



Pengembangan Media Wayang Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

^{1*}Ratna Sari, ²Sripit Widiastuti, ³Desy Anindia Rosyida

¹⁻³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Balitar, Indonesia

Email: ^{1*}ratdes67@gmail.com, ²phywidia@gmail.com, ³desyanindia18@gmail.com

Alamat : Jl. Imam Bonjol No. 16, Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137

Korespondensi penulis : ratdes67@gmail.com

Abstract This study aims to develop an interactive puppet learning media to enhance the interest and understanding of fourth-grade students in the Javanese language. The method used is Research and Development (R&D), which includes needs analysis, design, development, and media trials. Observational results show that students struggle with understanding Javanese vocabulary and etiquette, which affects their comprehension. The interactive puppet media is expected to serve as a solution to capture students' attention and enrich their learning experience. This media presents content visually and engagingly, facilitating the understanding of difficult concepts, and offering a more interactive learning experience. Validation from content, language, and media experts indicates that this media is suitable for use in Javanese language learning. This study is expected to improve the quality of Javanese language education in elementary schools, particularly in fourth-grade classes, and encourage students to further explore Javanese culture.

Keywords: Learning, Media, Interactive, Wayang, Javanese, Language.

Abstrak Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran wayang interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas IV terhadap Bahasa Jawa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan uji coba media. Hasil observasi menunjukkan siswa kesulitan dalam memahami kosakata dan tata krama Bahasa Jawa, yang mempengaruhi pemahaman mereka. Media wayang interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk menarik perhatian siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Media ini menyajikan materi secara visual dan menarik, memudahkan pemahaman konsep sulit, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Validasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan media ini layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya di kelas IV, dan mendorong siswa untuk lebih mengenal budaya Jawa.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Wayang, Interaktif, Bahasa, Jawa.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan bagian integral dari upaya melestarikan warisan budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai luhur. Sejak usia dini, siswa perlu dikenalkan dengan bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, untuk membangun pemahaman tentang budaya dan kearifan lokal. Berdasarkan Permendikbud No. 79 Tahun 2014, muatan lokal dalam Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu menghargai dan melestarikan lingkungan sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya. Selain itu, Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 mempertegas pentingnya Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib di sekolah, menjadikannya sarana strategis dalam membangun identitas dan karakter siswa (Nazilah, 2015).

Bahasa Jawa tidak hanya berperan sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen pendidikan karakter. Pembelajaran Bahasa Jawa membantu siswa memahami tata krama, nilai budaya, dan kekayaan lokal yang membentuk jati diri bangsa. Melalui pendekatan tematik yang sesuai dengan standar kurikulum nasional, Bahasa Jawa diajarkan untuk memperkenalkan konsep dan nilai budaya kepada siswa. Dalam konteks ini, siswa diajak untuk mengenali dan mencintai warisan budaya leluhur sekaligus mengapresiasi keunikan lokal di tengah perkembangan global (Utami & Wardani, 2020). Namun, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa di lapangan menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Observasi di UPT SDN Banggle 02, Nglepok 05, Satreyan 01, dan Satreyan 03 di Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami materi Bahasa Jawa, termasuk tata krama, aksara, dan kosakata. Guru seringkali harus mengulang materi beberapa kali, tetapi siswa tetap mengalami kesulitan memahami penggunaan bahasa krama dan ngoko. Selain itu, media pembelajaran yang terbatas, seperti buku ajar, kartu, dan print out, menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi.

Masalah ini diperburuk oleh rendahnya kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka cenderung pasif dalam proses belajar. Selain itu, siswa belum mengenal tokoh pewayangan dengan baik, yang sebenarnya dapat menjadi sarana edukatif untuk menyampaikan nilai moral dan budaya. Kurangnya variasi metode pengajaran juga membuat pelajaran Bahasa Jawa menjadi monoton dan kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa membaca, menulis, serta berbicara menggunakan Bahasa Jawa (Oktavianti & Wiyanto, 2014). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Wayang, sebagai warisan budaya leluhur, memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Bahasa Jawa. Media wayang dapat memperkenalkan siswa pada cerita-cerita pewayangan yang sarat nilai moral, seperti kepahlawanan, kejujuran, dan keberanian. Dengan berbagai bentuk, seperti wayang kulit, wayang kertas, dan animasi, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Tiyas (2022) menemukan bahwa media wayang kulit mampu mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan hasil belajar. Sementara itu, Ngafifatul (2024) berhasil mengembangkan media wayang kertas yang divalidasi sebagai media yang sangat layak dan efektif. Implementasi media wayang juga berkontribusi pada pelestarian budaya, sekaligus meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Selain

memberikan nilai edukatif, media wayang berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyenangkan antara guru dan siswa. Media ini mempermudah penyampaian materi dan membantu siswa lebih memahami pelajaran melalui visualisasi cerita. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif melalui kegiatan seperti menonton, membaca, atau mempraktikkan materi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa (Nur Wulandari & Zainuddin, 2019).

Melalui latar belakang dan hasil penelitian sebelumnya, peneliti memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang interaktif. Media ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan minat siswa, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Wayang Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Wayang

Wayang adalah seni pertunjukan tradisional Indonesia yang memiliki akar budaya mendalam dan nilai filosofis tinggi. Berdasarkan Harghana & Aji (2001), asal-usul wayang bermula pada masa Raja Jayabaya di Kediri pada tahun 1135 Masehi, di mana wayang digunakan untuk menggambarkan wajah leluhur melalui lukisan pada daun lontar. Wayang juga berkembang dalam kepercayaan animisme dan dinamisme sebagai media penghormatan kepada roh nenek moyang. Seiring perjalanan sejarah, wayang mengalami pengaruh Hindu, di mana kisah seperti Ramayana dan Mahabharata menjadi dasar lakon dalam pertunjukan. Wayang diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia pada tahun 2003 karena nilai seni dan filosofisnya yang universal.

Sebagai seni yang memadukan berbagai bentuk seni seperti sastra, musik, dan rupa, wayang menjadi medium edukasi dan refleksi nilai kehidupan. Menurut Marwanto & Muhand (2000), wayang mencerminkan sifat dan kelakuan manusia, sehingga relevan untuk pembinaan budi pekerti. Dalam perkembangannya, wayang juga mencerminkan kekayaan budaya Nusantara melalui bahasa dan simbol-simbol asli seperti kelir, blencong, dan dalang. Wayang tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga media untuk melestarikan kisah para leluhur, tokoh kesatria, dan raja-raja di Tanah Jawa, menjadikannya identitas budaya yang harus terus dijaga dan diwariskan kepada generasi muda.

Media Pembelajaran

Media, yang berasal dari kata "*medium*," berarti perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, media mencakup sumber daya pendidikan untuk menunjang interaksi antara pendidik dan peserta didik. Arief (2009) menyebut media pembelajaran sebagai upaya sadar pengajar untuk memfasilitasi kebutuhan dan minat siswa. Fahreza & Julianda (2018) menambahkan, media berupa instrumen audio atau visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar dan sumber belajar mandiri, membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah penyampaian materi oleh guru.

Karakteristik media pembelajaran meliputi sifat fiksatif (rekaman dapat digunakan berulang), manipulatif (kemampuan menyesuaikan waktu penyajian), dan distributif (penyajian ke banyak siswa secara simultan). Media diklasifikasikan menjadi visual, audio, audiovisual, dan multimedia, yang masing-masing berfungsi merangsang indera tertentu. Menurut Nurfadhillah et al. (2021) fungsi media mencakup memvisualisasikan materi yang sulit dipahami, memotivasi siswa, dan memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai minat siswa. Media juga mempermudah guru menyampaikan materi dan membantu siswa menguasai pelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan perhatian siswa, memperjelas makna materi, dan memvariasikan metode pembelajaran sehingga siswa tidak bosan. Menurut Hamalik (2000) media membantu menanamkan dasar konkret untuk berpikir, memberikan pengalaman nyata, dan meningkatkan efisiensi belajar. Secara umum, media mempermudah penyampaian informasi, meningkatkan minat belajar, dan membantu siswa memahami materi lebih cepat. Media juga membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memotivasi siswa, serta mempercepat penguasaan keterampilan tertentu.

Arsyad (2019) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan teknologi: visual, audio, audiovisual, dan multimedia. Media visual seperti buku dan poster melibatkan indera penglihatan, sedangkan media audio seperti rekaman suara menggunakan pendengaran. Audiovisual menggabungkan penglihatan dan pendengaran, sementara multimedia memanfaatkan teknologi informasi untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam proses pembelajaran. Jenis media yang dipilih bergantung pada tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif.

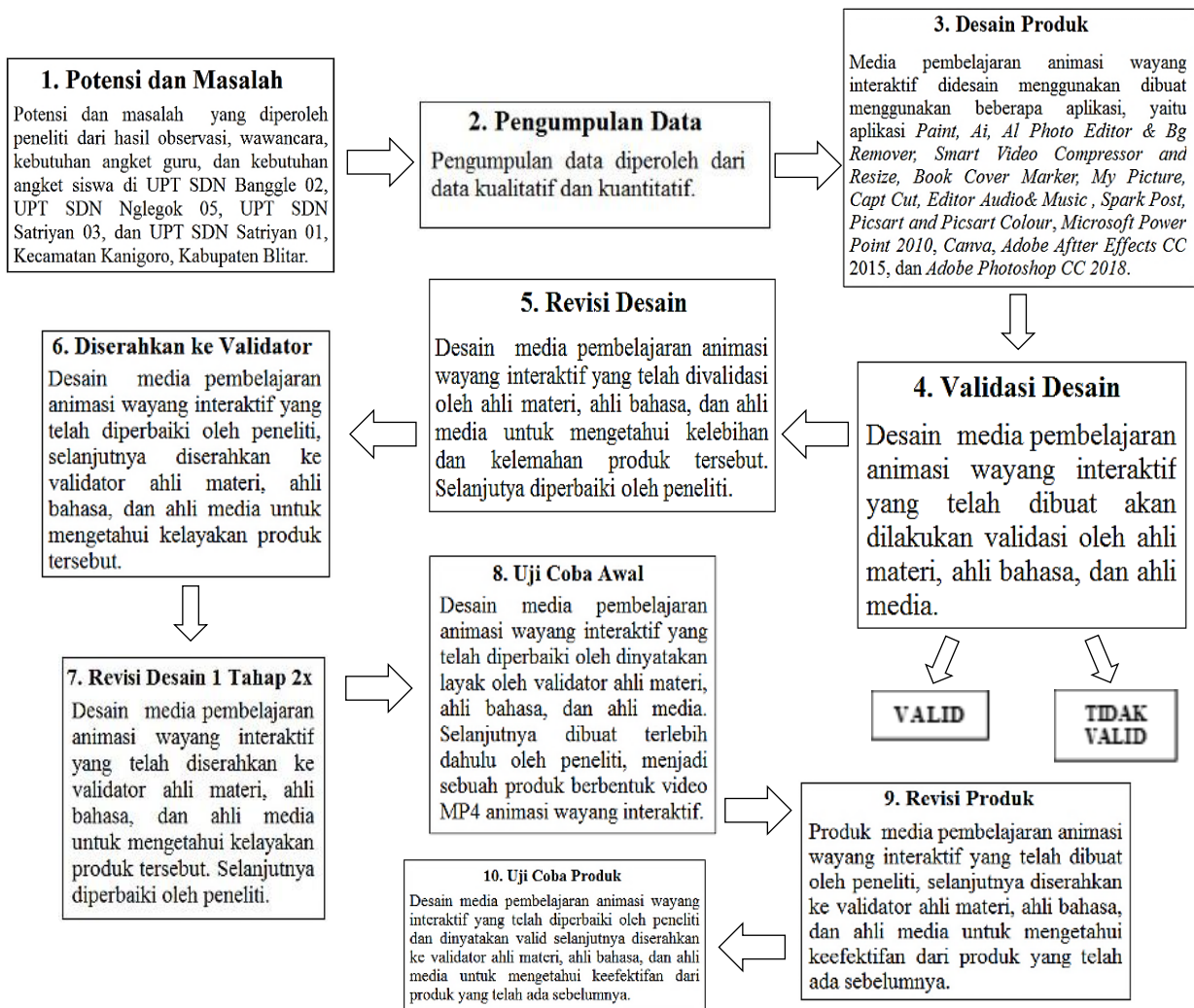
3. METODOLOGI

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan produk, khususnya media pembelajaran wayang interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dengan model pengembangan Sugiyono (2019) yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketujuh, yaitu uji coba produk, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Pembatasan ini dinilai sudah memadai untuk menjawab rumusan masalah dan mengetahui persepsi guru serta siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif maupun melalui perhitungan kuantitatif untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk berdasarkan analisis kebutuhan awal.

Kerangka Kerja dan Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah. Peneliti memilih model ini karena penelitian dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah melalui angket kebutuhan guru dan siswa. Namun, prosedur penelitian dibatasi hanya sampai tahap revisi produk untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap hasil pengembangan. Pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.



Gambar 1. Kerangka Kerja dan Prosedur Penelitian/ Langkah-Langkah Media Animasi Wayang Interaktif

Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasilnya menunjukkan hambatan siswa dalam memahami materi tokoh wayang Pandhawa pada pembelajaran Bahasa Jawa. Materi pembelajaran mencakup tokoh Pandhawa Lima, yaitu Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Kompetensi Dasar yang dituju meliputi memahami, menceritakan, dan menerapkan Bahasa Jawa dalam ragam Ngoko dan Krama sederhana. Indikator pencapaian mencakup kemampuan mengartikan kosakata sulit, menjawab pertanyaan dari teks animasi, meringkas cerita, dan menceritakan kembali cerita dalam ragam bahasa tersebut. Deskripsi pembelajaran melibatkan aktivitas menemukan kosakata sulit dalam video animasi, menjawab pertanyaan isi cerita, meringkas cerita dalam ragam Krama, dan menceritakan kembali cerita tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran animasi wayang interaktif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV. Media ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami tokoh wayang, mengatasi hambatan belajar, serta mendukung guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini bertujuan meningkatkan kreativitas guru dan keterampilan siswa dalam menyampaikan cerita wayang dengan bahasa mereka sendiri melalui teknologi animasi yang menarik.

Desain Pengembangan Produk

Desain dan pengembangan produk ini bertujuan untuk menghasilkan media animasi wayang interaktif guna meningkatkan minat siswa dan mempermudah pembelajaran Bahasa Jawa materi tokoh Pandhawa Lima di kelas IV SD Kurikulum Merdeka. Proses ini terdiri dari beberapa tahapan, yakni desain produk, pengembangan, dan uji coba

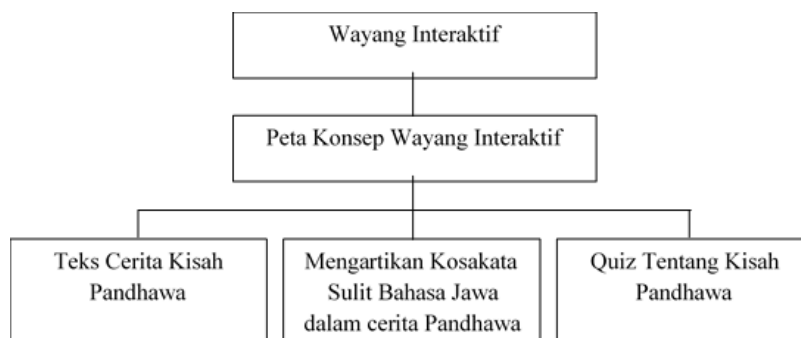
Pada tahap desain, peneliti menganalisis materi tokoh wayang dan merancang media pembelajaran yang mencakup konten, pewarnaan, editing animasi, audio, serta validasi ahli. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi sebelum diuji coba. Tahap uji coba dilakukan di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Kanigoro, Blitar, baik secara daring maupun langsung di kelas. Peneliti mengumpulkan data melalui angket keterbacaan dari siswa dan guru, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas dan hambatan penggunaan media tersebut. Produk ini dirancang menggunakan berbagai aplikasi desain seperti Paint, Canva, Adobe After Effects, dan Photoshop untuk menghasilkan media animasi interaktif yang menarik. Hasil akhir produk diuji kelayakannya sebelum diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di lapangan.



Gambar 2. Kumpulan Tampilan Awal Media Animasi Wayang Interaktif

Model Hipotetik

Berdasarkan analisis dan potensi masalah yang diperoleh dari hasil angket kebutuhan siswa yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan data angket kepada guru kelas IV UPT SDN Banggle 02, UPT SDN Nglekok 05, UPT SDN Satreyan 03, dan UPT SDN Satreyan 01, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, ditunjukkan melalui model hipotetik berupa bagan di bawah ini.



Gambar 3. Model Hipotetik Media Animasi Wayang Interaktif

Spesifikasi Produk

Media animasi wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa ini dibuat menggunakan berbagai aplikasi seperti Paint, Adobe Illustrator, Canva, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, dan aplikasi pendukung lainnya. Proses pengembangan diawali dengan

merancang desain awal tokoh wayang Pandhawa beserta alur cerita, menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta media pendukung seperti quiz, LKS, dan Kamus Cilik. Pada tahap persiapan, pewarnaan dan pemotongan objek tokoh wayang dilakukan menggunakan Photoshop dan Illustrator dengan membagi bagian kepala, tangan, dan badan untuk mempermudah proses animasi. Selain itu, latar pendukung dan elemen tambahan turut disiapkan agar animasi lebih hidup.

Proses animasi dilakukan menggunakan Adobe After Effects dengan menggerakkan objek melalui fitur rotate, position, dan scale untuk menciptakan gerakan pada karakter wayang serta efek animasi tulisan. Tahap selanjutnya adalah perekaman suara sesuai skenario yang telah dibuat, penambahan musik latar, serta penyusunan dan pengeditan video menggunakan Adobe Premiere dan aplikasi lain untuk menyelaraskan audio dan visual. Media ini berfokus pada tokoh Pandhawa dengan durasi 2 menit 30 detik untuk materi cerita dan 10 menit 34 detik untuk quiz, evaluasi, LKS, dan Kamus Cilik. Animasi ini dirancang agar menarik dan interaktif, memberikan pengetahuan baru kepada siswa SD, serta dapat diakses melalui format MP4 menggunakan Windows Media Player atau gadget android.

Validasi Ahli

Validasi desain produk digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan suatu media pembelajaran. Validasi desain produk dilakukan oleh ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Untuk validasi ahli materi, Akademisi atau praktisi dari dosen FKIP Universitas Islam Balitar, Ahli, dan Guru Sekolah Dasar pendidikan minimal S1 yang telah mengajar minimal 3 tahun/sesuai kualifikasi. Berikut adalah kisi-kisi lembar validasi materi:

Tabel 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	1	20
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	2	
		Kesesuaian materi disesuaikan berdasarkan kemampuan berpikir siswa.	3	
		Ketepatan dan kemutakhiran materi.	4	
		Kejelasan materi.	5	
		Kelengkapan materi dan gambar.	6	
		Keterkaitan materi yang disampaikan.	7	
		Ketertarikan dalam penyampaian materi dari segi naskah, gambar, suara, dan animasi film.	8	
		Kesesuaian dengan contoh yang diberikan.	9	
		Kebermanfaatan materi yang disampaikan terhadap siswa.	10	
2.	Pembelajaran	Menambah wawasan baru siswa.	11	
		Mengekspresikan rasa ingin tahu siswa dengan bertanya.	12	
		Memberikan kesempatan siswa untuk belajar materi wayang secara mandiri.	13	
		Meningkatkan minat dan motivasi belajar Bahasa Jawa siswa.	14	
		Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa.	15	
		Memberikan kesempatan siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara langsung dengan multimedia.	16	
		Memberikan umpan balik dengan menanamkan siswa untuk mencintai dan melestarikan budaya daerahnya.	17	
3.	Evaluasi	Menggunakan latihan soal untuk mengetahui kemampuan siswa	18	
		Keterkaitan soal dengan materi yang dibahas dan memudahkan memahami materi.	19	
		Materi yang dibahas terkait dengan suasana, tugas, atau kegiatan, serta lingkungan siswa.	20	

Ahli media adalah individu yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan media, seperti dosen di Universitas Islam Balitar dan guru Sekolah Dasar dengan kualifikasi minimal tiga tahun pengalaman mengajar. Angket untuk ahli media digunakan sebagai instrumen penilaian terhadap aspek-aspek produk media wayang interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV UPT SDN Banggle 02, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, yang ditinjau dan dievaluasi oleh ahli media.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Tampilan media	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	1	20
		Kreativitas gagasan dan interaktifitas.	2	
		Kesesuaian ukuran huruf dengan karakter siswa.	3	
		Ketepatan penggunaan <i>background music</i> (latar) dalam animasi.	4	
		Ketepatan penggunaan Bahasa..	5	
		Kesesuaian warna <i>background</i> , animasi, gambar, dan audio.	6	
		Ketertarikan siswa belajar terhadap animasi film wayang interaktif.	7	
		Kejelasan suara dalam sinopsis dan dialog dalam animasi film wayang interaktif.	8	
		Kejelasan tampilan animasi film wayang interaktif	9	
		Kebermanfaatan animasi film wayang interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa (materi wayang)	10	
2.	Bahan	Kemudahan pengoperasian animasi film wayang interaktif	11	
		Ketepatan pemilihan komposisi warna.	12	
		Kesesuaian tampilan layer.	13	
		Penyajian desain menarik dan efektif.	14	
		Keterkaitan materi pembelajaran Bahasa Jawa dengan animasi film.	15	
		Media yang digunakan sederhana, praktis, dan mudah digunakan.	16	
3.	Pemrograman	Ketepatan animasi film wayang interaktif dengan respon siswa.	17	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media.	18	
		Kualitas dan kelengkapan kapasitas yang menunjang animasi film, <i>background music</i> , dan audio.	19	
		Kelancaran program animasi film wayang interaktif secara totalitas.	20	

Ahli bahasa adalah individu yang memiliki kompetensi dan pemahaman mengenai sistematika penulisan yang baik dan benar, seperti dosen PGSD di Universitas Islam Balitar serta guru Sekolah Dasar dengan pengalaman mengajar minimal tiga tahun atau sesuai dengan kualifikasi yang ditetapkan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Penggunaan bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk umur siswa.	1	20
		Penggunaan bahasa sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.	2	
		Bahasa yang digunakan komunikatif.	3	
		Keselarasan bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan intelektual dan perkembangan siswa.	4	
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menyampaikan materi.	5	
		Keselarasan pemilihan bahasa yang digunakan untuk memotivasi siswa.	6	
		Penggunaan kosakata sesuai dengan umur siswa.	7	
		Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan persuasif.	8	
		Kejelasan istilah dalam kalimat yang digunakan.	9	
		Penggunaan Bahasa Jawa menjadi sarana pembentukan karakter penanaman nilai-nilai budi pekerti luhur dalam kehidupan sehari-hari siswa.	10	
2.	Penggunaan kalimat dan ejaan	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi terkait.	11	
		Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke siswa.	12	
		Kesesuaian kalimat dengan pengucapan Bahasa Jawa	13	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Jawa.	14	
		Penggunaan ejaan Bahasa Jawa menggunakan Huruf Latin yang Disempurnakan.	15	

Rancangan Penelitian untuk Uji Coba Produk

Rancangan penelitian ini bertujuan menguji media pembelajaran wayang interaktif secara terbatas. Proses uji coba dilakukan menggunakan angket keterbacaan untuk memperoleh data dari guru dan siswa mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan di kelas IV pada empat sekolah, yaitu UPT SDN Banggle 02, UPT SDN Nglegok 05, UPT SDN Satreyan 03, dan UPT SDN Satreyan 01 di Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar. Uji coba melibatkan 4 guru dan 84 siswa kelas IV dengan alat pendukung berupa laptop dan gadget android. Media pembelajaran berupa video animasi wayang interaktif (format MP4/Windows Media Player) diakses melalui bluetooth atau email (Google Drive). Siswa diberikan arahan untuk mencoba mengunduh, mengoperasikan, dan mengakses media tersebut secara mandiri.

Setelah siswa selesai mencoba media, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket keterbacaan. Selanjutnya, uji coba dilanjutkan kepada guru dengan langkah serupa, di mana guru diberi kesempatan untuk mengakses dan mengoperasikan media, kemudian dimintai penilaian melalui observasi, wawancara, dan angket keterbacaan. Hasil uji coba dari guru dan siswa digunakan untuk mengevaluasi serta menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, terdiri dari pedoman observasi, wawancara, dan angket keterbacaan. Observasi dilakukan melalui catatan lapang dan lembar pengamatan, sementara wawancara bertujuan untuk memperoleh data kualitatif dari guru dan siswa mengenai kelebihan dan kelemahan media pembelajaran wayang interaktif. Angket terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif berupa kritik dan saran, sedangkan angket tertutup memberikan data kuantitatif mengenai kelayakan media. Angket keterbacaan diberikan kepada guru dan siswa untuk menilai produk media pembelajaran. Angket untuk guru menggunakan skala Likert, sedangkan angket untuk siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan "iya" atau "tidak."

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Keterbacaan Guru

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	Kejelasan pembelajaran yang disampaikan.	1	25
		Ketepatan penjelasan pembelajaran menggunakan bahasa yang jelas, tepat, dan komunikatif.	2	
		Kelancaran dalam menguasai materi pembelajaran.	3	
		Kesesuaian KI dan KD.	4	
		Kesesuaian tujuan pembelajaran.	5	
		Ketepatan penggunaan media wayang interaktif dengan materi pembelajaran.	6	
		Keaktifan siswa belajar di kelas menggunakan media wayang interaktif.	7	
		Kesesuaian media wayang interaktif dibuat berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	8	
		Keselarasn soal evaluasi dengan materi,	9	
		Kemudahan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.	10	
2.	Kegrafikan	Petunjuk penggunaan media wayang interaktif jelas dan mudah dioperasikan.	11	
		Animasi film wayang interaktif mudah dipahami oleh siswa.	12	
		Tampilan wayang inetraktif yang menarik.	13	
		Keselarasn pemillihan komposisi warna pada media wayang interaktif.	14	
		Kejelasan ilustrasi animasi pada media wayang interaktif.	15	
3.	Materi	Penyajian materi dalam wayang interaktif mudah dipahami.	16	
		Kelengkapan isi materi.	17	
		Penggunaan media wayang interaktif yang disajikan berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Jawa.	18	
		Latihan soal wayang interaktif diberikan untuk menambah wawasan siswa untuk mengenal tokoh wayang.	19	
		Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan intelektual siswa	20	
4	Bahasa	Tulisan teks mudah dibaca dan dipahami.	21	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa.	22	
		Bahasa yang digunakan jelas, tepat, dan komunikatif.	23	
		Penggunaan 80 ahasa 80ive, supaya siswa lebih mencintai budaya daerahnya.	24	
		Keterkaitan penyampaian bahasa dalam kalimat, untuk menjelaskan isi dari informasi pembelajaran terkait.	25	

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Keterbacaan Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah Item
1.	Tampilan	Tampilan wayang interaktif menarik.	1	25
		Pemilihan kombinasi warna background yang dipilih sesuai.	2	
		Animasi film wayang interaktif jelas.	3	
		Teks dan huruf dalam sinopsis mudah dibaca dan dipahami.	4	
		Petunjuk penggunaan mediawayang interaktif disampaikan dengan jelas.	5	
		Penggoperasian media wayang interaktif mudah.	6	
		Bahasa yang digunakan sederhana.	7	
		Jenis huruf yang dipilih dan ukuran teks dalam kalimat dapat dibaca.	8	
		Media pembelajaran wayang interaktif menambah wawasan dan informasi baru dalam pembelajaran Bahasa Jawa.	9	
		Kejelasan suara yang disampaikan berdasarkan penyampaian informasi melalui animasi karakter wayang interaktif .	10	
2.	Ketertarikan pada materi yang disampaikan	Mencari tahu pembelajaran Bahasa Jawa yang disampaikan.	11	
		Berusaha mencari tahu pembelajaran Bahasa Jawa melalui buku atau sumber yang lain.	12	
		Perasaan senang selama mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa.	13	
		Antusias terhadap pembelajaran Bahasa Jawa.	14	
		Menyelesaikan tugas tepat waktu.	15	
		Selalu bertanya dalam kegiatan pembelajaran.	16	
		Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.	17	
		Selalu aktif saat berdiskusi pembelajaran Bahasa Jawa.	18	
		LKS yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa sesuai.	19	
Menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik dan benar saat pembelajaran Bahasa Jawa.	20			
4.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang disampaikan membangun keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa.	21	
		Bahasa yang dijelaskan dalam pembelajaran memotivasi untuk lebih mencintai budaya daerahnya.	22	
		Bahasa jelas dan mudah dipahami.	23	
		Bahasa yang digunakan menarik dan menjadi sarana untuk menanamkan karakter dan nilai-nilai luhur kepada siswa.	24	
		Penggunaan bahasa yang dipih dalam media pembelajaran bahasa Jawa mudah untuk diikuti.	25	

Analisis Data

Teknik analisis data sangat penting dalam penelitian ini untuk mengolah dan menginterpretasi data dari angket, observasi, wawancara, dan catatan lapang. Analisis data disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Untuk data kualitatif, analisis dilakukan terhadap hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapang mengenai pengembangan media pembelajaran wayang interaktif untuk Bahasa Jawa di kelas IV. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis hasil angket penilaian keterbacaan guru dan siswa selama uji coba produk (Arikunto, 2020). Pada tahap validasi produk, analisis dilakukan terhadap penilaian ahli materi, desain media, dan bahasa untuk mengukur kevalidan produk wayang interaktif.

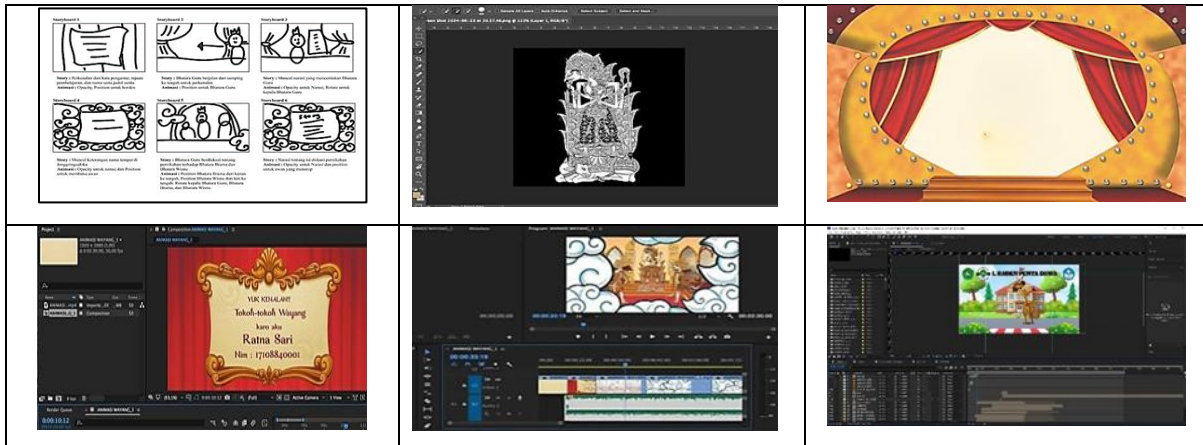
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Masalah dan Solusi

Analisis masalah dan solusi berdasarkan observasi, wawancara, dan angket di UPT SDN Banggle 02, UPT SDN Nglegok 05, UPT SDN Satreyan 03, dan UPT SDN Satreyan 01, menunjukkan bahwa siswa kelas IV kesulitan dalam memahami materi Bahasa Jawa, terutama dalam kosakata, unggah-ungguh, dan Aksara Jawa. Siswa juga merasa bosan dan kesulitan dalam mengikuti pelajaran. Kurangnya apresiasi terhadap Bahasa Jawa dan terbatasnya media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran menjadi faktor penghambat. Selain itu, waktu yang terbatas bagi guru untuk mengembangkan materi yang menarik berpengaruh pada pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis animasi interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat, dan mempermudah pembelajaran.

Desain Awal Produk

Desain awal media pembelajaran animasi wayang interaktif dibuat untuk siswa, dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi tokoh wayang Dewi Srihunon dan Bhatara Bremani, serta menyiapkan berbagai komponen seperti kata pengantar, cover, soal latihan, dan LKS. Peneliti memilih desain animasi wayang, tema, teks naskah, dan alur cerita tokoh wayang, serta membuat sketsa dan storyboard. Proses editing dilakukan menggunakan berbagai aplikasi seperti Adobe After Effects, Photoshop, dan Illustrator, serta rekaman suara melalui gadget. Setelah tahap editing dan perapian suara, proyek selesai dalam bentuk video animasi MP4 yang dapat diakses di berbagai platform. Tahapan perencanaan meliputi sketsa tokoh wayang, alur cerita, dan pemilihan aplikasi untuk pengembangan animasi.



Gambar 4. Desain Awal Produk Media Animasi Wayang Interaktif

Pada tahap perencanaan, peneliti menggambar sketsa tokoh wayang dan alur ceritanya, serta menentukan aplikasi yang digunakan, seperti Paint, Adobe Illustrator, dan Adobe After Effects. Elemen pembelajaran yang dirancang meliputi tema, tujuan, materi, latihan soal, serta penutup dalam bentuk animasi wayang interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jawa. Pada tahap persiapan, peneliti mempersiapkan objek gambar karakter tokoh wayang, memberi pewarnaan menggunakan Adobe Photoshop dengan efek transparansi, lalu memisahkan bagian-bagian tokoh wayang menggunakan Adobe Illustrator untuk animasi. Selanjutnya, pada tahap animasi, objek tokoh wayang dimasukkan ke Adobe After Effects untuk animasi, dengan menggerakkan bagian tubuh dan mengubah posisi objek menggunakan fitur seperti "rotate", "opacity", dan "scale". Pada tahap pengeditan video, rekaman suara disesuaikan dengan animasi dan video menggunakan Adobe Premiere, diikuti dengan penyesuaian volume dan penambahan musik latar. Media animasi wayang interaktif ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang tokoh wayang kepada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan durasi 2 menit 30 detik untuk cerita dan 10 menit 34 detik untuk quiz dan evaluasi.

Hasil Pengembangan Produk

Media pembelajaran animasi wayang interaktif yang telah selesai dikembangkan kemudian diserahkan kepada 3 validator materi, 3 validator bahasa, dan 3 validator media untuk dilakukan validasi. Validator materi terdiri dari M. Iqbal Baihaqi, M.Pd., Haniv Avivu Rohman, S.T., M.M., dan Saiful Bahroni, S.Pd. Peneliti memberikan angket validasi kepada validator untuk dinilai, dan hasil penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan No.	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1.	1.	4	5	5	14
	2.	4	4	5	13
	3.	4	4	5	13
	4.	4	4	5	13
	5.	3	4	4	11
	6.	4	4	5	13
	7.	4	4	4	12
	8.	4	4	4	12
	9.	4	5	4	13
	10.	4	5	4	13
2.	1.	5	5	4	14
	2.	4	5	4	13
	3.	4	5	4	13
	4.	4	5	4	13
	5.	4	5	4	13
	6.	4	5	4	13
	7.	4	5	4	13
3.	1.	4	4	4	12
	2.	4	4	4	12
	3.	2	4	4	10
Jumlah :					253
Skor kriteria:					300
Presentase :					84,3%

Hasil penilaian dari tiga validator materi menunjukkan bahwa media animasi wayang interaktif memperoleh skor 84,3%, yang masuk dalam kategori sangat valid (80,01%-100%). Media ini dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD. Beberapa saran dari validator materi antara lain: (1) mencantumkan nilai-nilai Budaya Jawa, menambah volume dubbing suara, dan menyisipkan kampanye anti-bullying serta kekerasan seksual; (2) mengaitkan soal dengan materi dan menggunakan bahasa sederhana; (3) menyesuaikan materi dengan urutannya dan bahasa yang mudah dipahami siswa kelas IV SD

Tahap validasi media animasi wayang interaktif melibatkan tiga validator: Sri Lestanti, S.Kom., MT, Zunita Wulansari, S.Kom., MT, dan Irham Wildana, S.Pd.I. Peneliti memberikan angket validasi, yang kemudian diisi oleh para validator. Hasil penilaian media untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan No.	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1.	1.	4	4	4	12
	2.	5	4	4	13
	3.	4	4	4	12
	4.	4	4	4	12
	5.	4	4	4	12
	6.	4	5	5	14
	7.	4	4	4	12
	8.	4	4	4	12
	9.	4	4	4	12
	10.	5	4	4	13
2.	1.	4	5	4	13
	2.	4	4	4	12
	3.	4	4	5	13
	4.	4	4	5	13
	5.	4	4	4	12
	6.	4	4	4	12
3.	1.	4	5	4	13
	2.	4	4	4	12
	3.	4	4	4	12
	4.	5	5	5	15
Jumlah :					251
Skor kriteria:					300
Presentase :					83,6%

Berdasarkan penilaian dari tiga validator media, media pengembangan animasi wayang interaktif memperoleh persentase 83,6%, masuk dalam kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD. Beberapa catatan dari validator media adalah: pertama, suara perlu lebih jernih, background lebih menarik, sinopsis lebih spesifik, petunjuk media dijelaskan, dan backmusic diperbaiki. Kedua, tampilan media bisa lebih dinamis dengan transisi, suara diperbesar, dan gambar tokoh wayang dibuat lebih interaktif. Ketiga, tampilan media perlu dioptimalkan dengan penyesuaian warna, kesesuaian media dengan pendukungnya, dan pemilihan musik latar yang lebih sesuai.

Pada tahap validasi bahasa media animasi wayang interaktif, tiga validator yang terlibat adalah Masherudin, M.Pd. (Dosen PGSD UNISBA Blitar), Faried Rahman, M.T. (Dosen Fakultas Teknologi Informasi UNISBA Blitar), dan Yulianti, S.Pd. (Guru di UPT SDN Nglegok 05). Peneliti memberikan angket validasi kepada validator, yang kemudian mengisi angket tersebut. Hasil penilaian oleh validator bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan No.	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total Skor
1.	1.	5	4	4	13
	2.	5	4	4	13
	3.	5	4	4	13
	4.	5	5	4	14
	5.	5	4	4	13
	6.	5	4	5	13
	7.	5	4	4	13
	8.	5	4	4	13
	9.	5	4	4	13
	10.	5	4	5	14
2.	1.	5	4	4	13
	2.	5	5	4	14
	3.	5	5	4	14
	4.	5	4	4	13
	5.	5	4	4	13
Jumlah :					199
Skor kriteria:					225
Presentase :					88,4%

Hasil penilaian dari tiga validator bahasa terhadap media animasi wayang interaktif menunjukkan skor 88,4%, dengan kriteria sangat valid (80,01% - 100%). Media ini dinilai layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD. Beberapa saran dari validator bahasa adalah: 1) Validator pertama menyarankan perbaikan tampilan media, 2) Validator kedua menilai bahasa sudah baik, dan 3) Validator ketiga menilai teks materi sudah sesuai dan mudah dipahami oleh anak-anak

Uji Coba Keterbacaan Produk

Media animasi wayang interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, selanjutnya menjalani tahap uji keterbacaan. Uji keterbacaan dilakukan dari 29 Juli hingga 29 Agustus 2024, dengan sampel 4 guru di kelas IV SD dari beberapa sekolah di Blitar. Peneliti memberikan angket uji keterbacaan kepada guru, yang kemudian mengisi angket tersebut untuk menilai keterbacaan media pembelajaran tersebut. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Angket Keterbacaan Guru

Pernyataan No.	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Total Skor
1.	5	5	5	5	20
2.	5	5	5	5	20
3.	5	5	5	5	20
4.	5	5	5	5	20
5.	5	5	5	5	20
6.	5	5	5	5	20
7.	5	5	5	4	19
8.	5	5	5	4	19
9.	5	5	5	5	20
10.	5	5	5	4	19
11.	5	5	5	5	20
12.	5	5	5	5	20
13.	5	5	5	5	20
14.	5	5	5	5	20
15.	5	5	5	5	20
16.	5	5	5	5	20
17.	5	5	5	5	20
18.	5	5	5	5	20
19.	5	5	5	5	20
20.	5	5	5	5	20
21.	5	5	5	5	20
22.	5	5	5	4	19
23.	5	5	5	5	20
24.	5	5	5	5	20
25.	5	5	5	5	20
Jumlah :					496
Skor kriteria:					500
Presentase :					99,2%

Hasil penilaian dari angket keterbacaan guru menunjukkan bahwa media pengembangan animasi wayang interaktif memperoleh persentase 100%. Dengan skor interval 90,01% - 100%, media ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 10. Hasil Angket Keterbacaan Siswa

Pernyataan No.	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Total Skor
1.	5	5	5	5	20
2.	5	5	5	5	20
3.	5	5	5	5	20
4.	5	5	5	5	20
5.	5	5	5	5	20
6.	5	5	5	5	20
7.	5	5	5	4	20
8.	5	5	5	4	20
9.	5	5	5	5	20
10.	5	5	5	4	20
11.	5	5	5	5	20
12.	5	5	5	5	20
13.	5	5	5	5	20
14.	5	5	5	5	20
15.	5	5	5	5	20
16.	5	5	5	5	20
17.	5	5	5	5	20
18.	5	5	5	5	20
19.	5	5	5	5	20
20.	5	5	5	5	20
21.	5	5	5	5	20
22.	5	5	5	4	20
23.	5	5	5	5	20
24.	5	5	5	5	20
25.	5	5	5	5	20
Jumlah :					500
Skor kriteria:					500
Presentase :					100%

Hasil penilaian dari angket keterbacaan siswa menunjukkan bahwa media pengembangan animasi wayang interaktif memperoleh persentase 100%. Dengan skor interval 90,01% - 100%, media ini masuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV Sekolah Dasar.

Evaluasi dan Penyempurnaan Produk

Berdasarkan hasil penelitian, media animasi wayang interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi kemampuan untuk membantu guru menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas, mendukung pembelajaran daring dan tatap muka, serta mengajarkan nilai budaya Jawa. Kekurangannya antara lain memerlukan software berbayar, terbatasnya durasi penyajian, serta ketergantungan pada teknologi dan perangkat yang memadai.

Penyempurnaan produk dilakukan dengan memperbaiki aspek teknis dan memberikan petunjuk penggunaan yang jelas, disertai buku petunjuk yang didesain sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Pengembangan media animasi wayang interaktif dilakukan dengan menggunakan angket validasi dari berbagai ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta uji keterbacaan oleh guru dan siswa. Validator terdiri dari dosen Universitas Islam Balitar dan guru Sekolah Dasar berpengalaman. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan, dengan persentase penilaian mencapai 84,3% dari ahli materi, 88,4% dari ahli bahasa, dan 83,6% dari ahli media. Hasil uji keterbacaan oleh guru dan siswa juga menunjukkan 100% keterbacaan yang sangat baik. Media pengembangan ini dirancang untuk pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi tokoh wayang yang mudah dipahami oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Beberapa aspek yang diperbaiki termasuk tampilan, suara, dan transisi dalam animasi untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Uji keterbacaan menunjukkan bahwa media ini sangat mendukung pembelajaran Bahasa Jawa, mengatasi hambatan yang sering dihadapi siswa, seperti kesulitan memahami materi dan kurangnya minat terhadap Bahasa Jawa.

Keunggulan media animasi wayang interaktif ini adalah penggunaan tokoh wayang dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan suara, serta quiz interaktif yang membantu siswa memahami materi. Selain itu, materi yang disampaikan lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan apresiasi, minat, dan motivasi siswa terhadap Bahasa Jawa. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa dapat lebih terampil dalam menggunakan Bahasa Jawa dan memahami kosakata serta materi unggah-ungguh Bahasa Jawa. Berdasarkan hasil penelitian, media ini tidak hanya memenuhi kriteria validitas, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media animasi wayang interaktif ini dapat dioperasikan menggunakan laptop dan gadget, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta menginspirasi pengembangan media pembelajaran lainnya di sekolah. Secara keseluruhan, media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

5. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi wayang interaktif yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi tokoh wayang Pandhawa di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini memberikan solusi untuk berbagai permasalahan yang ditemukan di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar. Media tersebut telah melalui penilaian oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta uji keterbacaan guru dan siswa. Hasil penilaian akhir menunjukkan bahwa media ini mendapatkan total nilai 100%, yang berarti memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan. Media pembelajaran animasi wayang interaktif ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan dioperasikan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jawa pada materi tokoh wayang Pandhawa di kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi 21)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fahreza, F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Langung. *Visipena*, 9(1), 31–46.
- Hamalik, O. (2000). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Harghana, B., & Aji, M. P. P. B. (2001). *Bunga rampai wayang purwa beserta penjelasannya (Vol. 1)*. Cendrawasih.
- Marwanto, S., & Muhant, R. B. (2000). *Apresiasi wayang*. CV Cendarawasi.
- Nazilah, S. R. (2015). Implementasi kurikulum muatan lokal bahasa Using dalam membentuk karakter siswa SMPN 1 Giri Banyuwangi Jawa Timur. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*.
- Ngafifatul, N. (2024). *Pengembangan media wayang kertas pada pembelajaran bahasa Jawa*. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
- Nur Wulandari, D., & Zainuddin, A. (2019). Analisis manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer terhadap tingkat pemahaman siswa pada kelas rendah di SD IT Muhammadiyah Al Kautsar Kartasura. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan media gayanghetum (gambar wayang hewan dan tumbuhan) dalam pembelajaran tematik terintegrasi kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Tiyas, S. K. (2022). Media wayang kulit dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 337–341.
- Utami, S., & Wardani, D. S. S. (2020). Upaya pendidikan karakter siswa melalui pembelajaran bahasa Jawa. *Likhitaprajna*, 22(1), 40–50.