



Pengembangan Media Video Animasi Wayang Kartun Kearifan Lokal Kediri Materi Keragaman Budaya

Asiah Fadila¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Mumun Nurmilawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

aisyahaisyah12567@gmail.com¹, dhian.2nw@gmail.com²,
mumunnurmilawati@gmail.com³

ABSTRACT

The background of this research is based on the results of observations and interviews that show the lack of use of interactive and local culture-based learning media in grade 4 of SDN Sukoharjo. Teachers still use conventional media and lack of knowledge of local culture, resulting in low student understanding. The purpose of this research is to develop innovative learning media in the form of animated cartoon puppet videos of local wisdom of Kediri city on cultural wisdom material for grade 4. This research method uses Research and Development. In this study, the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) is used. The results of the study show that animated cartoon puppet videos from media experts and material experts obtained a score of 93% and media experts, 91% with a very valid category, from teacher and student responses obtained a score of 88% and 97% with a very practical category, and effective in improving student understanding with an average post-test score of 88 in the limited test and 90 in the broad test. Based on the conclusions of the results of this study, this media is able to improve students' understanding of Kediri local culture.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Cultural Diversity

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasari dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis budaya lokal di kelas 4 SDN Sukoharjo. Guru masih menggunakan media konvensional dan kurangnya mengenal budaya lokal setempat, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa video animasi wayang kartun kearifan lokal kota Kediri pada materi keragaman budaya kelas 4. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development. Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi wayang kartun dari ahli media dan ahli materi memperoleh nilai 93% dan ahli media, 91% dengan kategori sangat valid, dari respon guru dan siswa memperoleh nilai 88% dan 97% dengan kategori sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa rata-rata nilai post-test 88 pada uji terbatas dan 90 pada uji luas. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal Kediri

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Keragaman Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut (Sujana, 2019) "Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang



berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila". Pendidikan, antara proses dan hasil belajar hendaknya berjalan seimbang untuk membentuk peserta didik yang berkembang secara utuh. Menurut (Rahmatia et al., 2017) "Pendidikan merupakan suatu proses di mana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri bagi peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Kualitas Pendidikan yang baik dapat menghasilkan individu yang kreatif, inovatif, dan mudah beradaptasi terhadap berbagai tantangan global saat ini. Menurut (Wiharno Try Widar, 2018) kemajuan teknologi saat ini menunjukkan perubahan yang tidak dapat dihindari di masa depan di mana penggunaan ICT dalam pendidikan akan menjadi kenyataan.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Menurut (Yusuf et al, 2023) tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dimengerti dan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang menarik yang digunakan guru dapat mengurangi rasa bosan dan jemu peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat membantu keaktifan siswa dikelas. Menurut (Zaini & Dewi, 2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jemu dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis video animasi adalah metode yang memanfaatkan animasi sebagai media untuk menyampaikan materi pendidikan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, dan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Alifa, 2021). Salah satu contoh video animasi pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan wayang kartun. Menurut (Hasanah, 2019) menyatakan bahwa wayang kartun sebagai alat peraga yang mempunyai peran penting dalam pembelajaran, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu cerita atau pun materi mengandung makna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan permasalahan yaitu pendidik hanya menggunakan media tradisional yang



berupa kertas langsung dibagikan setelah itu baru dijelaskan, pendidik hanya menyampaikan materi keberagaman budaya kearifan lokal dengan mencontohkan budaya daerah lain, siswa kurang mengetahui budaya di daerahnya sendiri. Pendidik kelas peneliti menemukan permasalahan lain yaitu, media pembelajaran wayang kartun belum di kembangkan, siswa kurang mengetahui keragaman budaya dilingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (Research and Development) R&D. (Sugiyono, 2020) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru dan selanjutnya menguji keefektifan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu video animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal. Model yang digunakan adalah ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan hasil wawancara dan observasi

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Sukoharjo. Uji coba media dilakukan 8 siswa untuk uji terbatas, dan uji coba luas dilakukan 26 siswa. Untuk keefektifan siswa diperoleh dari hasil prestes dan postest, untuk mengetahui kevalidan dengan memperoleh dari validator ahli media dan materi, untuk kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No PENILAIAN	ASPEK	SKOR
1. Desain Tampilan Video	Kemenarikan tampilan awal pembuka video wayang kartun	5
	Kesesuain pemilihan warna dalam video	5
	Menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	4
	Penggunaan suara atau musik sesuai dengan tamplan video	5
	Isi video runtut dan sesuai dengan materi	4
	Menggunakan bahasa yang mudah di pahami peserta didik	4
2. Desain Animasi Wayang Kartun	Desain karakter animasi wayang kartun sesuai dengan materi	5
	Kemenarikan bentuk animasi wayang kartun	4
	Kemanarikan pemilihan warna animasi wayang kartun	4
3. Teks	Ketepatan font yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami	4
	Kesesuai letak tata teks pada video	4
	Keterbacaan teks pada video	5
4.	Kemudahan dalam penggunaan media video animasi	4



No	ASPEK	SKOR
Penggunaan Video animasi	Video dapat di putar diberbagai perangkat	4
Total Skor		61
Skor Maksimal		70
Presentase Skor		87%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

No.	ASPEK	INDIKATOR	NILAI					
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Isi Materi	1. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					<input type="checkbox"/>	
		2. Kesesuaian dan kejelasan tujuan pembelajaran			<input type="checkbox"/>			
		3. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik					<input type="checkbox"/>	
		4. Kelengkapan materi yang disajikan			<input type="checkbox"/>			
2.	Kebahasaan	5. Penggunaan bahasa sesuai EYD					<input type="checkbox"/>	
		6. Bahasa yang digunakan mudah di pahami oleh peserta didik					<input type="checkbox"/>	
3.	Penyajian	7. Kelengkapan penyajian isi materi			<input type="checkbox"/>			
		8. Kemenarikan penyajian materi			<input type="checkbox"/>			
		9. Kesesuaian gambar dalam penyajian isi materi				<input type="checkbox"/>		
Jumlah Skor						16	25	
Total Jumlah Skor						41		
Skor Maksimal						45		
Presentasi Skor						91%		

Tabel 3. Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi yang terdapat dalam video animasi wayang kartun sesuai dengan CP dan TP				<input type="checkbox"/>
2.	Isi materi dalam video animasi wayang kartun sudah sesuai dengan materi pembelajaran.				<input type="checkbox"/>
3.	Video animasi wayang kartun mempermudah guru dalam menyampaikan materi.				<input type="checkbox"/>
4.	Video animasi wayang kartun mampu memberikan nilai hasil pembelajaran.		<input type="checkbox"/>		
5.	Video animasi wayang kartun dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.			<input type="checkbox"/>	



No	Aspek Penilaian	Skor Nilai			
		1	2	3	4
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi wayang kartun jelas dan mudah dipahami.			<input type="checkbox"/>	
7.	Animasi dan keterangan dalam video animasi wayang kartun jelas dan mudah dipahami			<input type="checkbox"/>	
8.	Desain tidak menggunakan waktu yang banyak.			<input type="checkbox"/>	
9.	Penggunaan video animasi wayang kartun tidak perlu menggunakan waktu yang banyak.			<input type="checkbox"/>	
10.	Video animasi wayang kartun mudah digunakan dalam pembelajaran.				<input type="checkbox"/>
Jumlah Skor				15	20
Skor Maksimal				40	
Presentase Skor				0,92	

Tabel 4. Angket Repon Siswa Uji Coba Terbatas

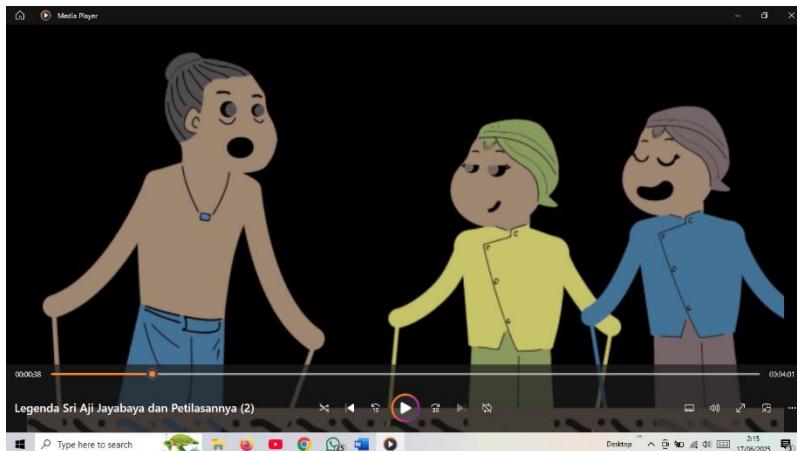
No.	Pernyataan	Alternative Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Apakah tampilan video animasi wayang kartun sudah jelas?	8 Siswa	0 Siswa
2.	Apakah naskah cerita pada video animasi wayang kartun sudah sangat jelas?	8 Siswa	0 Siswa
3.	Apakah animasi wayang kartun dalam video (terlihat jelas untuk diamati)?	8 Siswa	0 Siswa
4.	Apakah penggunaan video animasi wayang kartun membuat kamu menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi?	8 Siswa	0 Siswa
5.	Apakah video animasi wayang kartun materi keberagaman kebudayaan dapat membuat kamu dalam mengingat materi?	6 siswa	2 Siswa
6.	Apakah video animasi wayang kartun memudahkan kamu dalam memahami materi?	8 Siswa	0 Siswa
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan video animasi wayang kartun diterapkan di sekolahmu?	8 Siswa	0 Siswa
8.	Apakah video animasi wayang kartun membuatmu tidak bosan dalam mempelajari materi?	8 Siswa	Sisw a
9.	Apakah video animasi wayang kartun cocok digunakan dalam pembelajaran di kelasmu?	6 Siswa	2 Siswa
10.	Apakah setuju jika video animasi wayang kartun materi keberagaman kebudayaan digunakan terus dalam proses pembelajaran?	8 Siswa	0 Siswa
Jumlah Skor		76	12
Total Jumlah Skor		340	
Presentase		97%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Tabel 5 Angket Repon Siswa Uji Coba Luas



No.	Pernyataan	Alternative Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
2.	Apakah tampilan video animasi wayang kartun sudah jelas?	26 Siswa	0 Siswa
2.	Apakah naskah cerita pada video animasi wayang kartun sudah sangat jelas?	22 Siswa	4 Siswa
3.	Apakah animasi wayang kartun dalam video (terlihat jelas untuk diamati)?	26 Siswa	0 Siswa
4.	Apakah penggunaan video animasi wayang kartun membuat kamu menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi?	26 Siswa	0 Siswa
5.	Apakah video animasi wayang kartun materi keberagaman kebudayaan dapat membuat kamu dalam mengingat materi?	20 Siswa	6 Siswa
6.	Apakah video animasi wayang kartun memudahkan kamu dalam memahami materi?	26 Siswa	0 Siswa
7.	Apakah kamu suka jika pembelajaran menggunakan video animasi wayang kartun diterapkan di sekolahmu?	26 Siswa	0 Siswa
8.	Apakah video animasi wayang kartun membuatmu tidak bosan dalam mempelajari materi?	22 Siswa	4 Siswa
9.	Apakah video animasi wayang kartun cocok digunakan dalam pembelajaran di kelasmu?	26 Siswa	3 Siswa
10.	Apakah setuju jika video animasi wayang kartun materi keberagaman kebudayaan digunakan terus dalam proses pembelajaran?	26 Siswa	0 Siswa
Jumlah Skor		246	14
Total Jumlah Skor		250	
Presentase		98%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya ahap desain, peneliti merancang konsep video animasi, termasuk karakter tokoh wayang kartun seperti Sri Aji Joyoboyo, yang merupakan tokoh penting dalam sejarah Kediri. Selain itu, alur cerita disusun untuk mencakup cerita yang menarik dan relevan dengan materi keragaman budaya, serta pesan moral yang dapat diambil. Desain visual juga dirancang untuk memastikan tampilan video, termasuk latar belakang dan elemen visual lainnya, menarik bagi siswa. Pada tahap pengembangan, media video animasi dibuat menggunakan perangkat lunak animasi seperti Adobe After Effects. Proses ini meliputi pembuatan animasi karakter dan latar belakang, perekaman suara narator dengan bahasa yang sederhana, serta pengeditan untuk menggabungkan elemen visual dan audio, termasuk efek suara dan musik latar yang sesuai.



Gambar 1. Tampilan dari video animasi wayang kartun

Menurut (Suharman & Ibrahim, 2017), mengatakan bahwa kelebihan dari video animasi terdiri dari beberapa aspek yaitu kemandirian siswa, mempu memecahkan masalah, dan menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut (Mashuri, 2020) menyatakan kekurangan video animasi proses pembuatan video animasi dengan menggunakan software animaker masih sangat terbatas, diperlukannya alat khusus untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi, memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar, diperlukannya keahlian khusus untuk membuat video animasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal Kediri dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkenalkan siswa pada budaya lokal, dan membangun kesadaran multikultural.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi wayang kartun khususnya pada materi keragaman budaya sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dikelas. Media ini terbukti mampu membuat siswa dalam memahami materi dengan mudah, pembelajaran menjadi menyenangkan serta mendorong siswa juga aktif dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Alifa, N. S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedalmenan IV. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 165–176.
- Hasanah, K. A. (2019). Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Nonfiksi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, April.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar



- Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Wiharno Try Widar. (2018). PENGARUH ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN SENIMUSIKDI LEMBAGA FORMAL. *Journal on Education unnes.ac.id*, 37(1).
- Yusuf, M. A., Saidah, K., Dwi, D., & Wenda, N. (n.d.). Analisis Kebutuhan Media Ajar pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4, 1380–1384.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>