

## VIDEO ANIMASI CERITA WAYANG TOKOH YUDHISTIRA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR

Heni Siswantari<sup>1</sup>, Niswi Mukarromah<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

E-mail: <sup>1</sup>heni.siswantari@pgsd.uad.ac.id, <sup>2</sup>niswi1600005208@webmail.uad.ac.id

**Abstrak:** Pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira dilatarbelakangi belum banyaknya media pembelajaran berbasis video animasi untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi cerita wayang Tokoh Yudhistira pada peserta didik kelas IV SD. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui proses pengembangan dan kualitas video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan Bord and Gall dalam Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah validasi ahli media, materi, pembelajaran dan bahasa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar penilaian kualitas produk. Teknik analisis data digunakan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media video animasi wayang Yudhistira bertujuan untuk meningkatkan kearifan lokal sebagai upaya pelestarian budaya, (2) Membentuk karakter peserta didik melalui karakter tokoh wayang Yudhistira, dan (3) memberikan pengalaman belajar yang kongkrit pada siswa melalui media video. Hasil penilaian kualitas video animasi oleh ahli media mendapat nilai sebesar 82,5 (sangat baik), ahli materi mendapat nilai sebesar 81,25 (sangat baik), ahli pembelajaran mendapat nilai sebesar 88,16 (sangat baik), ahli bahasa mendapat nilai sebesar 83,33 dengan (sangat baik). Dengan demikian, video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa bagi peserta didik kelas IV SD mendapatkan respon yang sangat baik dari validasi ahli

**Kata Kunci:** Wayang, Yudhistira, Pembelajaran Bahasa Jawa

**Abstract:** Research on the development of animated video puppet stories of Yudhistira characters is motivated by the lack of video animation based learning media for learning the Javanese language, the material of Yudhistira character puppet stories for fourth-grade elementary school students. Therefore, the aim of the study was to determine the development process and quality of the animated video of the Yudhistira puppet story in Javanese learning in grade IV SD. This research is a research type research and development (R&D) using the Bord and Gall development method in Sugiyono. The subject of this research is the validation of media, material, learning, and language experts. The data collection instrument used a product quality assessment sheet. The data analysis technique was used qualitatively and quantitatively. Qualitative data analysis is done by analyzing data by describing it. The results of this study indicate that (1) video animation material of Yudhistira character puppet stories aims to increasing local wisdom as an effort to preserve culture, (2) shaping the character of students through the character of the wayang Yudhistira figure, and (3) providing a concrete learning experience by video animation. The results of the animation video quality assessment by media experts score 82.5 (very good), material experts score 81.25 (very good), learning experts score 88.16 (very good), The linguist scored 83.33 with (very good). Thus, the animated video of the Yudhistira puppet story on Javanese language learning for fourth-grade elementary school students received a very good response from expert validation.

**Keywords:** Wayang, Yudhistira, Javanese Language Learning

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat bersuku Jawa, khususnya yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Daerah tersebut menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari. Bahasa Jawa memiliki nilai sopan santun, tata krama dan tingkat tutur kata yang perlu dilestarikan (Haryati et al., 2017: 836). Agar keberadaannya tetap terjaga, beberapa upaya yang perlu dilakukan salah satunya adalah upaya dari pemerintah untuk menetapkan mata pelajaran muatan lokal sebagai mata pelajaran wajib diterapkan pada setiap satuan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini sesuai dengan Pasal 77 N ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal. Dalam pasal tersebut disebutkan bahwa mata pelajaran muatan lokal merupakan mata pelajaran yang berisikan tentang potensi dan keunikan lokal sebagai salah satu bentuk keunggulan dan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal sehingga mata pelajaran muatan lokal wajib dilaksanakan disetiap satuan pendidikan.

Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi Jawa Tengah adalah Bahasa Jawa. Berdasarkan pada peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang petunjuk pelaksanaan peraturan daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang bahasa, sastra dan aksara Jawa. Mata pelajaran muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas daerah, termasuk keunggulan daerah. Dalam menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa, salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar kelas IV adalah cerita wayang tokoh Yudhistira.

Wayang merupakan salah satu warisan budaya nenek moyang yang amat tua menceritakan tentang kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat (Nurgiyantoro, 1998: 24). Wayang telah melewati berbagai peristiwa sejarah dari generasi ke generasi, contohnya melalui pagelaran wayang yang rutin dilaksanakan pada Milad Universitas Ahmad Dahlan ke-59. Hal ini menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia, khususnya di Jawa. Pada tanggal 7 November 2003 wayang Indonesia diumumkan oleh UNESCO sebagai karya agung dunia. Hal ini menunjukkan bahwa wayang sebagai salah satu warisan budaya tradisional, telah diakui dunia internasional sebagai sebuah warisan budaya sarat nilai yang berperan besar dalam pembentukan dan

pengembangan jati diri bangsa (<https://www.timesindonesia.co.id/>, diunduh pada 4 Februari 2020).

Wayang di Indonesia memiliki 707 nama-nama pelaku dalam wayang (pelaku manusia saja), ditambah sekitar 30 nama pelaku dari dunia dewa, jumlah yang biasa dimainkan ada 200 wayang, sedangkan 114 wayang lainnya dipajang di kiri-kanan layar (Husen & Kartikadarma, 2015: 6). Beberapa permasalahan yang terjadi pada peserta didik di usia sekolah dasar lebih mengenal tokoh-tokoh *super hero* luar negeri, karena besarnya antusiasme dengan film-film bertema *super hero* membius peserta didik di usia sekolah dasar. Sedangkan di Indonesia memiliki karakter *super hero* yang terdapat di tokoh-tokoh pewayangan Jawa.

Cerita wayang tokoh Yudhistira merupakan salah satu cerita wayang yang perlu dilestarikan dan diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar sebagai generasi muda karena dalam cerita wayang banyak mengandung nasihat dan makna. Hal ini bertujuan agar kebudayaan suatu bangsa tersebut tidak hilang ditelan zaman modern yang semakin hari semakin berkembang. Menurut Nanda (2010: 205) sifat tokoh Yudhistira yang paling menonjol adalah adil, sabar, jujur, taat terhadap ajaran agama, penuh percaya diri dan berani berspekulasi. Sifat dari tokoh wayang Yudhistira dapat dijadikan teladan bagi peserta didik sekolah dasar sebagai bekal pembentukan karakter yang baik (Pandanwangi & Nuryatiningsih, 2018:4). Namun demikian, untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi cerita wayang tokoh Yudhistira di kelas guru belum mampu menunjukkan sifat tokoh wayang Yudhistira, karena guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis kepada peserta didik. Apabila guru terlalu banyak ceramah juga akan membuat peserta didik cepat bosan.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari Jumat, 9 Maret 2018 terhadap guru kelas IV di SD Negeri Kumpulsari yaitu Ibu Rini Kartika Sari, S.Pd. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa SD Negeri Kumpulsari menerapkan pembelajaran muatan lokal yaitu mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi tokoh wayang Yudhistira. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukannya permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Jawa tokoh wayang Yudhistira, beberapa permasalahan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, pembelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Kumpulsari dalam menjelaskan materi tentang tokoh wayang Yudhistira masih kurang tersampaikan kepada peserta didik, hal ini membuat peserta didik masih kurang memahami karakter tokoh wayang Yudhistira. Sedangkan tokoh wayang Yudhistira memiliki karakter yang pantas untuk dijadikan contoh kepada peserta didik di sekolah dasar, sehingga peserta

didik bisa mengetahui dan mencontoh karakter teladan yang dimiliki oleh tokoh wayang Yudhistira.

Kedua, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru menerangkan di depan kelas berdasarkan pada buku pegangan yang dimiliki oleh guru. Metode yang dipilih adalah ceramah dan diskusi, sehingga proses pembelajaran Bahasa Jawa membosankan bagi peserta didik.

Ketiga, Media pendukung yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sangat terbatas untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Jawa. Kendala yang dialami oleh guru yang mengajar di SD Negeri Kumpulsari adalah peserta didik masih kurang untuk memahami cerita perwayangan salah satunya adalah tokoh wayang Yudhistira.

Untuk mengatasi banyaknya kendala di atas untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi sehingga peserta didik lebih tertarik dan mudah mengingat serta memahami materi. Menurut Arsyad (2016: 2) penggunaan media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi & Maisaroh (2017) respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa diperoleh dengan sangat baik. Prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran buku *Pop-Up* wayang tokoh Pandhawa. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar Bahasa Jawa materi cerita wayang tokoh Yudhistira. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah media video.

Video merupakan media pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak dan bersuara untuk membantu peserta didik menyampaikan materi (Agustien et al., 2018: 20). Video merupakan media yang fleksibel untuk mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik dan bisa di ulang dan di berhentikan dalam pemutaran video sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Video juga bisa mengikutsertakan perhatian peserta didik di kelas, jadi peserta didik bisa mendapatkan materi yang diterimanya dalam jangka panjang.

Media pembelajaran berbasis video memiliki karakter yang sangat bagus untuk menerangkan suatu proses sehingga menyajikan materi lebih efektif dapat mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu dan memberikan informasi yang dapat diterima secara

merata oleh peserta didik menurut Rusman et al., (2013: 220-221). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video memiliki kesesuaian dengan karakter dari materi cerita wayang tokoh Yudhistira. Pengembangan media pembelajaran berbasis video dikombinasikan dengan animasi.

Video animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang kemudian diproyeksikan menjadi gambar-gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter dari gambar tersebut dan menampilkan video lebih variatif dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan gaya tarik belajar peserta didik (Agustien et al., 2018: 20). Video animasi memiliki kesesuaian karakteristik dengan peserta didik sekolah dasar kelas IV. Menurut Islamuddin (2012: 14) karakteristik peserta didik kelas IV adalah peserta didik lebih memahami materi yang memberikan pengalaman lebih kongkrit, rasa ingin tahu dan rasa belajar yang tinggi.

Hal ini selaras dengan hasil observasi yang dilakukan pada saat mengikuti program PPL II yang dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2019 di SD Muhammadiyah Bantul Kota. Sarana dan prasarana yang terdapat pada sekolah tersebut sudah memadai tetapi untuk proses pembelajaran Bahasa Jawa masih kurang. Peneliti melakukan observasi pada kelas IV saat pembelajaran Bahasa Jawa. Peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Bantul Kota lebih memahami materi ketika kegiatan pembelajaran didukung pengalaman yang lebih kongkrit.

Media pembelajaran berbasis video menurut Edgar Dale dalam Daryanto (2016: 15) dalam diagram kerucutnya menunjukkan bahwa media audio visual memberikan informasi pengalaman yang lebih kongkrit. Keuntungan dari menggunakan media audio visual adalah sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif. Kemampuan dalam menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik dan animasi merupakan salah satu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan potensial peserta didik dalam memotivasi belajar dan proses pembelajaran. Dengan adanya media audio visual peserta didik tidak hanya belajar pada saat jam pelajaran di sekolah, tetapi juga bisa belajar mandiri di rumah, sehingga peserta didik dapat mengulang pelajarannya kapan saja yang ia inginkan (Rusman et al., 2013: 220-221).

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyasanti & Ariza (2018), setelah menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPS kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan materi pahlawan penggerak nasional ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran media video animasi dengan suara dan gambar bergerak yang menarik perhatian peserta didik membuat peserta didik tertarik dan

antusias dalam pembelajaran, karena materi yang diberikan mudah untuk dipahami. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti ini dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi di atas, yaitu mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran Bahasa Jawa pada khususnya materi tentang cerita wayang tokoh Yudhistira pada kelas IV SD. Kompetensi dasar yang terdapat pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas tersebut yaitu 3.2 memahami cerita wayang tentang tokoh Yudistira dan 4.2 menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan terutama pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Inovasi yang dikembangkan dalam membuat media pembelajaran video animasi ini adalah membuat media yang menarik untuk peserta didik dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar Bahasa Jawa materi tokoh wayang Yudhistira. Tampilan yang menarik dengan gambar-gambar dan animasi yang dapat memotivasi dan perhatian peserta didik. Terdapat audio yang membuat peserta didik menjadi semangat belajar. Isi video yang terdapat dialog tertulis Bahasa Jawa disertai dengan audio. Media ini juga dapat dipelajari peserta didik tidak hanya disekolah, media ini nantinya akan berbentuk DVD yang dapat dipelajari peserta didik dimana saja.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan menurut (Sugiyono, 2015: 298) dalam buku Borg and Gall dengan 10 langkah. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD dan menguji kualitas produk video animasi tersebut. Namun demikian, peneliti membatasi hanya sampai 5 langkah, yaitu:

1. Identifikasi masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain.

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan yang digunakan adalah validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan lembar penilaian kualitas produk yang dilakukan oleh validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa.

## Tenik Analisis Data

### a. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini adalah memperoleh data dari masukan, tanggapan, kritik dan saran dari pengisian lembar penilaian kualitas produk. Kemudian data tersebut diolah secara deskriptif kualitatif. Aktivitas analisis data yang dilakukan dibagi menjadi 3 menurut Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2016: 246-253) yaitu *reduction data, data display, and conclusion drawing/verification*.

### b. Analisis data kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif berupa penilaian yang diperoleh dari uji validasi ahli berupa skor yang diperoleh dari lembar penilaian kualitas produk. Penilaian kualitas produk menggunakan skala penilaian yaitu:

**Tabel 1. Penilaian Kualitas Produk**

Bobot Penilaian	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Data yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum Skor}{\sum skormaksimal} \times 100$$

Keterangan:

$N$  = Nilai

$\sum skor$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum skor maksimal$  = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh hasil penskoran, kemudian dilakukan kriteria dengan kualifikasi penilaian sebagai berikut:

**Tabel 2. Kualifikasi Penilaian Produk**

Skor	Kriteria
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan dari hasil penilaian dan pembahasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian terhadap video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa bagi peserta didik kelas IV SD diuraikan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan model Borg and Gall dalam Sugiyono dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Potensi dan Masalah

Pada langkah potensi dan masalah dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira yang diangkat berdasarkan permasalahan yang terdapat di sekolah dengan pengumpulan informasi dan masalah yang dilakukan dengan observasi dan wawancara. Berdasarkan observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan diantaranya yaitu peserta didik pembelajaran Bahasa Jawa dalam menjelaskan materi tentang tokoh wayang Yudhistira masih kurang tersampaikan kepada peserta didik. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru menerangkan di depan kelas berdasarkan buku pegangan yang dimiliki oleh guru dan proses pembelajaran masih bersifat ceramah dan diskusi, sehingga proses pembelajaran Bahasa Jawa membosankan bagi peserta didik. Selain itu media pendukung yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sangat terbatas untuk menunjang proses pembelajaran dan peserta didik lebih memahami materi dengan pengalaman yang lebih kongkrit.

#### b. Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan analisis kurikulum, seperti KI, KD dan Indikator yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Sehingga dalam mengembangkan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira menggunakan kompetensi dasar 3.2 memahami cerita wayang tentang tokoh Yudistira dan 4.2 menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*.

### c. Desain Produk

Tahap desain produk produk media pembelajaran berupa video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira tidak hanya sekedar mendesain video animasi pembelajaran yang dikembangkan, tetapi tahapan desain juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan desain dalam pengembangan video animasi ini meliputi mendesain materi, membuat *storyboard* dan mengembangkan animasi. Pembuatan desain animasi cerita wayang tokoh Yudhistira menggunakan berbagai perangkat lunak seperti, *Adode Illustrator CC 2018* untuk menggambar sebuah animasi, *Adobe After Effects CC 2018* untuk menambahkan efek secara visual pada sumber video, *Adobe Premiere Pro CC 2018* untuk pengeditan video yang menekankan pada pengeditan video beserta audio dari beberapa sumber dan dijadikan menjadi satu video baru dan *Adobe Audition CC 2018* digunakan untuk merekam suara, memperbaiki kualitas suara dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track. Pada video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira terdapat 12 *scene*, 14 karakter tokoh yang terdapat pada video dan 8 pengisi suara. Berikut ini merupakan hasil dari pembuatan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira:



**Gambar 1. Pengenalan Tokoh**



**Gambar 2. Judul Cerita**



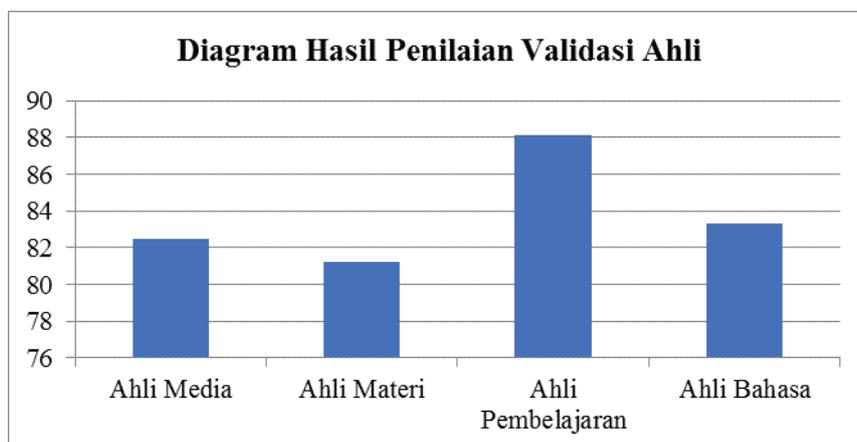
**Gambar 3. Contoh Materi dalam Cerita Wayang Yudhistira**

#### d. Validasi Produk

Tahap data hasil validasi diuji kualitasnya secara konseptual oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, para ahli tersebut terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kualitas video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira berdasarkan penilaian dari para ahli terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian kualitas video animasi oleh ahli media mendapat nilai sebesar 82,5 (sangat baik), ahli materi mendapat nilai sebesar 81,25 (sangat baik), ahli pembelajaran mendapat nilai sebesar 88,16 (sangat baik), ahli bahasa mendapat nilai sebesar 83,33 (sangat baik). Sehingga rata-rata skor yang didapatkan dari validasi ahli sebesar 83,81 dengan kategori sangat baik.

**Tabel 3. Data Hasil Uji Validasi Kualitas Produk**

No	Validasi Ahli	Nilai
1.	Ahli Media	82,5
2.	Ahli Materi	81,25
3.	Ahli Pembelajaran	88,16
4.	Ahli Bahasa	83,33
	Jumlah Nilai	335,24
	Rata-rata	83,81
	Kategori	Sangat Baik



**Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli**

#### e. Revisi Produk

Revisi desain ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira yang berdasarkan pada masukan dan saran dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan atau revisi yang sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli terhadap video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira.

#### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan media video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas IV SD. Proses pengembangan video animasi ini telah melalui berbagai tahapan penelitian menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono dengan 10 tahapan. Namun demikian, peneliti membatasi penelitian hanya sampai 5 tahap sehingga penelitian ini hanya sampai uji kualitas. Tahapan penelitian ini meliputi tahap potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan revisi desain supaya menghasilkan produk video animasi yang layak digunakan oleh peserta didik dan guru.

Pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas IV SD dilakukan secara bertahap dari mencari potensi dan masalah yang ada di sekolah dengan melakukan observasi dan wawancara, mengumpulkan informasi dengan menganalisis kurikulum yang sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Melakukan desain produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Kemudian melakukan penilaian ke ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli bahasa setelah mendapatkan persetujuan dari validator instrumen. Setelah mendapatkan saran dan komentar dari beberapa ahli sebagai masukan terhadap kualitas video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira.

Hasil penilaian dari para ahli terhadap video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas IV SD diperoleh jumlah nilai 335,24 dan jumlah rata-rata 83,81. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa untuk peserta didik kelas IV SD memenuhi kategori **sangat baik**.

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dijabarkan dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Jawa memerlukan sebuah media pembelajaran berupa video animasi, karena video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik

tidak hanya belajar pada saat jam pelajaran di sekolah, tetapi juga bisa belajar mandiri di rumah, sehingga peserta didik dapat mengulang pelajarannya kapan saja yang ia inginkan (Agustien et al., 2018: 20). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah & Purnamasari (2017) bahwa dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas, hal ini tidak hanya mengatasi ruang dan waktu tetapi juga dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang konkrit (Permatasari et al., 2019: 35). Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami cerita wayang tokoh Yudhistira dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya melalui video animasi yang terdapat gambar-gambar bergerak, menarik dan berwarna sehingga dapat meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien et al., 2018: 20). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Silmi & Rachmadyanti (2018) bahwa dengan menggunakan video animasi dapat membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran yang menarik, karena materi yang disampaikan dapat diilustrasikan melalui animasi.

Pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira sangat tepat sebagai bahan ajar supaya peserta didik dapat mengikuti sifat teladan dari tokoh wayang Yudhistira sebagai bekal pembentukan karakter yang baik (Pandanwangi et al., 2018:4). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi & Maisaroh (2017) bahwa dengan menggunakan materi cerita wayang tokoh Pandhawa dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar dan sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya bangsa.

Peserta didik kelas IV SD memiliki karakteristik dalam kegiatan pembelajaran yaitu peserta didik akan lebih paham dengan pengalaman yang kongkrit, rasa ingin tahu dan rasa ingin belajar tinggi (Islamuddin, 2012:41). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Mustoip (2018) bahwa guru harus memberikan pendidikan berdasarkan tahapan perkembangan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami substansi pembelajaran yang berkelanjutan.

Oleh sebab itu, video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi peserta didik dapat mengetahui sifat teladan dari tokoh wayang Yudhistira yang dapat diterapkan dan sebagai bentuk pelestarian budaya bangsa.

Keunikan dan keunggulan dari video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira adalah materi cerita wayang tokoh Yudhistira yang diproyeksikan dengan menggunakan video animasi yang di dalamnya terdapat kumpulan gambar-gambar yang bergerak dan menghasilkan suara sehingga dapat menarik peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Kemudian, yang didapatkan dari peserta didik mengenai materi cerita wayang tokoh Yudhistira adalah peserta didik dapat mengetahui sifat teladan dari tokoh wayang Yudhistira sehingga dapat dijadikan contoh dalam kehidupan dan peserta didik mengetahui kearifan lokal yang dimiliki di daerahnya sehingga sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya bangsa. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryati, dkk (2017) bahwa dengan menggunakan pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa pada peserta didik sekolah dasar mempunyai arti penting terhadap pembentukan karakter peserta didik dan sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya daerah yang sarat akan kearifan lokal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui proses pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Basaha Jawa, dan (2) Mengetahui uji kualitas video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira pada pembelajaran Bahasa Jawa. Proses pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* model yang dikembangkan Borg and Gall dalam Sugiyono dengan 5 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk dan revisi produk.

Hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai 82,5 (sangat baik) sesuai dengan kriteria media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 81,25 (sangat baik) sesuai dengan KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi sifat teladan tokoh wayang Yudhistira. Hasil penilaian validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai 88,16 (sangat baik) sesuai dengan syarat pembelajaran. Penilaian dari ahli bahasa mendapatkan nilai 83,33 (sangat baik) sesuai dengan kelayakan bahasa dan tata tulis yang digunakan. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,81, sehingga video animasi cerita wayang tokoh Yudhitira masuk dalam kategori **sangat baik**.

Pemilihan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira adalah (1) Sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya bangsa yang ada dilingkungan sekitar, (2) Membentuk karakter peserta didik melalui sifat teladan yang di miliki tokoh wayang Yudhistira, dan (3) Menciptakan proses pembelajaran yang kongkrit bagi peserta didik.

### **Saran**

Karakteristik peserta didik kelas IV SD memiliki proses pembelajaran yang kongkrit, sehingga peserta didik memerlukan kegiatan belajar yang melibatkan lingkungan disekitarnya. Pengembangan video animasi cerita wayang tokoh Yudhistira untuk selanjutnya dapat lebih baik lagi. Hal ini dikarenakan pengembangan video animasi ini hanya sampai uji kualitas sehingga untuk penelitin lebih lanjut dapat dilakukan uji kelayakan terhadap peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Dari buku**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Islamuddin. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nanda. (2010). *Ensiklopedia Wayang*. Yogyakarta: Absolut.
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Tranformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kualitatif kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

#### **Dari Jurnal**

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 19-23.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, Volume 3 No 2.
- Haryati, T., Supcitaningsih, O. A., & Widodo, S. (2017). Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 862-873.

- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 182-191.
- Husen, N. K., & Kartikadarma, E. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga Pandawa untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia. *Jurnal Fakultas Ilmu Komputer*, 1-9.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 34-48.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-16.

#### **Dari Internet**

- Dasar, K. D. (2019, Desember 3). Retrieved from <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>
- Nurdiyanto, W. (2019, Februari 4). *Persitiwa Penting 7 November, Wayang Ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia*. Retrieved from Times Indonesia: <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/160562/peristiwa-penting-7-november-wayang-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-dunia>
- Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningsih, F. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian. *Journal Of Urban Society's Arts*, 1-10.
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, S. d. (2019, Desember 3). Retrieved from <https://jdih.jatengprov.go.id/inventarisi-hukum/view/pergub-nomor57-tahun-20132>