



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO STOP MOTION*
DALAM CERITA WAYANG SANG KUMBAKARNA.**

Anggoro Wimboh Nugroho¹, Nur Hanifah Insani^{2*}, Didik Supriadi³
Universitas Negeri Semarang

anggorowimboh01@gmail.com, hanifahnurinsani@mail.unnes.ac.id,
didik.supriadi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pembelajaran materi cerita wayang “Sang Kumbakarna” di tingkat SMP masih menggunakan metode ceramah dengan buku teks. Keterbatasan media pembelajaran tentunya mengurangi tingkat keefektifan dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian kali ini adalah 1) mengidentifikasi hasil kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran *video stop motion*, 2) merancang prototipe media pembelajaran *video stop motion*, dan 3) menganalisis hasil uji validasi prototipe media pembelajaran oleh para ahli. Dalam penelitian kali ini menggunakan metode penelitian R&D. Subjek penelitian guru dan peserta didik kelas IX SMPN 26 Semarang serta ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara terhadap guru dan angket terhadap peserta didik, ahli media dan ahli materi. Penelitian ini berhasil mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru berupa media Audiovisual *Video Stop Motion* cerita wayang “Sang Kumbakarna”, pengembangan prototipe media pembelajaran *Video Stop Motion* cerita wayang “Sang Kumbakarna”, dan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi. Berhasil disimpulkan bahwasanya prototipe media pembelajaran Video Stop Motion cerita wayang “Sang Kumbakarna” sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Stop Motion, Cerita Wayang*

Abstract

The teaching of the puppet story “Sang Kumbakarna” at the junior high school level still uses the lecture method with textbooks. The limitations of learning media certainly reduce the level of effectiveness in the learning process. The objectives of this study are 1) to identify the needs of students and teachers regarding stop motion video learning media, 2) to design a prototype of stop motion video learning media, and 3) to analyze the results of the prototype validation test by experts. This study used the R&D research method. The research subjects were teachers and students of class IX of SMPN 26 Semarang as well as subject matter experts and media experts. The research instruments used were interviews with teachers and questionnaires for students, media experts, and subject matter experts. This study successfully identified the needs of students and teachers in the form of audiovisual stop motion video media for the puppet story “Sang Kumbakarna,” developed a prototype of stop motion video learning media for the puppet story “Sang Kumbakarna,” and obtained the results of the validation test by media experts and subject matter experts. It was successfully concluded that the prototype of stop motion video learning media for the puppet story “Sang Kumbakarna” is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Stop Motion Videos, Wayang Stories.*

PENDAHULUAN

Pembinaan Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa dilaksanakan di berbagai satuan pendidikan seperti SD, SMP, dan SMA (Hidayattulloh & Sukoyo, 2021). Di wilayah Kota Semarang, khususnya di SMPN 26 Semarang diterapkan mata pelajaran bahasa daerah berupa bahasa Jawa sebagai salah satu upaya pembinaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMPN 26 Semarang sendiri menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran kurikulum merdeka, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, terdapat materi cerita wayang epos ramayana dengan elemen menyimak.

Proses pembelajaran cerita wayang epos ramayana di SMPN 26 Semarang berfokus pada materi cerita ramayana dengan tokoh Sang Kumbakarna. Dalam cerita tersebut, Kumbakarna berperan sebagai tokoh utama. Kumbakarna adalah raksasa yang berwatak ksatria seperti yang tertulis pada serat tripama karya Mangkunegara IV (Wardhani & Muhadjir, 2018). Jiwa kesatria nampak saat terjadinya perang di negara Alengka yang memaksa Kumbakarna turun ke medan perang membela tanah airnya (Rochim, 2022). Capaian pembelajaran terkait materi cerita wayang ini yaitu peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari teks sastra cerita wayang epos ramayana.

Permasalahannya, selama ini, proses pembelajaran cerita wayang ramayana Sang Kumbakarna di SMPN 26 Semarang dilakukan dengan metode pembelajaran ceramah dan menggunakan buku paket yang berisi teks narasi. Pembelajaran dengan teknik ceramah ternyata menimbulkan dampak negatif bagi kegiatan belajar (Wulandari, 2022). Dampak yang terjadi biasanya peserta didik cenderung tidak paham dengan materi yang diajarkan dikarenakan jenuh dengan proses pembelajaran yang berulang. Terkait hal ini, tentu saja guru tidak boleh hanya pandai berceramah saja, namun harus mampu membuat peserta didik melakukan kegiatan belajar secara aktif dan interaktif (Qadri, 2023). Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, khususnya pada penggunaan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran cerita wayang berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran memang berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki berbagai dampak positif bagi peserta didik. Media pembelajaran setidaknya berdampak untuk membangkitkan keinginan belajar dan memacu motivasi peserta didik (Abdullah, 2024). Media pembelajaran juga menjadi alat bantu agar pembelajaran berjalan lebih efektif dan optimal (Fadillah, 2023). Selaras dengan Fadilah, (Rizka, 2023) juga membuktikan bahwa media pembelajaran dapat membantu menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami. Pada akhirnya, dengan adanya media pembelajaran tentunya dapat meningkatkan kualitas hasil peserta didik. (Wulandari, 2023).

Seiring perkembangan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran dapat dipilih oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran teks sastra cerita wayang. Jenis media pembelajaran yang dipilih guru dalam mengajarkan materi wayang dapat berupa komik, video animasi, dan buku cerita bergambar. Tentu saja, dalam penggunaannya, para guru harus pandai memilih media pembelajaran yang tepat demi menjamin tercapainya tujuan pembelajaran (Cahyani, 2024). Proses

pemilihan media pembelajaran tentunya harus berorientasi pada peserta didik. Hal ini tidak lain karena peserta didik merupakan individu yang mempunyai ciri khas tersendiri (Ghufron, 2013). Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar tersendiri. Gaya belajar dapat dibagi tiga kelompok, yaitu visual learning, auditory learning, kinesthetic learning (Telaumbanua & Harefa, 2024). Beragam gaya belajar inilah yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses pemilihan media pembelajaran (Ermawati & Usman, 2024). Pemilihan media pembelajaran yang didasarkan pada gaya belajar dapat mempermudah individu untuk menyerap dan mengelola informasi yang disampaikan (Budi, 2023).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mengakomodir lebih dari satu gaya belajar adalah media pembelajaran audio visual. Media audio visual dalam penggunaannya melibatkan unsur indera penglihatan dan juga indra pendengaran (Safitri & Kasrman, 2022). Selain itu, penggunaan media audiovisual berdampak positif pada proses pembelajaran menyimak (Febby, 2023). Media pembelajaran audiovisual juga membuat peserta didik dapat merasakan pengalaman yang sebelumnya belum pernah didapat (Zainab, 2024).

Salah satu jenis media pembelajaran audio visual adalah video stop motion. Video stop motion dibuat dengan memfilmkan potongan gambar secara frame to frame sehingga membuat seolah olah objek yang ada bergerak (Maryanti & Kurniawan, 2018). Objek dipindahkan atau diubah secara bertahap antara frame yang difoto secara individual (Hasminur, 2024). Penelitian kali ini menggunakan media video stop motion ke dalam materi pembelajaran cerita wayang Sang Kumbakarna. Pemilihan video stop motion sebagai media pembelajaran dikarenakan video stop motion merupakan pembuatan animasi paling sederhana dalam pembuatannya (Aztika & Fauziah, 2023). Video stop motion juga memiliki kelebihan, seperti menumbuhkan minat serta mengembangkan motivasi peserta didik dan mempermudah guru menyampaikan materi (Fadillah, 2023).

Penelitian terkait penggunaan media video stop motion sendiri sudah pernah dilakukan oleh Arafah (2019), Husniah (2020), dan Rahayu (2021) pada materi teori model atom, fluida statis, dan pada pelajaran geografi. Bedanya, dalam penelitian kali ini video stop motion digunakan untuk materi cerita wayang Sang Kumbakarna. Selanjutnya, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan materi cerita wayang juga pernah dilakukan oleh Fauziah (2014), Isna (2019), dan Mardhina (2022) dengan media power point, buku pengayaan bergambar dan komik online. Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berfokus pada materi wayang yang dikembangkan dengan media video stop motion. Oleh karena itu kebaruan penelitian kali ini terletak pada jenis media yang digunakan yaitu video stop motion, penerapan media pembelajaran pada materi kelas VIII, materi yang diangkat adalah cerita wayang Sang Kumbakarna, dan pembuatan media pembelajaran dikemas secara interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mengidentifikasi hasil kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran video stop motion, 2) merancang prototipe media pembelajaran video stop motion, dan 3) menganalisis hasil uji validasi prototipe media pembelajaran oleh para ahli. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menunjang penelitian kedepan. selain itu hasil dari

penelitian ini yang berupa Video Pembelajaran Stop Motion diharapkan dapat menjadi media dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan sebagai pendekatan penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan produk video stop motion. Langkah-langkah penelitian ini mengacu pada langkah-langkah R&D milik (Sugiyono, 2018) yang seharusnya memiliki 10 langkah, namun, dalam penelitian ini hanya sampai lima langkah, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data/informasi, (3) desain produk awal, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Ketidakefektifan melakukan langkah-langkah penelitian R&D sejumlah 10 langkah, dikarenakan melihat efisiensi waktu dan fokus pada prioritas utama berupa terciptanya media pembelajaran video stop motion.

Teknik pengumpulan dalam penelitian kali ini diambil dengan menggunakan metode wawancara dan angket. Metode wawancara diterapkan kepada guru mata pelajaran di SMP N 26 Semarang untuk mendapatkan data hasil analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebar menggunakan Google Form diterapkan kepada peserta didik kelas IX SMPN 26 Semarang untuk mendapatkan data kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran video stop motion. Selain itu metode angket juga diterapkan untuk mendapatkan uji kelayakan desain kepada ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data wawancara analisis kebutuhan guru. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk analisis data angket kebutuhan peserta didik dan penilaian terhadap media oleh ahli. Produk media yang telah dianalisis secara kuantitatif deskriptif ini dapat memberikan gambaran apakah media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1: Kriteria Kelayakan produk (Ma'rifah & Insani, 2025)

No.	Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan dijabarkan menjadi (1.) analisis kebutuhan guru dan peserta didik, (2.) rancangan prototipe media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna, dan (3.) hasil uji validasi ahli materi dan ahli media.

Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Hasil analisis data kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna diperoleh dari wawancara dan penyebaran angket kepada peserta didik. Pengambilan data tersebut dilakukan pada guru dan peserta didik di SMPN 26 Semarang. Berdasarkan hasil wawancara guru memerlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mudah dalam penggunaannya. Guru juga mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik serta merangsang daya imajinasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dirasa sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran karena materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik (Melati, 2023). Berdasarkan analisis tersebut media pembelajaran video stop motion sesuai dengan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Kebutuhan peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Cerita Wayang.

No.	Indikator	Responden	Jawaban	Intensitas Jawaban
1.	Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran cerita wayang	66	Bahasa Alur cerita Unsur intrinsik lainnya	30 14 6 16
2.	Bahasa yang perlu digunakan dalam media pembelajaran cerita wayang	66	Ngoko Ngoko alus Krama inggil	18 26 22
3.	Durasi video yang digunakan dalam media pembelajaran	66	5-10 menit 10-15 menit 15-20 menit	18 39 9
4.	Perlu adanya backsound dalam video pembelajaran cerita wayang	66	Perlu Tidak perlu	62 4
5.	Perlu adanya dubbing/pengisi suara dalam media	66	Perlu Tidak perlu	64 2
6.	Penggunaan font dalam media pembelajaran	66	Fairwater Script Times New Roman Vijaya	24 23 19
7.	Ukuran font yang digunakan	66	Ukuran 24 Ukuran 26 Ukuran 28	9 43 14
8.	Dominasi warna yang diinginkan	66	Biru Merah Kuning Hijau	28 18 13 7

Media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna merupakan media pembelajaran yang berbasis gambar yang disusun menjadi secara runtut sehingga menjadi sebuah video. Media ini menggunakan wayang kulit sebagai penggambaran tokoh sehingga dapat menampilkan adegan-adegan dalam cerita. Munculnya adegan-adegan atau gambaran ini mampu memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Safitri & Rizqi, 2024).

Berdasarkan hasil data kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran cerita wayang Sang Kumbakarna (lihat Tabel 1.), 45% dari 66 peserta didik mengalami kesulitan pada proses pemahaman terkait bahasa dan alur cerita teks wayang yang disajikan dalam buku teks. Oleh karena itu, media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna dirancang menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, yaitu bahasa Jawa ragam krama lugu. Selain itu, dalam media pembelajaran kali ini, alur cerita wayang Sang Kumbakarna dirancang menggunakan alur maju sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami alur cerita yang ada.

Prototipe atau desain media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik mencakup kebutuhan visual, audio, dan materi yang membangun media pembelajaran (lihat Tabel 1.). Unsur audio dan visual sendiri diperlukan dalam proses penyusunan media pembelajaran dalam bentuk video stop motion, utamanya dalam proses penyampaian pesan atau penyampaian materi kepada peserta didik (Tikulimbong, 2024). Oleh karena itu media pembelajaran video stop motion di susun dengan memasukan unsur audio dan visual.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna ini menggunakan bahasa ngoko alus. Hal ini dikarenakan dalam data hasil wawancara guru, guru mengharapkan media pembelajaran video stop motion menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik. Selain itu berdasarkan analisis data angket peserta didik 26 orang dari 66 responden (39%) memilih bahasa ngoko alus. Bahasa jawa ngoko alus adalah yang sederhana dan sering digunakan oleh masyarakat jawa untuk berkomunikasi sehingga mudah dimengerti (Ningrum & Jannah, 2021). Oleh karena itu dalam media pembelajaran video stop motion cerita wayang Sang Kumbakarna menggunakan bahasa jawa ngoko alus.

Durasi dari prototipe video pembelajaran stop motion cerita wayang sang kumbakarna adalah 10 menit. Penentuan durasi ini sesuai dengan teori psikologi belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami penurunan ketertarikan atau fokus pembelajaran pada menit ke 10 sampai 12 menit awal (Zamzuri, 2022). Selain itu didasarkan pada hasil wawancara guru mengharapkan agar video pembelajaran tidak lebih dari 10 menit. Selain itu berdasarkan hasil analisis angket peserta didik 39 dari 66 responden memilih durasi video 10 – 15 menit.

Prototipe media pembelajaran video stop motion cerita wayang sang kumbakarna juga menggunakan backsound atau musik pengiring dalam video. Hal ini didasarkan pada analisis keinginan peserta didik yang menyatakan 62 orang dari 66 responden (93%) memilih untuk menambahkan backsound dalam video. Perpaduan unsur audio dan visual membantu penyerapan informasi dan siswa

merasa lebih terlibat dalam pembelajaran (Manshur & Ramdlani, 2020). Oleh karena itu dalam proses pembuatannya dimasukan unsur audio berupa backsound ke dalam media pembelajaran.

Selain itu, prototipe media pembelajaran video stop motion cerita wayang sang kumbakarna juga dilengkapi dengan dubbing atau pengisi suara dalam dialog tokoh. Hal ini didasarkan pada 64 dari 66 responden (96%) yang memilih untuk perlunya dubbing atau pengisi suara dalam video. Pemberian dubbing dalam video ini diharapkan dapat menarik minat siswa dengan cara membangun suasana dalam video penggunaan dubbing membantu siswa mengerti kosakata dalam pembelajaran bahasa (Musdalifah & Satriani, 2021).

Penggunaan font dalam media pembelajaran video stop motion kali ini menggunakan jenis font Fairwater Script. Hal ini didasarkan pada hasil analisis data peserta didik yang menunjukkan bahwa 24 dari 66 (36%) peserta didik memilih jenis font Fairwater Script. Selain itu, kombinasi yang digunakan menggunakan font Times New Roman. Jenis font ini menjadi pilihan kedua terbanyak dengan jumlah pemilih sebanyak 23 responden (34%) sekaligus menjadi huruf yang sering digunakan sehingga lebih mudah terbaca. Untuk ukuran font dalam pembuatan video stop motion menggunakan ukuran font 26. Selain pertimbangan keterbacaan, alasan penentuan ukuran font ini selaras dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan 43 dari 66 (65%) responden memilih ukuran font tersebut.

Untuk dominasi warna yang digunakan dalam pembuatan video stop motion kali ini menggunakan dominasi warna biru. Sesuai dengan analisis data yang diperoleh menunjukkan 28 dari 66 responden (42%) memilih warna biru sebagai dominasi warna yang disukai. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi (Purnama, 2024). Oleh karena itu, warna biru digunakan sebagai warna yang dominan dalam proses pembuatan video stop motion.

Prototipe Media Pembelajaran Video Stop Motion

Media pembelajaran video stop motion terdiri dari 3 bagian yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Pada bagian pembukaan berisi judul cerita, nama pembuat media, dan pembimbing.



(Gambar 1. Pembukaan)

Pada bagian isi, disajikan jalannya cerita wayang “Sang Kumbakarna” beserta ditampilkan adegan yang diperagakan dengan wayang kulit asli. Dalam media pembelajaran ini menggunakan tokoh tokoh wayang yaitu Kumbakarna, Dasamuka, Sukesu, Wibisana, Prabu Sumali, Resi Wisrawa, Indrajit, Ramawijaya, Lesmana, sugriwa dan Tentara kera Dengan ditampilkannya adegan-adegan melalui media pembelajaran tersebut, peserta didik mampu memvisualisasikan peristiwa, tokoh dan alur kejadian yang sulit dengan jelas (Benny, 2019).



Gambar 2. Kumbakarna dan Rahwana.



Gambar 3. Rahwana dan Indrajit.



Gambar 4. Resi Wisrawa dan Sukesu.



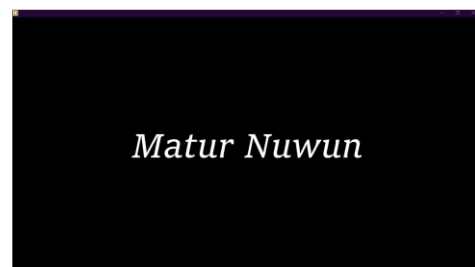
Gambar 5. Adegan Kumbakarna gugur.

Dalam media pembelajaran ini memiliki keunggulan berupa penggambaran langsung tokoh-tokoh menggunakan wayang kulit purwa asli. Penggunaan wayang kulit secara langsung dikarenakan ketersediaan gambar atau vektor mengenai beberapa tokoh di internet terbatas. Selain itu dengan diperlihatkan wayang kulit secara langsung dapat mengenalkan sekaligus melestarikan kebudayaan wayang kulit kepada siswa sebagai generasi muda (Warsono & Latif, 2024).

Pada bagian penutup ditampilkan nama pihak-pihak yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran serta ucapan terima kasih.



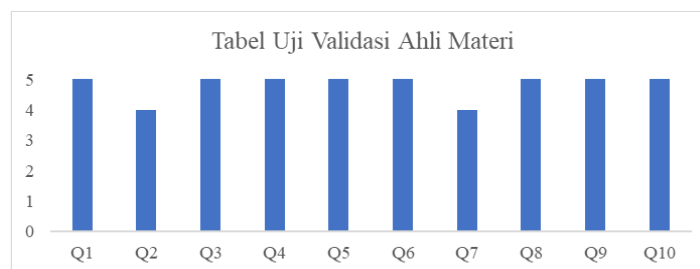
Gambar 6. Pihak yang membantu.



Gambar 7. Ucapan Terima Kasih.

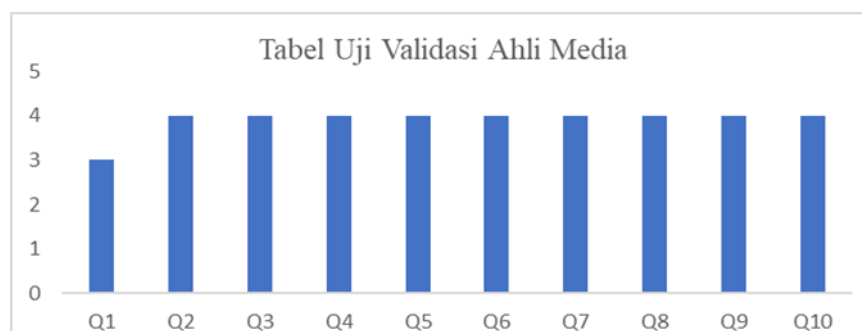
Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Uji validasi prototipe media pembelajaran Video Stop Motion Cerita Wayang sang Kumbakarna dilakukan oleh dua ahli. Ahli yang pertama adalah ahli materi yaitu Bapak Dandung Adityo Argo Prasetyo, S.S., M.Hum dan sebagai ahli media adalah Bapak Sungging Widagdo, S.Pd., M.Pd. Beliau berdua merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Unnes. Hasil uji validasi kedua ahli ini dapat dilihat dalam gambar 4 dan 5.



Gambar 8. Hasil Uji Ahli Materi.

Gambar 4 menunjukkan hasil uji ahli materi dengan total butir indikator penilaian (Q) berjumlah 10 butir. Sebanyak 2 butir indikator yaitu Q2 dan Q7 yang merupakan penggunaan bahasa dan jalannya cerita mendapatkan skor 4 yang dijabarkan sebagai penilaian layak. Dalam indikator Q2 yang merujuk pada penggunaan bahasa, ahli materi memberikan masukan pada kesalahan yang termasuk kedalam kesalahan ejaan (fonologi) (Rosidah, 2022). Sisanya, butir indikator yang lain yaitu Q1, Q3, Q4, Q5, Q6, Q8, Q9, dan Q10 apabila dijabarkan secara berurutan berupa isi materi, gambar tokoh, penyampaian materi, ilustrasi, keruntutan materi, kesesuaian dengan kurikulum, kesesuaian elemen, dan capaian pembelajaran mendapatkan nilai maksimal yaitu 5 yang dijabarkan sebagai penilaian sangat layak.



Gambar 9. Hasil Uji ahli Media.

Gambar 5 menunjukkan hasil uji validasi ahli media dengan total butir indikator penilaian (Q) berjumlah 10 butir. Dari hasil penilaian ahli media ini, butir Q1 yang merupakan pemilihan background mendapatkan nilai 3 yang dijabarkan sebagai penilaian cukup layak. Dalam point indikator Q3 mendapat masukan oleh

ahli media mengenai background yang dapat ikut dianimasikan sehingga terlihat realistis dan tidak monoton. Sisanya, butir indikator yang lain yaitu Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, dan Q10 yang secara berurutan jika dijabarkan penempatan layout, kualitas gambar, penempatan layout tokoh, pemilihan font, ukuran font, warna teks, kualitas audio, backsound, dan kemudahan penggunaan mendapat nilai 4 yang dijabarkan sebagai penilaian layak.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

Ahli	Persentase	Kategori
Materi	96%	Sangat Layak
Media	78%	Layak

Untuk mengetahui hasil validasi secara keseluruhan, skor yang didapatkan dari masing-masing ahli kemudian dijumlahkan sehingga mendapatkan total skor. Pada hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor 48 dari maksimal skor 50, sehingga persentase skor yang diperoleh adalah 96% dan tergolong kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Pada hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor 39 dari maksimal skor 50, sehingga persentase skor yang diperoleh adalah 78% dan tergolong kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Secara keseluruhan, persentase rata-rata dari hasil penilaian kedua ahli mendapatkan nilai 87% dan sesuai dengan tabel (1) termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa prototipe media pembelajaran Video Stop Motion cerita wayang “Sang Kumbakarna” sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap siswa dan guru di SMPN 26 Semarang, diketahui bahwa peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran cerita wayang “Sang Kumbakarna” untuk membantu pemahaman siswa pada materi cerita wayang. Oleh karena itu, dibuatlah prototipe media pembelajaran video stop motion cerita wayang “Sang Kumbakarna”. Prototipe tersebut kemudian diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Dari hasil penilaian ahli media, didapatkan persentase skor sebesar 78% atau termasuk kategori layak digunakan, sedangkan dari ahli materi mendapat persentase penilaian sebesar 96% yang termasuk kategori sangat layak. Tidak lupa kedua ahli memberikan saran untuk perbaikan dari berbagai aspek, yang kemudian menjadi dasar perbaikan prototipe media pembelajaran video stop motion cerita wayang “Sang Kumbakarna” yang sedang dikembangkan. Pada akhirnya, media pembelajaran video stop motion cerita wayang “Sang Kumbakarna” ini, diharapkan kedepannya media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa yang memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan materi cerita wayang sang kumbakarna. Selain itu media pembelajaran ini dapat dikembangkan atau sebagai inspirasi dalam membuat media pembelajaran dengan materi yang sama atau materi lainnya. Media ini juga dapat diuji efektivitasnya agar benar-benar terbukti dapat berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada cerita wayang dengan lakon Kumbakarna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–101.
- Aztika, D. A., & Fauziah, N. (2023). Pengembangan media berbasis video animasi stop motion pada materi sistem pencernaan manusia. *Bersatu*, 1(6), 111–125. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.446>
- Benny, A., Pribadi, D. A., & Putri, P. (2019). Pengembangan bahan ajar (Edisi ke-2). Universitas Terbuka.
- Ermawati, E., & Usman, A. (2024). Analisis gaya belajar siswa dalam upaya mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi kelas X2. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–9. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.91>
- Hasminur, H., Charlina, C., & Sinaga, M. (2024). Efektivitas penggunaan video stop motion dalam menentukan nilai sebagai implementasi pembelajaran teks hikayat. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 112–125. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3111>
- Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital Webtoon. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49828>
- Ma'rifah, L., & Insani, N. H. (2025). Development of BISAWA (Bingo Aksara Jawa) media assisted by pop-up book for teaching Javanese script reading to upper grade students. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 734. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i2.15660>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion untuk pembelajaran biologi dengan aplikasi PicPac. *Jurnal Bioeduin*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Masdar, A. K. C., Belajar Peserta Didik, P., Nadira, L., & Murnika, Y. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>
- Maulidi Qadri, R., Primartadi, A., & Anitasari, M. E. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis media simulator (micrometer) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata diklat alat ukur kelas X TKR A di SMK Pembaharuan Purworejo. 18(02).
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

- Musdalifah, M., & Satriani, S. (2021). Motivation for learning and English conversation through film media with dubbed and subtitled methods. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 55–62. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i4.146>
- Ningrum, M. A., & Jannah, N. L. (2021). Developing story book with pictures to increase Javanese skill ngoko alus in early childhood. *JURNAL INDRIA*, 6(2). <https://doi.org/10.24269/jin.v6i2.4168>
- Nurul Fadillah, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis stop motion untuk kelas IV SD. *JIRK (Journal of Innovation Research and Knowledge)*, 3(6).
- Purnama, S. (2024). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>
- Rizka, O., Mashudi, M., Novalin, R., Sahra, A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran interaktif berbasis Google Site untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rochim, A. I., & D, J. (2022). Berbagai pilihan nilai moral dalam cerita wayang. *Tanda*, 2(3).
- Rosidah, A. N., Waluyo, B., & Rahadini, A. A. (2022). Bentuk-bentuk kesalahan berbahasa pada teks iklan berbahasa Jawa karya siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura. *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 6(1), 114–129. <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v6i1.65212>
- Safitri, A. D., & Rizqi, H. Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran students teams achievement division (STAD) berbantuan wayang kertas terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas II SD Negeri Gondoriyo Jambu. *Media Penelitian Pendidikan*, 18(1), 31–37. <https://doi.org/10.26877/mpp.v18i1.18277>
- Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Afabeta.
- Telaumbanua, E. D. P., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Education Research*, 5(1).
- Wardhani, N. W., & Muhadjir, N. (2018). Pendidikan karakter dalam Serat Tripama karya Mangkunegara IV. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 5(2), 187. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v5i2.15696>
- Warsono, & Latif, B. (2024). Pagelaran wayang kulit sebagai sarana aktualisasi pendidikan nilai kearifan lokal dalam tradisi Rasulan di Karanganyar. *Dance*

- & Theater Review (Jurnal Tari, Teater, dan Wayang), 7(2), 101–109.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/DTR/article/view/14145>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Wulandari, I. F., Sholeh, K., & Syaflin, S. L. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 81 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5841–5853.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1342>
- Zainab, Z., Pirol, A., & Suryani, L. (2024). Pengembangan media audiovisual berbasis kearifan lokal pada siswa sekolah dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 10–20.
<https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>
- Zamzuri, Z. H. (2022). Assessing students' focus and interest using YouTube analytics. *ASEAN Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.17576/ajtlhe.1401.2022.05>