menyediakan satu atau beberapa tempat kosong yang harus diisi oleh peserta didik menggunakan jawaban yang singkat, biasanya berupa kata, frasa, angka, atau simbol tertentu. Bentuk tes ini dirancang untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengingat fakta, memahami

konsep dasar, serta menerapkan informasi secara langsung tanpa bergantung pada pilihan jawaban yang telah disediakan. Dengan menuliskan jawaban sendiri, peserta didik dituntut untuk menunjukkan ketepatan dan ketelitian dalam merespons pertanyaan. Selain itu, tes isian singkat dapat mengukur penguasaan materi secara lebih autentik karena meminimalkan peluang menebak jawaban. Meskipun terlihat sederhana, penyusunan tes jenis ini harus mempertimbangkan kejelasan kalimat, satu jawaban benar yang pasti, serta tingkat kesulitan yang sesuai agar dapat memberikan informasi yang akurat mengenai kemampuan peserta didik (Magdalena et al., 2021).

Bentuk soal isian jawaban singkat (*short answer test*) memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, proses penyusunan butir soal relatif tidak rumit. Kedua, peluang peserta didik menjawab secara spekulatif atau menebak sangat kecil. Ketiga, siswa dituntut untuk memberikan respons yang ringkas sekaligus akurat sesuai dengan tuntutan soal. Keempat, hasil penilaian dari tes ini cenderung lebih objektif dibandingkan beberapa bentuk tes lainnya. Soal isian jawaban singkat juga memiliki beberapa keterbatasan. Instrumen ini kurang optimal untuk mengukur kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, meskipun tidak selama penilaian soal uraian, proses pemeriksaan dan penskorannya tetap memerlukan waktu yang relatif lebih lama. Kelemahan lainnya adalah adanya potensi kesulitan dalam

melakukan penilaian apabila jawaban yang diberikan peserta didik tidak jelas (Ikawati et al., 2024).

Berikut ini disajikan contoh soal matematika tipe isian jawaban singkat :

**B. Isilah titik-titik pada soal berikut dengan jawaban yang benar!**

- Suatu fungsi yang memiliki sifat injektif dan surjektif disebut fungsi ....
- Perhatikan gambar di bawah ini!
 

$P$	→	$Q$
2 *	▶	• 17
3 *	▶	• 18
4 *	▶	• 19
5 *	▶	• 20
6 *	▶	• 21
		• 22

Domain dari fungsi tersebut adalah ....

- Hasil dari  $(p + q)(x)$  jika diketahui  $p(x) = 12x + 9$  dan  $q(x) = -2x + 6$ , adalah ....
- Jika diketahui  $p(x) = 20x + 5$  dan  $q(x) = 11x - 12$ , maka  $(p - q)(x)$  bernilai ....
- Invers dari  $f(x) = \frac{4 - x}{4x - 5}$  adalah ....

**Gambar 2. 4 Contoh Soal Isian Jawaban Singkat**

## 5. Uraian

Tes uraian merupakan tes yang terdiri atas perintah atau pertanyaan yang menuntut peserta didik memberikan jawaban dalam bentuk uraian yang terstruktur, runtut, dan mendalam. Dalam tes ini, peserta didik tidak hanya diminta menyebutkan fakta atau memilih jawaban yang tersedia, tetapi harus mampu mengembangkan ide, menjelaskan proses, memberikan alasan, serta menyusun argumen secara logis sesuai dengan tuntutan soal. Tes uraian memungkinkan guru menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi. Selain itu, tes ini juga memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai pemahaman peserta didik terhadap suatu materi karena mereka bebas mengungkapkan cara berpikirnya (Amalia & Indriani, 2022).

Tes uraian memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung penggunaannya dalam penilaian, di antaranya mampu mengukur hasil belajar yang kompleks yang tidak mudah diukur dengan tes objektif. Selain itu, tes ini juga memberi ruang bagi siswa untuk mengemukakan jawaban berdasarkan pemahaman dan cara berpikir mereka sendiri. Tes uraian juga memiliki keterbatasan yaitu proses pemberian skor terhadap jawaban siswa cenderung kurang konsisten sehingga tingkat reliabilitasnya relatif rendah. Jawaban yang diharapkan umumnya bersifat panjang, sehingga dalam mengerjakan satu butir soal, siswa cenderung memerlukan waktu yang lebih lama. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya jumlah soal yang dapat disajikan dalam satu sesi tes, sehingga cakupan materi yang diujikan menjadi kurang mewakili keseluruhan materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan penskoran tes uraian membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih besar karena setiap jawaban harus diperiksa secara teliti satu per satu (Yuliani, 2024). Berikut ini contoh soal matematika tipe uraian (Yuliani, 2024). Berikut ini contoh soal matematika tipe uraian :

C. Uraian  
Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan benar!

1. Tentukan nilai dari perpangkatan berikut!  
 a.  $\frac{(2^3)^2 \cdot 5^4}{16}$       b.  $\left[ \left( \frac{3^2 + 5^2}{8^2} \right)^2 \right]^3$   
 Jawab: \_\_\_\_\_
2. Diketahui grafik fungsi  $y = a \cdot (3^{x-1})$  melalui titik  $\left(1, \frac{1}{27}\right)$  dan  $\left(\frac{1}{2}, \frac{1}{9}\right)$ . Tentukan nilai  $a$  yang memenuhi!  
 Jawab: \_\_\_\_\_
3. Neutron secara spontan dapat meluruh menjadi proton dan elektron. Dalam waktu 1 menit, 5% dari sejumlah neutron akan meluruh. Jika pada awal penelitian terdapat 1.000.000 neutron, hitunglah banyak neutron setelah 4 menit!  
 Jawab: \_\_\_\_\_
4. Hitunglah hasil dari operasi hitung logaritma berikut!  
 a.  ${}^2\log 4 + {}^2\log 54 - {}^2\log 8$   
 b.  ${}^2\log 64 - {}^2\log 243 - {}^2\log 5 = {}^2\log 54$   
 Jawab: \_\_\_\_\_
5. Suatu antena pemancar tertulis mempunyai energi sebesar 100 W. Persamaan yang digunakan untuk mengubah satuan energi tersebut ke dBm (decibel above 1 milliwatt) adalah  $\text{dBm} = 30 + 10 \log P$  dengan  $P$  adalah daya atau energi. Jika dinyatakan dalam dBm, berapakah energi antena tersebut? \_\_\_\_\_  
 Jawab: \_\_\_\_\_

Gambar 2. 5 Contoh Soal Uraian

## B. Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)

*Higher Order Thinking Skill* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan kognitif yang mendorong peserta didik untuk mengolah, mengubah, serta memanfaatkan informasi dan gagasan yang mereka miliki melalui berbagai cara yang lebih kompleks (Kemendikbud, 2020). Proses berpikir ini tidak hanya menuntut siswa memahami materi secara dasar, tetapi juga menafsirkan, menganalisis, membandingkan, hingga mengevaluasi informasi tersebut sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna (Budiningtyas & Rejeki, 2022). *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi dipahami sebagai: (1) kemampuan bernalar pada level kognitif yang berada pada tingkatan paling atas dalam taksonomi Bloom, (2) sasaran pembelajaran yang lahir dari penerapan taksonomi tersebut, dan (3) berbagai proses mental yang terjadi ketika peserta didik menghadapi permasalahan, membuat keputusan, menganalisis informasi, atau mengembangkan kreativitas dalam proses berpikir mereka (Kemendikbud, 2020). Thomas & Thorne menjelaskan bahwa HOTS adalah bentuk kemampuan berpikir yang berada pada tingkat lebih kompleks daripada sekadar mengingat informasi, menyebutkan kembali fakta, ataupun menggunakan aturan, rumus, maupun langkah-langkah prosedural (Aristiyo et al., 2021). Dengan demikian *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menuntut peserta didik untuk mengolah dan memanfaatkan pengetahuan secara kompleks melalui proses bernalar, menganalisis, mengevaluasi, mengambil

keputusan, memecahkan masalah, serta mencipta gagasan baru sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam dan bermakna.

Instrumen berupa soal HOTS yang digunakan untuk menilai keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan yang tidak hanya terbatas pada mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), atau menerapkan (*applying*) (Suhady & Roza, 2020). Pada konteks penilaian, soal HOTS mengukur berbagai keterampilan, antara lain: (1) kemampuan mentransfer konsep, (2) kemampuan memproses dan mengintegrasikan informasi, (3) kemampuan menghubungkan berbagai informasi yang berbeda, (4) kemampuan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah, serta (5) kemampuan mengkaji ide dan informasi secara kritis. (Manik et al., 2020).

Dalam revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson & Krathwohl (2001), dimensi proses berpikir mencakup enam tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Khalishah & Iklilah, 2022). Soal HOTS umumnya difokuskan pada pengukuran kemampuan tingkat tinggi, yakni menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Subhan, 2020). Penentuan level kognitif C4, C5, dan C6 mengacu pada proses kognitif dalam Taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, yang dilihat dari cara berpikir dominan yang harus dilakukan peserta didik untuk menjawab soal (Krathwohl, 2002). Soal dikategorikan C4 apabila menuntut proses membedakan, mengorganisasi,

atau mengaitkan informasi; C5 apabila menuntut proses memeriksa dan menilai suatu solusi berdasarkan kriteria tertentu; serta C6 apabila menuntut proses merancang dan menghasilkan solusi atau strategi baru (Krauthwohl, 2002). Dengan demikian, level HOTS suatu soal ditentukan oleh tuntutan proses kognitifnya. Ketiga kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*), memiliki peran penting dalam pemecahan masalah, transfer pembelajaran (*transfer of learning*), serta pengembangan kreativitas (Ernawati & Baharullah, 2020). Dengan demikian, soal HOTS sangat disarankan untuk diterapkan dalam berbagai bentuk penilaian pembelajaran. Kemendikbud memberikan penjelasan rinci mengenai karakteristik soal HOTS sebagai pedoman bagi guru dalam menyusun soal di tingkat satuan pendidikan. Adapun karakteristik tersebut adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2020):

1. Mengukur Keterampilan berpikir Tingkat Tinggi

*The Australian Council for Educational Research (ACER)* mengemukakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan serangkaian proses yang meliputi analisis, refleksi, penyampaian argumen, penerapan konsep pada konteks yang berbeda, pengorganisasian, serta mencipta (Febrina et al., 2019). Keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen

(*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*) (Mahanal, 2019). Keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan yang menuntut seseorang untuk mengolah informasi baru maupun pengetahuan sebelumnya, serta mengelola informasi tersebut sehingga menghasilkan pemahaman dan makna baru (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan Kemendikbud (2020), terdapat tiga indikator dalam soal HOTS, yaitu:

- a. *Problem solving* proses mengidentifikasi serta menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan informasi yang ada hingga menghasilkan kesimpulan.
- b. Keterampilan pengambilan keputusan, yaitu kemampuan memilih solusi terbaik melalui pengumpulan dan analisis informasi.
- c. Keterampilan berpikir kritis, kemampuan memperoleh dan memanfaatkan informasi secara tepat dalam menghadapi suatu permasalahan.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dirancang agar memberi ruang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui aktivitas yang aktif dan berbasis pengalaman. Aktivitas dalam pembelajaran harus dapat mendorong siswa untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis (Irawati & Mahmuda, 2018).

2. Berbasis Permasalahan Kontekstual dan Menarik (*Contextual and Trending Topic*)

Soal HOTS merupakan instrumen penilaian yang berbasis pada situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dituntut untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari di kelas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Permasalahan kontekstual yang diangkat dapat berkaitan dengan isu-isu global, seperti lingkungan hidup, kesehatan, kebumihantaran dan ruang angkasa, kehidupan sosial, penetrasi budaya, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Penggunaan konteks dalam penilaian ini mampu mendorong tumbuhnya sikap kritis sekaligus kepedulian terhadap lingkungan (Irawati & Mahmuda, 2018).

Selanjutnya, Kemendikbud (2020) mengemukakan lima karakteristik asesmen kontekstual yang dikenal dengan REACT, yaitu: (Kemendikbud, 2020).

- a. *Relating*, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari..
- b. *Experiencing*, menekankan pada proses eksplorasi, penemuan, dan penciptaan pengetahuan.
- c. *Applying*, kemampuan menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah nyata.

- d. *Communicating*, kemampuan siswa untuk mampu mengkomunikasikan kesimpulan model pada kesimpulan konteks masalah.
- e. *Transferring*, kemampuan mentransfer konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi atau konteks yang berbeda.

### 3. Tidak Rutin dan Mengusung Kebaruan

Penilaian HOTS bersifat tidak rutin dan menekankan unsur kebaruan, sehingga menuntut pendidik untuk berpikir kreatif dalam menyusun soal. Permasalahan yang disajikan umumnya belum pernah ditemui sebelumnya oleh peserta didik, sehingga tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengandalkan ingatan. Oleh karena itu, penilaian HOTS berbeda dengan penilaian rutin yang bersifat mengulang (*recall*) dan tidak digunakan secara berulang pada kelompok peserta didik yang sama (Kemendikbud, 2020).

### C. Soal *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Matematika Pilihan Ganda

*Higher Order Thinking Skill* (HOTS) merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mendorong peserta didik tidak hanya untuk mengingat dan memahami, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta solusi terhadap masalah yang kompleks dan kontekstual (Kemendikbud, 2020). Dalam konteks asesmen, HOTS dikembangkan berdasarkan taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl yang menempatkan level kognitif menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) sebagai indikator utama penilaian berpikir tingkat tinggi

(Krathwohl, 2002). Instrumen soal matematika berbasis HOTS dirancang untuk mengukur kemampuan ini, termasuk melalui bentuk pilihan ganda, selama butir soal mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih dari sekadar *remembering* dan *understanding* (Suhady & Roza, 2020). Berikut disajikan contoh soal matematika berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik:

**Gambar 2. 6 Contoh Soal Berpikir Tingkat Tinggi**

**KONSER ROK/ Rock Concert**

Untuk mengadakan konser rok maka perlu dipersiapkan lapangan dengan ukuran 100 m lawan 50 m untuk para audien/ penonton. Tiket konser telah terjual habis dan lapangan mulai dipenuhi oleh para fans yang berdiri menonton.

Yang manakah berikut ini perkiraan jumlah penonton yang hadir pada konser tersebut?

- a. 2 000
- b. 5 000
- c. 20 000
- d. 50 000
- e. 100 000

Soal tentang konser rock diatas merupakan soal kontekstual yang menuntut peserta didik untuk memperkirakan jumlah penonton berdasarkan luas area yang tersedia. Diketahui ukuran lapangan adalah  $100\text{ m} \times 50\text{ m}$ , sehingga peserta didik perlu terlebih dahulu menghitung luas lapangan, kemudian mengaitkannya dengan perkiraan jumlah orang yang dapat menempati setiap meter persegi. Proses ini tidak hanya melibatkan perhitungan matematis, tetapi juga kemampuan dalam membuat asumsi yang realistis terkait kepadatan penonton yang berdiri. Berdasarkan hal tersebut, soal ini memenuhi indikator HOTS menurut Kemendikbud (2020),

yaitu *problem solving* karena peserta didik harus mengidentifikasi informasi yang diketahui dan merancang langkah penyelesaian secara mandiri; keterampilan pengambilan keputusan karena peserta didik harus menentukan asumsi kepadatan yang paling masuk akal untuk memperoleh jawaban; serta keterampilan berpikir kritis karena peserta didik perlu mengevaluasi pilihan jawaban yang tersedia berdasarkan hasil analisis dan kondisi nyata.

Selain itu, soal ini bersifat kontekstual karena berkaitan dengan situasi kehidupan nyata (konser musik) yang dekat dengan pengalaman peserta didik, sehingga memenuhi karakteristik REACT, khususnya pada aspek relating (mengaitkan dengan kehidupan nyata) dan applying (menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata). Soal ini juga termasuk non-rutin karena tidak hanya meminta perhitungan langsung, tetapi menuntut peserta didik untuk membuat interpretasi dan analisis terhadap kondisi yang diberikan. Ditinjau dari level kognitif, soal ini berada pada level C4 (menganalisis), karena peserta didik dituntut untuk menguraikan informasi, menghubungkan konsep luas dengan kepadatan, serta menginterpretasikan hasil perhitungan untuk menentukan jawaban yang paling tepat

#### **D. Etnomatematika**

##### **1. Pengertian Budaya**

Istilah budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti akal atau budi,

sehingga berkaitan dengan hasil pemikiran manusia, dalam bahasa Inggris, kebudayaan dikenal dengan istilah *culture*, yang berasal dari bahasa Latin *colere* yang berarti mengolah. Istilah *culture* juga kerap diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia (Syakhrani, 2022). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, serta sesuatu yang telah berkembang dan menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Dalam penggunaan sehari-hari, istilah budaya sering disinonimkan dengan tradisi, yang merujuk pada kebiasaan-kebiasaan yang tampak dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Koentjaraningrat, istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat menyeluruh dan dapat ditemukan pada setiap kebudayaan di berbagai belahan dunia. Terdapat tujuh unsur kebudayaan universal (Syakhrani, 2022) yaitu:

- a. Bahasa, sebagai sarana komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan memenuhi kebutuhan sosialnya.
- b. Pengetahuan yaitu segala sesuatu yang diketahui manusia melalui pancaindra, yang mencakup berbagai aspek kehidupan dengan cakupan yang luas.
- c. Sosial meliputi hubungan kekerabatan hingga organisasi sosial yang lebih kompleks, seperti kelompok, perkumpulan, dan negara.
- d. Peralatan Hidup dan Teknologi, berupa alat-alat yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik yang sederhana maupun yang berkembang sesuai kemajuan teknologi.

- e. Mata pencaharian hidup yaitu cara suatu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
- f. Religi, kepercayaan terhadap dewa-dewa, animisme, dinamisme, dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa merupakan bukti adanya unsur religi dalam kebudayaan.
- g. Kesenian, meliputi hasil karya manusia yang mengandung nilai estetika, seperti patung, ukiran, dan berbagai bentuk hiasan.

## 2. Keterkaitan Budaya dengan Matematika

Matematika tidak berdiri sebagai disiplin ilmu yang terpisah dari kehidupan manusia, melainkan hadir dan berkembang dalam praktik keseharian, terutama melalui berbagai bentuk kebudayaan. Bishop (1988) menyatakan bahwa terdapat 6 jenis aktivitas matematis yang muncul dan berhubungan erat dengan konteks kebudayaan (Mayliaputri et al., 2023).

- a. Aktivitas matematis menghitung/membilang (*Counting*) meliputi berbagai konsep, seperti penyebutan bilangan, penggunaan anggota tubuh (misalnya jari) dalam berhitung, operasi aritmetika, nilai tempat, konsep nol, sistem bilangan, operasi bilangan, kombinatorika, ketelitian dan estimasi, kesalahan, pecahan, desimal, bilangan positif dan negatif, konsep tak hingga, pola bilangan, eksponen, relasi antarbilangan, serta representasi seperti diagram panah, bentuk aljabar, dan probabilitas.

- b. Aktivitas matematis menempatkan (*Locating*) mencakup pemahaman terkait posisi dan ruang, seperti deskripsi lintasan, kondisi nyata suatu tempat, lokasi, lingkungan, jarak, arah, garis lurus dan lengkung, lintasan, garis bujur, lingkaran, elips, vektor, hingga bentuk spiral.
- c. Aktivitas matematis mengukur (*Measuring*) meliputi kegiatan yang berkaitan dengan perbandingan, keteraturan, kualitas, pengembangan satuan, ketepatan pengukuran, satuan baku, sistem satuan, penggunaan uang, serta satuan majemuk.
- d. Aktivitas matematis menjelaskan (*Explaining*) mencakup kemampuan memberikan penjelasan melalui analogi, klasifikasi, konvensi, uraian verbal, argumentasi logis, pembuktian, serta representasi simbolik seperti matriks, grafik, dan diagram.
- e. Aktivitas matematis mendesain (*Designing*) berkaitan dengan kegiatan perancangan yang melibatkan abstraksi, bentuk, estetika, kesesuaian, kesebangunan, penskalaan, pemodelan, serta kekakuan atau struktur bentuk.
- f. Aktivitas matematis bermain (*Playing*) meliputi aktivitas yang mengandung unsur permainan, seperti kompetisi, hiburan, teka-teki, pemodelan, penalaran hipotetis, prosedur, strategi, permainan kooperatif maupun kompetitif, permainan individu (soliter), serta prediksi dan probabilitas.

### 3. Pengertian Etnomatematika

Istilah *etnomatematika* terdiri atas tiga kata, yakni awalan “*ethno*”, kata dasar “*mathema*”, dan akhiran “*tics*”. Secara etimologis, “*ethno*” memiliki makna yang luas karena mencakup seluruh aspek sosial dan budaya suatu kelompok masyarakat. Unsur ini meliputi bahasa, sistem simbol, istilah-istilah khas atau jargon, pola perilaku, kepercayaan, mitos, serta nilai-nilai yang hidup dan berkembang dalam kehidupan sosial masyarakat tersebut. Sementara itu, kata “*mathema*” berhubungan dengan proses berpikir dan aktivitas intelektual manusia yang mencakup berbagai bentuk pengetahuan dan keterampilan, seperti kemampuan mengukur, mengelompokkan, membandingkan, memahami konsep ruang dan waktu, hingga menarik kesimpulan logis berdasarkan pengalaman dan pengamatan. Adapun akhiran “*tics*” mengacu pada cara, teknik, metode, dan sistem kode tertentu yang diterima, digunakan, serta diwariskan dalam suatu komunitas sebagai bagian dari tradisi pembelajaran dan transmisi budaya (Riyani et al., 2022).

Konsep etnomatematika pertama kali diperkenalkan oleh D'Ambrosio (1985), yang berpendapat bahwa pembelajaran matematika pada dasarnya dapat membantu seseorang memahami serta mengenali berbagai bentuk pemikiran dan kebudayaan yang berhubungan dengan struktur matematis. Struktur tersebut mencakup aktivitas seperti menghitung, mengelompokkan, mengukur, membuat deduksi, mengklasifikasi, hingga memodelkan suatu fenomena

(Sihombing & Tambunan, 2021). Menurut Abdullah (2020) etnomatematika merupakan suatu pendekatan yang menekankan keterkaitan antara budaya dan pembelajaran matematika. Pendekatan ini berupaya menghadirkan nilai-nilai, kebiasaan, serta praktik budaya ke dalam proses pengajaran matematika agar materi yang disampaikan tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Abdullah, 2020).

Etnomatematika merupakan suatu bidang ilmu yang mengkaji bagaimana konsep, gagasan, dan praktik matematika muncul serta berkembang dalam konteks budaya tertentu, kemudian diadaptasikan dalam proses pembelajaran (Dipalaya et al., 2022). Pendekatan ini menegaskan bahwa matematika bukanlah ilmu yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari hasil interaksi manusia dengan lingkungannya melalui kegiatan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam ranah pendidikan, etnomatematika berfungsi untuk mengaitkan antara pengetahuan matematika formal dengan pengalaman nyata yang dialami siswa di lingkungan sosial dan budayanya. Melalui penerapan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari berbagai konsep matematika dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual, misalnya melalui kegiatan tradisional seperti menenun, menganyam, membangun rumah adat, atau menentukan pola geometris dalam motif batik (Dipalaya et al., 2022).

## **E. Budaya Nyadran Desa Sonoageng Kabupaten Nganjuk**

### **1. Desa Sonoageng Kabupaten Nganjuk**

Desa Sonoageng merupakan salah satu dari 14 desa yang berada dalam wilayah Kecamatan Prambon. Secara letak geografis, Desa Sonoageng berada sekitar 3 km di sebelah utara pusat Kecamatan Prambon. Berdasarkan luas wilayahnya, desa ini menempati posisi sebagai desa terluas kedua setelah Desa Sugihwaras. Wilayah Desa Sonoageng terbagi ke dalam lima dusun, yaitu Dusun Sonoageng, Dusun Banyu Urip, Dusun Sumber, Dusun Gading, dan Dusun Waung. Selain itu, secara administratif Desa Sonoageng terdiri atas 13 RW dan 53 RT. Adapun desa-desa yang berbatasan langsung dengan wilayah Desa Sonoageng adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan desa Desa Sumber Kepuh dan Desa Kurungrejo
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Mojokendil
- c. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Watudandang
- d. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Sugihwaras

Desa Sonoageng memiliki jumlah penduduk sebanyak 8.274 jiwa. Dari jumlah tersebut, terdapat 4.082 jiwa berjenis kelamin laki-laki dan 4.192 jiwa perempuan. Sementara itu, jumlah kepala keluarga tercatat sebanyak 2.349 KK laki-laki dan 482 KK perempuan. Ditinjau dari kondisi wilayahnya, Desa Sonoageng tergolong desa dengan wilayah yang cukup luas, yakni mencapai 559,11 hektare. Luasnya wilayah tersebut menjadikan area persawahan di Desa Sonoageng relatif besar,

sehingga desa ini memiliki potensi yang signifikan dalam sektor pertanian.

Sebagaimana wilayah lain di Kabupaten Nganjuk, Desa Sonoageng berada pada kawasan dataran rendah yang sesuai untuk kegiatan pertanian. Karakteristik lingkungan tersebut berpengaruh besar terhadap cara pandang dan pola kehidupan masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Letak Desa Sonoageng yang strategis sebagai daerah dataran rendah didukung oleh kondisi tanah yang subur. Mayoritas penduduk menggantungkan mata pencaharian pada sektor pertanian dengan menyesuaikan kondisi alam sekitar. Pekerjaan yang paling banyak dijumpai adalah sebagai petani dan buruh tani, dengan komoditas utama hasil pertanian berupa padi dan jagung.

Meskipun sektor pertanian menjadi mata pencaharian dominan, keunggulan utama masyarakat Desa Sonoageng justru tampak pada bidang peternakan sapi. Desa ini dikenal sebagai sentra pembibitan dan pengembangan sapi potong, bahkan pernah meraih prestasi sebagai desa sentra sapi. Masyarakat dari luar daerah mengakui kualitas daging sapi yang dihasilkan sangat baik serta kondisi kesehatannya terjaga dengan optimal. Keunggulan tersebut menjadikan sapi potong dari Desa Sonoageng dikenal luas dan memiliki reputasi unggul. Sebagai bentuk penegasan identitas desa, pemerintah Desa Sonoageng membangun dua patung sapi yang ditempatkan di gerbang utama desa. Keberadaan patung tersebut melambangkan bahwa Desa Sonoageng dikenal sebagai

kawasan sentra sapi, sekaligus menunjukkan bahwa sebagian masyarakatnya berprofesi sebagai jagal sapi. Meskipun demikian, adanya kepercayaan masyarakat terhadap petuah sesepuh desa yang tidak menganjurkan fokus utama pada usaha peternakan, melainkan lebih memilih kegiatan berladang dan bercocok tanam, menyebabkan sebagian besar peternak di Desa Sonoageng tetap mendominasi sebagai petani.

**Gambar 2. 7 Patung Sapi di Gerbang Utama Desa Sonoageng**



Berdasarkan informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Nganjuk, penduduk Desa Sonoageng didominasi oleh pemeluk agama Islam dengan jumlah mencapai 8.837 jiwa. Di luar itu, terdapat sebagian kecil masyarakat yang menganut agama lain, yakni sebanyak 44 orang beragama Kristen Protestan, 40 orang beragama Kristen Katolik, serta 2 orang menganut kepercayaan lainnya.

## **2. Budaya *Nyadran* Sonoageng**

Tradisi *Nyadran* merupakan salah satu bentuk aktivitas budaya masyarakat Jawa yang masih bertahan hingga kini. Secara umum, *nyadran* dipahami sebagai bentuk ritual ziarah ke makam leluhur yang

disertai dengan doa bersama, tahlilan, dan kenduri sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta penghormatan terhadap arwah para leluhur (Arsadani, 2012). Tradisi ini pada mulanya merupakan warisan budaya Hindu-Buddha yang dikenal dengan upacara *Sraddha*, kemudian mengalami akulturasi dengan nilai-nilai Islam melalui peran Walisongo. Para wali mengganti unsur pemujaan dan sesaji dengan pembacaan ayat suci Al-Qur'an dan doa bersama sehingga tradisi ini menjadi media dakwah dan sarana memperkuat ikatan sosial umat (Damayanti, 2024).

**a. Asal Usul Tradisi Nyadran di Desa Sonoageng Kabupaten Nganjuk**

Tokoh utama yang menjadi objek penghormatan dalam pelaksanaan tradisi nyadran di Desa Sonoageng adalah Eyang Sahid, seorang leluhur yang dipercaya sebagai figur penting dalam sejarah awal desa tersebut. Beliau dikenal sebagai sosok yang membatat alas atau membuka wilayah hutan pertama kali sehingga kemudian berkembang menjadi permukiman yang kini bernama Desa Sonoageng. Masyarakat setempat memandang Eyang Sahid bukan hanya sebagai pendiri desa, tetapi juga sebagai tokoh yang berjasa dalam meletakkan dasar kehidupan sosial, budaya, serta keagamaan bagi generasi-generasi setelahnya. Dengan demikian, setiap pelaksanaan tradisi nyadran, wujud penghormatan dan rasa terima

kasih kepada beliau menjadi pusat rangkaian kegiatan yang dilakukan secara turun-temurun (Damayanti, 2024).

Eyang Sahid diperkirakan memiliki nama asli Raden Kanoman yang berasal dari Kerajaan Mataram. Pada abad ke-17 terjadi kekacauan di Keraton Yogyakarta akibat perebutan kekuasaan. Tidak ingin terlibat dalam konflik tersebut, Eyang Sahid bersama ibunya, yang dikenal sebagai Eyang Putri, memutuskan untuk meninggalkan kerajaan dan mencari arah hidup yang lebih tenang. Dalam perjalanan itu, mereka bertemu dengan Kyai Moh. Sahid di daerah Demak, Jawa Tengah, dan Eyang Sahid kemudian belajar ilmu agama Islam kepada beliau. Raden Kanoman memilih berguru kepada Kyai Moh. Sahid karena ingin memperdalam pengetahuan tentang ajaran Islam. Setelah menempuh proses belajar, Kyai Moh. Sahid menilai bahwa Raden Kanoman telah menguasai ilmu yang diajarkan, khususnya dalam bidang keagamaan. Atas dasar hal tersebut, Kyai Sahid kemudian menyarankan agar Raden Kanoman meninggalkan padepokan dan mulai mengamalkan serta menyebarkan ilmu yang telah diperolehnya (Cahyani, 2024).

Ilmu yang diperoleh Raden Kanoman selama berguru kepada Kyai Moh. Sahid menjadi bekal penting yang membuka jalannya dalam menyebarkan agama Islam. Kyai Moh. Sahid kemudian menugaskannya untuk menuju arah terbitnya matahari,

yaitu ke Timur. Mengikuti perintah tersebut, Raden Kanoman pun memulai perjalanan ke timur guna mencari daerah baru tempat ia dapat mengamalkan ajaran agama Islam yang telah dipelajarinya. Dalam perjalanannya, ia harus menembus hutan lebat yang belum dihuni manusia, serta kerap menghadapi cuaca buruk di sepanjang perjalanan. Setelah menempuh perjalanan panjang, Raden Kanoman merasa lelah dan memutuskan untuk beristirahat di tengah hutan belantara, tepatnya di bawah sebuah pohon besar. Ketika sedang beristirahat, ia bermimpi mendapat anjuran untuk mendirikan sebuah desa dengan menjadikan pohon besar di perbatasan Kabupaten Kediri sebagai pedomannya. Setelah menerima petunjuk melalui mimpi tersebut, Raden Kanoman bersama para pengikutnya mulai membuka dan membersihkan hutan di sekitar tempat beristirahat di bawah pohon besar tersebut. Hutan yang dibabat tersebut kemudian dipersiapkan oleh Raden Kanoman untuk dijadikan perkampungan, sesuai dengan petunjuk yang ia dapatkan melalui mimpinya. Kemudian Raden Kanoman memberi nama wilayah itu sebagai Desa Sonoageng, yang berarti “pohon besar,” nama yang terinspirasi dari pohon Sono yang menjadi penanda tempat tersebut. Di desa baru itu, Raden Kanoman bersama para pengikutnya mendirikan sebuah padepokan yang difungsikan sebagai pusat pembelajaran ilmu agama Islam (Cahyani, 2024).

Setelah dianggap berhasil mendirikan desa serta menyebarkan ajaran Islam, Raden Kanoman merasa tugasnya telah rampung. Sebagai bentuk penyucian diri dan upaya mendekatkan diri kepada Allah Swt., ia kemudian menjalani ritual *topo mluwah* bersemedi dengan tubuh diikat benang dan tempat semedinya ditutup serta melaksanakan *poso broto* selama empat puluh hari. Untuk menjalankan laku spiritual tersebut, Raden Kanoman menggali sebidang tanah menyerupai liang lahat yang akan dijadikan tempatnya bersemedi. Setelah lubang itu selesai dibuat, tubuhnya dililit dengan benang yang ujungnya ditarik ke permukaan tanah. Kemudian Raden Kanoman turun ke dalam galian tersebut, dan ruang itu ditutup sebagaimana mestinya pada masa itu. Sebelum masuk, ia terlebih dahulu menyampaikan amanat kepada ibunya. Sebagai tanda kehidupan selama masa semedi, sang ibu diminta menarik benang tersebut dari waktu ke waktu. Apabila benang masih terasa berat saat ditarik, itu menandakan bahwa Raden Kanoman masih hidup. Namun jika tarikannya terasa ringan, maka sang ibu diperintahkan untuk membuka penutup galian tersebut (Damayanti, 2024).

Tepat pada hari ke-40 pelaksanaan ritualnya, yang bertepatan dengan *Kamis Pahing* menjelang *Jumat Legi*, Eyang Putri memeriksa keadaan Raden Kanoman dengan menarik benang tanda. Betapa terkejutnya ketika merasakan benang itu sangat

ringan, pertanda bahwa Raden Kanoman sudah tidak bernyawa. Dengan segera Eyang Putri membuka penutup galian tersebut, namun jasad Raden Kanoman tidak ditemukan. Peristiwa ini kemudian diyakini sebagai kematian *mukso*, yaitu meninggal dengan keadaan jasad yang lenyap. Sejak saat itu, hari *Kamis Pahing-Jumat Legi* dijadikan patokan oleh masyarakat Desa Sonoageng dalam melaksanakan tradisi nyadran, karena pada hari itulah wafatnya Raden Kanoman diketahui. Warga desa kemudian memberi beliau gelar Eyang Sahid, yang diambil dari nama gurunya, Moh. Sahid. Mereka juga meyakini bahwa Eyang Sahid merupakan *danyang* desa leluhur penjaga yang melindungi wilayah Sonoageng. Hingga saat ini, kompleks makam Eyang Sahid tetap dianggap sangat sakral. Masyarakat percaya bahwa meskipun raganya telah tiada, roh beliau masih hadir menjaga desa dan membawa keberkahan serta kedamaian bagi warganya. Kepercayaan ini diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sebagai bentuk rasa syukur dan penghormatan, warga Desa Sonoageng senantiasa menyelenggarakan tradisi nyadran setiap tahun. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan panen ketiga, khususnya pada *Kamis Pahing-Jumat Legi*, sesuai dengan hari wafatnya Eyang Sahid yang kemudian menjadi pedoman tetap dalam pelaksanaan tradisi nyadran di desa tersebut (Cahyani, 2024).

## **b. Prosesi Pelaksanaan Tradisi Nyadran di Desa Sonoageng Kabupaten Nganjuk**

Tradisi nyadran di Desa Sonoageng memiliki hubungan yang sangat kuat dengan sejarah awal berdirinya desa, yang oleh masyarakat dikenal sebagai *babat alas*. Di wilayah ini terdapat dua makam yang dianggap paling sakral, yakni makam Eyang Sahid dan makam Eyang Putri. Kedua tokoh tersebut dipercaya sebagai figur penting yang berperan besar dalam proses pendirian Desa Sonoageng. Selain itu, perjalanan hidup dan kontribusi mereka dalam membangun desa juga diabadikan dalam sebuah *cerita cekak* atau cerita pendek. Kisah tersebut dibacakan setiap kali tradisi nyadran digelar, sebagai bentuk penghormatan sekaligus pengingat sejarah bagi masyarakat (Lestari et al., 2016).

Pada awalnya, tradisi nyadran di Desa Sonoageng dilaksanakan dengan cara yang sangat sederhana, yakni berupa kenduri yang digelar di rumah Kepala Dusun (Kamituwo). Namun, seiring berjalannya waktu, masyarakat merasa bahwa pelaksanaannya kurang meriah. Hal tersebut mendorong warga untuk menambahkan berbagai prosesi serta menghadirkan hiburan seperti kesenian jaranan, reog Ponorogo, dan pertunjukan lainnya agar suasananya lebih semarak. Tradisi yang semakin kaya dengan hiburan ini ternyata mampu menarik perhatian pemuda maupun masyarakat secara luas. Meski berlangsung meriah, nilai-nilai yang

terkandung dalam nyadran tetap dijaga dan dilestarikan. Saat ini, nyadran Sonoageng telah menjadi hajatan desa sekaligus tercatat sebagai salah satu destinasi wisata budaya oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Nganjuk (Lestari et al., 2016).

Pada awal perkembangannya, tontonan yang ditampilkan dalam tradisi nyadran hanya berupa Wayang Krucil dan Kentrung. Namun, sejak tahun 1995, bentuk hiburan dalam nyadran Sonoageng mengalami perkembangan pesat. Model prosesi yang dijalankan pun mulai banyak mengadopsi konsep dari tradisi nyadran di Menang, Kediri. Hingga sekarang, nyadran Sonoageng selalu dipadati pengunjung, baik dari luar desa maupun dari berbagai daerah di luar Kabupaten Nganjuk. Seiring perubahan zaman, daya tarik nyadran semakin meningkat. Selama kurang lebih 25 hari menjelang puncak acara, masyarakat Sonoageng serta para perantau yang bekerja di kota besar biasanya berusaha meluangkan waktu untuk pulang. Mereka melakukan *slametan* di makam Eyang Sahid untuk memohon keberkahan dan kelancaran rezeki di tempat mereka mencari nafkah. Selain itu, bazar rakyat yang memenuhi jalan kecil di Dusun Sonoageng turut memeriahkan rangkaian tradisi nyadran setiap tahunnya. Berikut ini merupakan uraian mengenai seluruh tahapan prosesi ritual nyadran, mulai dari masa persiapan, kegiatan pra-acara, hingga puncak pelaksanaan ritual tersebut (Cahyani, 2024):

## 1) Acara Sebelum Ritual Tradisi *Nyadran* Dilaksanakan

### a) Rapat Persiapan

Rapat persiapan nyadran dilaksanakan di rumah Ketua Paguyuban Putro Eyang Sahid. Pertemuan ini dipimpin oleh Kepala Desa dan Kepala Dusun, serta dihadiri Kebayan, ibu-ibu PKK, para ketua RT, dan pemuda Dusun Sonoageng. Dalam rapat tersebut dibahas berbagai kebutuhan, seperti pendanaan untuk Wayang Krucil dan Kentrung, persiapan uborampe jolen, daftar tamu undangan, serta pengaturan keamanan.

### b) Kenduri

Satu minggu sebelum puncak tradisi nyadran, masyarakat Sonoageng melakukan nyekar dan mengadakan kenduri. Pada kegiatan kenduri, warga membawa ayam panggang (*Panggangan Buceng*) beserta *uborampe* ke punden makam Eyang Sahid. Prosesi ini dipimpin oleh juru kunci makam, Bapak Tohar. Warga yang menyiapkan ayam panggang disebut ahli hajat. Setelah kenduri usai, peserta biasanya berebut mengambil hidangan yang telah disajikan. Sebagai bentuk terima kasih, ahli hajat juga memberikan sedikit rezeki secara sukarela kepada juru kunci yang memimpin jalannya kenduri.

## 2) Pra Acara Prosesi Ritual Tradisi *Nyadran* (Tuti, 2018)

### a) Tahlil

Secara harfiah, kata *tahlil* berarti berdzikir dengan membaca *La ilaha illallah*, yang kemudian berkembang dalam tradisi Islam Jawa menjadi tahlilan. Kegiatan ini menjadi wadah berkumpul untuk membaca dzikir dan doa bagi orang yang telah wafat, dengan harapan amal dan ibadah mereka diterima oleh Allah SWT. Tahlilan yang dilakukan masyarakat Sonoageng ditujukan untuk mendoakan Eyang Sahid dan para leluhur lainnya. Melalui doa tersebut, sebagian warga juga memohon kesehatan, kelancaran rezeki, serta keselamatan desa berkat keberkahan Eyang Sahid.

### b) Musik Keroncong

Musik keroncong merupakan salah satu musik khas Indonesia yang lahir dari perpaduan budaya Barat dan Timur. Genre ini populer dan memiliki banyak penggemar, serta berkembang dalam berbagai bentuk seperti langgam Jawa yang melahirkan campursari, keroncong bernuansa rock ala Koes Plus, hingga keroncong dangdut. Dalam penampilannya, musik keroncong biasanya menggunakan instrumen seperti biola, flute, vokal, dan ukulele alat musik kecil berciri bunyi nyaring yang menjadi

ciri khasnya. Di Desa Sonoageng, hiburan keroncong diselenggarakan oleh Ketua Paguyuban Putro Eyang Sahid dan ditonton oleh perangkat desa serta sebagian warga.

c) Kentrung

Kentrung adalah bentuk teater rakyat yang dibawakan oleh seorang dalang, dengan cerita berbentuk prosa yang dinyanyikan dan diselingi pantun, serta diiringi musik rebana. Seni ini termasuk sastra lisan klasik yang masih bertahan hingga kini dan kerap digunakan sebagai media dakwah karena peralatan yang sederhana dan ciri khasnya yang unik. Di Sonoageng, kentrung tetap dipentaskan pada tradisi nyadran meskipun minat masyarakat terhadap kesenian ini mulai berkurang. Keberlangsungannya dijaga karena adanya keyakinan bahwa kentrung merupakan kesenian favorit Eyang Sahid, sehingga wajib hadir dalam setiap pelaksanaan nyadran. Pertunjukan kentrung dimainkan oleh warga setempat, biasanya oleh kelompok Kentrung Gado-gado yang salah satu anggotanya adalah Ketua Paguyuban Putro Wayah Eyang Sahid. Pementasan dilakukan di halaman masjid Dusun Sonoageng. Namun, bentuk kentrung yang tampil mengalami perubahan. Jika dahulu berfokus pada kisah kerajaan atau cerita para nabi, kini kentrung di Sonoageng lebih sering membawakan

tembang Jawa atau lagu dangdut yang populer di masyarakat (Tuti, 2018).

d) Kuda Lumping

Seni Kuda Lumping merupakan kesenian rakyat yang menonjolkan kekhasan adat setempat. Suatu tradisi dapat bertahan karena adanya upaya masyarakat untuk melestarikannya, termasuk Kuda Lumping yang hingga kini masih ditemukan di berbagai daerah di Jawa. Setiap wilayah memiliki ciri khas tersendiri dalam gerak tari, kostum, musik, dan pola pertunjukannya. Dibandingkan tari klasik, Kuda Lumping lebih dikenal luas oleh masyarakat tradisional. Pertunjukan ini menggambarkan sosok prajurit yang sedang menunggang kuda, di mana para penari bergerak seolah menyatu dengan kuda anyaman yang mereka gunakan sebagai properti (Tuti, 2018).

e) *Penthol Tembem*

*Penthol Tembem* menjadi acara pembuka yang digelar pada pagi hari sebelum prosesi nyadran berlangsung sore harinya. Tugas utamanya adalah mengabarkan kepada warga Dusun Sonoageng bahwa ritual nyadran akan segera dilaksanakan. Kesenian ini dimainkan oleh empat penari berkostum merah dengan jarik, celana panjang, dan topeng, serta lima pengiring musik yang membawa alat perkusi

sederhana dan pengeras suara. Rombongan berjalan menyusuri jalan-jalan desa sambil menari santai mengikuti irama (Tuti, 2018).

Berasal dari Kota Madiun, kesenian *Penthol Tembem* biasanya hadir dalam berbagai peringatan, seperti bersih desa dan hari kemerdekaan Indonesia. Kesenian ini tetap bertahan karena adanya dukungan budaya dan kesadaran masyarakat untuk menjaga tradisi yang masih dianggap bernilai. Meski begitu, sebagian warga belum sepenuhnya memahami makna budaya yang terkandung di dalamnya. Kesenian tradisional yang minim dukungan perlahan dapat tergeser oleh seni baru. Karena itu, kesenian lokal perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi telah mendorong munculnya bentuk-bentuk baru dalam seni, termasuk akulturasi antara tradisi dan modernitas, yang kemudian memunculkan inovasi dalam dunia tari (Tuti, 2018).

*f) Sesaji Jolen*

*Sesaji jolen* dibawa dalam arak-arakan sebagai bagian utama prosesi nyadran. Pembuatan *jolen* dilakukan pada pagi hari, ketika warga mulai mengumpulkan berbagai hasil bumi sesuai kesepakatan sebelumnya. Bahan-bahan yang dibawa meliputi makanan pokok, umbi-umbian,

sayuran, buah-buahan, serta sebagian warga juga menambahkan perlengkapan rumah tangga. Semua hasil bawaan tersebut kemudian dirangkai dan dihias dengan janur muda sehingga membentuk satu kesatuan *jolen*. Dalam tradisi ini terdapat empat *jolen*: satu *jolen* khusus berisi kue apem yang disusun menyerupai gunung, sementara tiga lainnya berisi campuran hasil bumi dan alat-alat rumah tangga. Tidak ada aturan baku mengenai jenis makanan yang harus disertakan, tetapi masyarakat memandang isi *jolen* sebagai ekspresi syukur atas rezeki yang diterima dari Tuhan. Adapun *jolen* berisi gunung apem dimaknai sebagai simbol permohonan keselamatan dan pengampunan (Putra et al., 2022).

### 3) Puncak Acara Prosesi Ritual Tradisi Nyadran

Menurut juru kunci makam Eyang Sahid, tradisi nyadran di Desa Sonoageng masih menarik banyak pengunjung, baik dari luar desa maupun luar kabupaten. Seiring perkembangan zaman, prosesi nyadran di Sonoageng mengalami berbagai penyesuaian. Adapun rangkaian kegiatan berikut menggambarkan urutan acara puncak prosesi nyadran dari awal hingga akhir (Putra et al., 2022).

a) *Cucuk Lampah*

Prosesi nyadran dimulai dengan kirab pada pukul 14.00 WIB, bergerak dari Kantor Kepala Desa Sonoageng menuju punden makam Eyang Sahid. Para peserta, baik laki-laki maupun perempuan, mengenakan pakaian adat Jawa. Acara ini dihadiri Bupati Nganjuk, para sesepuh desa, perangkat Desa Sonoageng, serta warga dari berbagai kelompok usia. Sepanjang arak-arakan menuju makam, iringan musik “*neng nang neng gong*” mengiringi perjalanan. Selama prosesi berlangsung, seluruh aktivitas warga yang menimbulkan suara dihentikan sementara demi menjaga kekhidmatan ritual. Di barisan depan, Putri Dhomas berjalan sebagai cucuk lampah sambil membawa bokor berisi bunga untuk nyekar, dan mereka mengenakan kebaya (Lestari et al., 2016).

b) *Pembawa Pusaka*

Tongkat yang dibuat dari kayu dan dihias dengan sentuhan warna sederhana dipandang sebagai lambang pusaka peninggalan Eyang Sahid pada zaman dahulu. Dalam prosesi ritual, tongkat ini diletakkan di sisi makam Eyang Sahid sebagai simbol penghormatan terhadap beliau dan warisan yang ditinggalkannya (Tuti, 2018).

c) Tamu Undangan

Pada prosesi ritual tradisi nyadran mengundang segenap jajaran pemerintahan Kabupaten Nganjuk yang meliputi: Bapak Bupati Nganjuk, pejabat Kecamatan Prambon, Kepala Desa beserta jajarannya, dan pejabat RT RW Desa Sonoaeng. Segenap tamu undangan yang mengajak pasangannya dalam mengikuti prosesi ritual nyadran, untuk barisan para perempuan berada di belakang setelah tamu laki-laki tidak berjejer sesuai pasangannya (Cahyani, 2024).

d) Gamelan *Mungdhe*

*Mungdhe* berasal dari Desa Gari, Kecamatan Baron, Kabupaten Nganjuk. Kesenian ini kini menjadi salah satu ikon budaya khas daerah tersebut. Asal-usulnya dikaitkan dengan masa pergolakan Pangeran Diponegoro pada 1823-1830, ketika para prajurit yang kalah kemudian berpencar dan sebagian melarikan diri ke wilayah Baron. *Mungdhe* tercipta dari perpaduan dua instrumen sederhana: *penitir* yang menghasilkan bunyi “mug” dan *bende* (sejenis kempul) yang berbunyi “dhe”. Gabungan dua suara inilah yang menjadi dasar penamaan kesenian *Mungdhe*. Pada tahun 1995, KASI (Kepala Seksi) Kabupaten Nganjuk mengusulkan penggunaan gamelan *Mungdhe* sebagai bagian

dari prosesi nyadran, dan usulan tersebut kemudian disetujui oleh pihak pemerintahan Desa Sonoageng. Sejak itu, gamelan *Mungdhe* digunakan sebagai pengiring jalannya prosesi, berada tepat di belakang barisan tamu undangan dari jajaran pemerintah (Cahyani, 2024).

e) *Pembawa Sesaji Jolen*

Sebagai pungkasan kirab prosesi ritual nyadran adalah arak-arakan enam jolen yang dibawa oleh kelompok pembawa berjumlah empat orang setiap jolen, semuanya mengenakan busana kejawen. Di barisan paling depan terdapat jolen berisi gunung apem, kemudian diikuti tiga jolen lainnya yang memuat hasil bumi (ulu pametu) serta berbagai peralatan rumah tangga. Sesampainya di punden makam Eyang Sahid, seluruh jolen ditempatkan di sisi punden sebagai bagian dari rangkaian ritual. Setelah prosesi nyadran berakhir, isi jolen menjadi rebutan warga dan para pengunjung yang hadir dalam upacara tersebut (Lestari et al., 2016).

f) *Upacara Makam*

Kirab nyadran yang menuju situs makam Eyang Sahid di Desa Sonoageng memiliki tujuan utama sebagai bentuk ziarah kubur. Pada prosesi ini, seluruh peserta kirab serta para pengunjung berkumpul di area punden untuk

mengikuti rangkaian ritual dan menyaksikan jalannya tradisi nyadran. Ziarah sendiri merupakan amalan yang umum dilakukan umat Islam sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur yang telah wafat. Melalui kegiatan ini, para peziarah memanjatkan doa agar para pendahulu mendapatkan ampunan dan keselamatan, sekaligus menjadi pengingat spiritual bagi yang masih hidup mengenai kehidupan akhirat. Ketika rombongan mencapai punden, empat sesaji jolen ditempatkan di bawah pohon beringin besar yang berdiri di sisi makam Eyang Sahid. Masyarakat meyakini bahwa jolen tersebut membawa berbagai keberkahan, seperti kemudahan dalam usaha perdagangan, hasil panen yang melimpah, kesehatan jasmani dan rohani, kemudahan mendapatkan jodoh, kelancaran rezeki, serta keharmonisan antar warga. Sementara itu, jajaran tamu undangan dari unsur pemerintahan dan panitia nyadran berkumpul di dalam area punden berbentuk persegi empat, tepat di sebelah makam Eyang Sahid dan Eyang Putri. Para panitia, pemangku adat, perangkat desa, kelompok ibu-ibu, dan para pemuda duduk melingkar membentuk formasi empat sisi yang mengelilingi kedua makam tersebut (Tuti, 2018).

Setelah itu, prosesi berlanjut ke rangkaian acara berikutnya, yaitu (Cahyani, 2024):

- a. Pembukaan, prakata yang diisi oleh pemangku adat.
- b. Peletakan pusaka
- c. Juru kunci menghadap keperluan upacara
- d. Pimpinan ritual unjuk atur
- e. Pembacaan sejarah singkat Eyang Sahid dan Desa Sonoageng
- f. Pembacaan tujuan prosesi nyadran
- g. Sambutan oleh Kepala Desa Sonoageng, Kepala Kecamatan Prambon, Bupati Kabupaten Nganjuk atau yang mewakili
- h. Penutup/ doa
- i. Taburan bunga oleh juru kunci, Kepala Desa Sonoageng, Kepala Kecamatan Prambon, Bupati Kabupaten Nganjuk, dan semua peserta.

Seluruh tahapan dalam prosesi ritual nyadran disampaikan memakai Bahasa Jawa Kromo, kecuali bagian doa dan lantunan ayat al-Qur'an yang dibacakan dalam Bahasa Arab, kemudian dilengkapi dengan penjelasan atau bacaan dalam Bahasa Jawa.

g) Tabur Bunga Nyekar

Tradisi tabur bunga atau nyekar merupakan bagian dari ritual ziarah, di mana masyarakat membaca kalimat thayyibah sebelum menaburkan bunga di makam yang

mereka doakan. Istilah *nyekar* dikenal luas di masyarakat Jawa, terutama di wilayah pesisir selatan Pulau Jawa, dan menjadi sebutan umum untuk kegiatan ziarah ke makam keluarga atau leluhur. Dalam prosesi nyadran di Desa Sonoageng, *nyekar* menjadi salah satu rangkaian utama yang tidak dapat dipisahkan. Bunga yang dibawa dalam bokor oleh Putri Dhomas akan ditaburkan secara bergilir oleh para tamu undangan, mulai dari pejabat Kabupaten Nganjuk, perangkat desa, hingga masyarakat yang hadir. Pengunjung yang ingin ikut menaburkan bunga di situs makam Eyang Sahid juga dipersilakan untuk berpartisipasi (Cahyani, 2024).

#### *h) Manganan*

Sesudah seluruh rangkaian prosesi nyadran selesai mulai dari kirab hingga acara di area makam panitia telah menyiapkan hidangan untuk para peserta. Makanan tersebut kemudian dinikmati bersama sebagai bentuk ramah tamah antara tamu undangan, jajaran pemerintahan Kabupaten Nganjuk, perangkat desa, serta panitia nyadran. Mereka duduk bersama, berbincang santai, dan menyantap sajian yang telah disediakan sebagai penutup kegiatan.

Dalam sesaji yang dipersiapkan, masyarakat membawa berbagai hidangan, seperti makanan yang

ditempatkan dalam takir, ingkung ayam panggang, serta nasi lengkap dengan lauk pauk yang disajikan menggunakan wadah bernama lengkong. Jenis nasi yang digunakan umumnya adalah nasi gurih atau nasi *wuduk*. Seluruh *uborampe* ini dipersembahkan sebagai bentuk doa yang ditujukan kepada Nabi Muhammad Saw. Pada tradisi *slametan*, warga Sonoageng biasanya menyiapkan nasi *wuduk* bersama pelengkapannya, antara lain sambal goreng, urap sayur, potongan mentimun, serta ingkung ayam utuh yang dipanggang dengan bumbu khas. Selama acara manganan berlangsung, warga yang hadir turut memperebutkan isi *jolen*. Tidak hanya masyarakat Desa Sonoageng, tetapi juga pengunjung dari luar desa ikut berpartisipasi. Mereka meyakini bahwa memperoleh bagian dari isi *jolen* dapat membawa keberkahan (Tuti, 2018).

i) Pagelaran Budaya

Pagelaran budaya yang digelar di Desa Sonoageng meliputi (Puspasari, 2023):

i) Wayang Krucil

Wayang krucil merupakan bentuk kesenian tradisional yang awalnya dibuat dari kulit berukuran kecil, sehingga dinamai *wayang krucil*. Dalam perkembangannya, bahan pembuatannya beralih

menggunakan kayu dua dimensi yang kemudian dikenal sebagai *wayang klithik*. Pada umumnya, kisah yang dibawakan dalam pertunjukan wayang krucil bersumber dari cerita Panji Kudalaleyan pada masa Pajajaran hingga kisah Prabu Brawijaya dari Majapahit. Meski demikian, wayang ini juga kerap menampilkan alur cerita dari wayang purwa, wayang menak, maupun kisah-kisah yang berasal dari babad tanah Jawa.

ii) Wayang kulit

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang berkembang dalam budaya Jawa dan Bali di Indonesia. Cerita yang ditampilkan melalui pertunjukan wayang ini umumnya mengangkat tema tentang pertentangan antara kebaikan dan kejahatan. Dalam tradisi sastra Jawa, penciptaan wayang kulit dikaitkan dengan Kanjeng Sunan Kalijaga, salah satu anggota Wali Songo yang berasal dari keturunan bangsawan Ponorogo, yaitu Arya Wiraraja. Pada masa itu, Sunan Kalijaga melihat bahwa masyarakat Indonesia, khususnya suku Jawa, sangat menyukai pertunjukan Wayang Beber. Dalam ajaran Islam kegiatan melukis di atas kertas dianggap tidak diperbolehkan, Sunan Kalijaga kemudian melakukan

inovasi terhadap bahan pembuatan wayang. Media yang awalnya menggunakan daluang atau kertas ponoragan diubah menjadi kulit sapi maupun kulit kerbau sebagai alternatif yang lebih sesuai. Selain menjadi sarana hiburan, wayang kulit juga dimanfaatkan sebagai media dakwah berbasis budaya oleh Sunan Kalijaga. Ia bahkan menambahkan tokoh-tokoh baru, yaitu punakawan yang terdiri dari Semar, Bagong, Petruk, dan Gareng, untuk memperkaya pesan-pesan moral dalam pertunjukan.

iii) Kentrung

Kesenian kentrung merupakan salah satu bentuk seni tradisional yang tumbuh dan berkembang di kawasan pesisir utara Pulau Jawa. Penyebarannya meliputi berbagai daerah seperti Semarang, Pati, Jepara, Blora, hingga Tuban, yang sejak dahulu menjadi pusat aktivitas budaya masyarakat. Pada era kolonial Belanda, tepatnya sekitar tahun 1930-an, Ki Basiman muncul sebagai tokoh yang berjasa memperkenalkan dan mempopulerkan kesenian ini kepada masyarakat luas. Dalam setiap pertunjukannya, kentrung selalu diiringi dengan alat musik khas yang memberikan ritme dan nuansa tersendiri. Instrumen yang digunakan antara lain tumbuh timlung yang juga dikenal sebagai kenthen serta terbang

besar atau rebana. Kedua alat musik ini menghasilkan bunyi yang berpadu harmonis sehingga menjadi ciri khas yang membedakan kentrung dari kesenian tradisional lainnya (Lestari et al., 2016).

Seni kentrung dikenal sebagai kesenian tradisional yang kaya akan nilai-nilai kearifan lokal. Dalam setiap pertunjukan, pemain kentrung biasanya membawakan alur cerita sesuai pakem yang telah diwariskan secara turun-temurun. Cerita tersebut disampaikan melalui lantunan parikan yang berirama, dan di sela-selanya sang seniman kerap menambahkan gurauan atau candaan ringan untuk menghidupkan suasana serta menarik perhatian penonton. Namun, meskipun mengandung nilai budaya yang sangat tinggi, kesenian ini menghadapi ancaman kepunahan. Proses pewarisan kepada generasi muda tidak berjalan dengan baik, sehingga jumlah pelaku seni kentrung semakin menurun dari waktu ke waktu. Kebanyakan orang yang masih memiliki kemampuan memainkan dan mementaskan kentrung saat ini merupakan para sesepuh atau mereka yang sudah berusia lanjut, sementara kalangan muda jarang yang tertarik untuk mempelajarinya (Lestari et al., 2016).

Dalam tradisi nyadran di Desa Sonoageng, keberadaan pagelaran budaya berupa wayang krucil, wayang kulit, dan seni kentrung dianggap sebagai unsur yang tidak boleh ditinggalkan. Menurut cerita yang diwariskan secara turun-temurun, ketiga bentuk kesenian tersebut merupakan hiburan kesukaan Eyang Sahid. Oleh karena itu, pertunjukan biasanya dipusatkan di depan rumah Kepala Dusun (Kamituwo) Sonoageng sebagai bentuk penghormatan terhadap leluhur.

Selain ketiga kesenian utama tersebut, berbagai pertunjukan lain juga turut memeriahkan suasana setelah rangkaian prosesi nyadran selesai dilaksanakan. Perubahan zaman kemudian membuat pelaksanaan pagelaran budaya tidak lagi terbatas setelah prosesi, tetapi juga digelar lebih awal sebelum ritual nyadran dimulai. Setiap lingkungan dusun pun turut berpartisipasi dengan menampilkan kesenian khas masing-masing, seperti jaranan dangdut, layar tancap, hingga orkes dangdut, sehingga suasana desa semakin hidup dan semarak (Lestari et al., 2016).

j) Bazar Rakyat

Bazar rakyat yang digelar pada momen tradisi nyadran di Desa Sonoageng menjadi salah satu daya tarik utama bagi masyarakat dan pengunjung. Para pedagang yang

ingin ikut berpartisipasi biasanya memesan tempat untuk membuka stand sekitar dua minggu sebelum prosesi nyadran dimulai. Peserta bazar ini bersifat umum, baik berasal dari wilayah Nganjuk maupun dari luar kabupaten, sehingga menghadirkan variasi produk dan jenis dagangan yang cukup beragam. Untuk dapat membuka stand, para pedagang dikenakan biaya sewa sebesar Rp 20.000,- per meter selama penyelenggaraan acara nyadran (Cahyani, 2024).

Bagi pedagang, berjualan di momen nyadran dipercaya membawa keberkahan. Mereka meyakini bahwa dagangan yang dijual saat nyadran akan lebih laris dan mendatangkan rezeki. Meski pada beberapa kesempatan bazar sempat sepi pembeli, pedagang tetap optimis bahwa di waktu lain dagangan mereka akan habis terjual dan memperoleh keuntungan berlipat. Acara puncak nyadran, yang biasanya berlangsung pada malam Jum'at Pahing, menjadi titik tertinggi keramaian. Pada saat itu, jumlah pedagang maupun pengunjung meningkat pesat, bahkan banyak yang datang dari berbagai daerah. Kehadiran pengunjung yang membludak tidak hanya memberikan keuntungan bagi pedagang, tetapi juga berdampak positif bagi masyarakat setempat. Aktivitas ekonomi yang terjadi selama bazar nyadran turut menambah pendapatan warga

Desa Sonoageng sekaligus mempererat interaksi sosial antar penduduk dan pengunjung. Dengan demikian, bazar rakyat menjadi bagian penting dari tradisi nyadran, baik sebagai sarana hiburan, tempat berdagang, maupun media menjaga nilai budaya lokal (Cahyani, 2024).