



PENGEMBANGAN MEDIA *SINAU CRITA WAYANG ANOMAN DUTA* (SRIWAD) BERBASIS *FLASH* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DI SMP NEGERI 6 UNGARAN

Septi Hariyanti¹, Agus Yuwono²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: septihariyanti@students.unnes.ac.id¹

DOI: 10.15294/piwulang.v11i1.65433

Accepted: January 23th 2023 Approved: June 13th 2023 Published: June 30th 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran bahasa Jawa pada materi cerita wayang Ramayana dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Sumber data dari siswa kelas IX SMP dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 6 Ungaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Berdasarkan angket kebutuhan yang telah disebarakan kepada 69 siswa kelas IX SMP Negeri 6 Ungaran yang dipilih secara acak, diperoleh bahwa 75% siswa kesulitan pada materi memahami cerita wayang Ramayana. Ketersediaan media kurang memadai dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan siswa yang menunjukkan 69% artinya perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Diketahui bahwa 97% siswa menyetujui adanya pengembangan media *Sinaw Crita Wayang Anoman Duta* berbasis flash dengan Pendekatan Saintifik. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media 85,29% dan ahli materi 81,25%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran SRIWAD layak untuk dipergunakan siswa sebagai pelengkap belajar selain buku pegangan siswa.

Kata kunci: *cerita wayang Ramayana Anoman Duta; flash; media pembelajaran; Pendekatan Saintifik*

Abstract

*This study aims to develop a product in the form of Javanese language learning media on the material of the Ramayana wayang story by analyzing the needs of students and teachers. This research is a Research and Development (R&D) study. The source of the data is from class IX junior high school students and teachers of Javanese language subjects at SMP Negeri 6 Ungaran. Data collection techniques used are observation techniques, interviews, and questionnaires. The data analysis technique in this study is a qualitative description. Based on a needs questionnaire that was distributed to 69 grade IX students of SMP Negeri 6 Ungaran who were randomly selected, it was found that 75% of students had difficulty understanding the material about the Ramayana wayang story. The availability of inadequate media is evidenced by the results of the student needs questionnaire which shows 69%, meaning that there is a need to develop interesting and varied learning media. It is known that 97% of students agree with the development of flash-based *Sinaw Crita Wayang Anoman Duta* media with a scientific approach. The developed learning media has been validated by 85.29% media experts and 81.25% material experts. It was concluded that the SRIWAD learning media is appropriate for students to use as a complement to learning other than the student handbook.*

Keywords: *the wayang story Ramayana Anoman Duta; flash; learning Media; Scientific Approach*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran berbasis muatan lokal diharapkan mampu membentuk perilaku dan karakter peserta didik (Maesyaroh & Insani, 2021). Salah satu upaya untuk mewujudkan pembentukan karakter tersebut adalah dengan adanya materi mengenai wayang pada mata pelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fitriana & Verrysaputro (2021) yang menyatakan bahwa materi mengenai wayang merupakan salah satu rujukan pembentukan karakter dan pendidikan budi pekerti bagi peserta didik. Selain kaya akan nilai pendidikan karakter dan budi pekerti, wayang juga dijadikan sebagai pedoman, nilai-nilai positif dalam kehidupan, dan nasehat (Ma'ruf, Komariah, & Wildan, 2020). Oleh karena itu, penting bagi peserta didik memahami setiap materi cerita wayang yang terdapat pada pembelajaran bahasa Jawa.

Pada kenyataannya harapan terhadap pembelajaran bahasa Jawa masih jauh dari yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran bahasa Jawa yang sifatnya masih konvensional. Sejalan dengan pendapat Insani & Mulyana (2019) yang mengemukakan bahwa metode mengajar bahasa Jawa secara konvensional masih banyak dilakukan oleh para guru karena sumber daya manusia yang rendah untuk menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang benar dan baik serta menarik mampu meningkatkan motivasi dan

minat belajar peserta didik (Febrita & Ulfah, 2019).

Implementasi pembelajaran bahasa Jawa sampai saat ini masih menemui banyak masalah (Arafik & Rumidjan, 2017). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 6 Ungaran pembelajaran bahasa Jawa pada materi cerita wayang Anoman Duta kelas IX menemui beberapa kendala. Observasi dilakukan di sekolah tersebut karena belum tersedianya penelitian terdahulu dan sumber referensi di lokasi. Kendala yang ditemui adalah kurangnya antusias siswa dan banyaknya siswa yang kesulitan memahami cerita wayang Anoman Duta. Kebanyakan siswa tidak bisa memahami diksi yang digunakan sehingga mereka tidak bisa memahami alur cerita wayang Anoman Duta dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran yang bisa menarik antusias siswa dan mampu membuat siswa memahami cerita Anoman Duta dengan baik. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berupa *game* edukasi yang menyertakan video wayang Anoman Duta.

Soehato, dkk (2003) dalam Ibda (2019) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa. Sudjana & Rivai (1992: 2) dalam Azhar Arsyad (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab

tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Media yang dikembangkan peneliti berbasis *flash* dengan berbantuan *Microsoft PowerPoint Ispring*. *Flash* adalah *Software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (M. Amrullah Akbar et al, 2008) dalam Arifin Zainal (2017). *Software* yang digunakan untuk mengkonversikan *PowerPoint* ke bentuk *flash* salah satunya adalah *Ispring*.

Flash berbantuan *Microsoft PowerPoint* mudah diaplikasikan dibandingkan dengan menggunakan *Adobe Flash*, karena untuk bahasa pemrograman lebih mudah dipahami khususnya bagi pemula. Media pembelajaran *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* dirancang dengan menggabungkan gambar, audio, dan teks. Materi dikemas secara sederhana dengan tampilan yang menarik dan *slide* yang menampilkan beberapa tokoh dalam cerita beserta karakternya serta video wayang dari balik kelir dengan dilengkapi *subtitle* guna mempermudah siswa dalam memahami cerita wayang Anoman Duta.

Kirom, Dina Ashlikhatul, dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Ramayana Berbahasa Jawa Sebagai Penunjang Pembelajaran Sastra Wayang Bagi Siswa Tunagrahita SMPLB di Semarang", menuliskan bahwa Wayang merupakan satu kebudayaan Jawa yang digunakan sebagai cerita pengajaran. Sebastian, Ting, dkk (2014) dalam jurnalnya yang berjudul "Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan

Tokoh Pewayangan dengan Basis Kisah Ramayana", menuliskan bahwa Ramayana merupakan salah satu kisah pewayangan yang bercerita tentang perjuangan sang Rama untuk membebaskan Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana serta menceritakan tentang kisah romansa percintaan mereka berdua. Berdasarkan dari beberapa pendapat pakar maka dapat disimpulkan bahwa cerita Ramayana merupakan epos India yang menceritakan kisah cinta antara Ramawijaya dengan Dewi Sinta. Peneliti memfokuskan pada tokoh Anoman, Anoman sebagai Maha Satya di Bumi Alengka Maha Satya yang berarti Anoman sebagai utusan yang setia dan Bumi Alengka yang berarti Kerajaan Alengka. Anoman berwujud kera putih yang ditugaskan Rama untuk menyelamatkan Dewi Sinta ketika diculik Prabu Dasamuka.

Pengembangan media pembelajaran cerita Anoman Duta perlu dikembangkan dengan melakukan pendekatan saintifik. Menurut Hosnan (2014) Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan rumusan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan". Berdasarkan observasi di SMP Negeri 6 Ungaran, mata pelajaran bahasa Jawa dianggap sulit. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa pada pelajaran bahasa Jawa dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton

sehingga menimbulkan kejenuhan dan ketidak tanggapan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Pendekatan Saintifik adalah konsep belajar yang menerapkan langkah-langkah 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).

Penelitian ini mengkaji mengenai pengembangan media cerita Ramayana Anoman Duta berbasis *flash* berbantuan *Ispring* dengan Pendekatan Saintifik, terdapat tiga penelitian yang pernah dilakukan yaitu dari Fauzan (2019), Handayani, Sri (2021), dan Suryawan (2019) ketiga peneliti tersebut memiliki kesamaan dalam aspek pengembangan media berbasis *flash* berbantuan *Ispring* dengan Pendekatan Saintifik hanya saja fokus penelitiannya berbeda. Jika penelitian Fauzan (2019) mengkaji bidang Pendidikan Agama Islam, Handayani, Sri (2021) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, Suryawan (2019) mengkaji bidang Matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merumuskan permasalahannya di antaranya, bagaimana hasil analisis kebutuhan, prototipe yang dikembangkan dan hasil uji validasi ahli?

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Definisi penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis *flash* dengan Pendekatan Saintifik di

SMP Negeri 6 Ungaran mengembangkan produk berbasis perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi berbantuan *Ispring*. Penelitian dilaksanakan pada 12-31 Agustus 2021 dengan sasaran penelitian siswa SMP Negeri 6 Ungaran kelas IX dan guru bahasa Jawa di SMP Negeri 6 Ungaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik observasi, teknik wawancara dan angket. Hasil kebutuhan siswa dan guru dihitung menggunakan rumus persentase (kuantitatif).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap SRIWAD

Berdasarkan angket kebutuhan yang telah disebarakan kepada 69 siswa kelas IX SMP Negeri 6 Ungaran yang dipilih secara acak, diperoleh bahwa 75% siswa kesulitan pada materi memahami cerita wayang Ramayana. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa siswa sebagian besar kesulitan dalam memahami cerita wayang Ramayana sehingga hasil belajar kurang maksimal. Media pembelajaran yang diinginkan siswa semacam game edukasi yang menyertakan video wayang Anoman Duta ditunjukkan dengan hasil data 66% sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Observasi di SMP Negeri 6 Ungaran diperoleh data bahwa pembelajaran tatap muka dikelas belum dilakukan secara 100% karena adanya pandemi Covid-19 sehingga memberlakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring diberlakukan sejak

pertengahan bulan Maret 2020 dengan berbantuan Google Meet, Zoom, Google Classroom, Whatsapp, Youtube. Selain buku paket sebagai pelengkap belajar untuk materi memahami cerita wayang Ramayana adapun media pembelajaran yang digunakan berupa presentasi yang dikemas dalam PowerPoint dengan menampilkan video cerita wayang Ramayana. Dilihat dari media pembelajaran yang digunakan guru diperlukan pengembangan media yang menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Guru bahasa Jawa sangat mendukung adanya pengembangan media pembelajaran Sinau Cita Wayang Anoman Duta berbasis flash dengan Pendekatan Saintifik. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi cerita Ramayana dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan pada analisis hasil angket yang telah disebarkan kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas IX di SMP Negeri 6 Ungaran, bahwa hambatan yang dialami guru ketika mengajar yakni kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa merasa monoton.

Prototipe Media SRIWAD Berbasis *Flash* dengan Pendekatan Saintifik

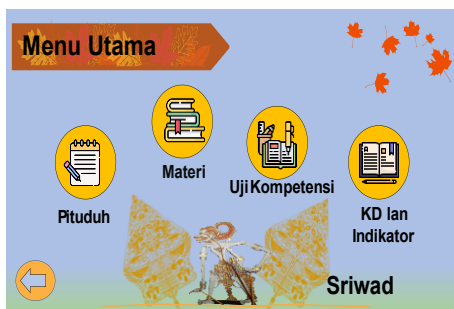
Berdasarkan data yang telah dianalisis dari hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil angket kebutuhan siswa dan guru maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sinau Cita Wayang Anoman Duta berbasis flash dengan Pendekatan Saintifik sebagai

media pembelajaran yang diperlukan untuk pembelajaran pada materi memahami cerita wayang Ramayana. Prototipe media yang dikembangkan media berupa Software yang digunakan untuk mengkonversikan PowerPoint ke dalam flash adalah Ispring. Media pembelajaran yang dikembangkan pada materi cerita wayang Ramayana Anoman Duta dirancang dengan indah sehingga menarik minat belajar dan memuat tampilan yang beragam warna dengan tujuan agar tidak monoton dalam mempelajari cerita wayang Ramayana.



Gambar 1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka pada media pembelajaran menampilkan judul belajar cerita wayang Anoman Duta yang diberi nama “SRIWAD” yaitu kependekan dari Sinau Cita Wayang Anoman Duta. Media pembelajaran yang secara keseluruhan menggunakan bahasa Jawa. Tampilan halaman pembuka dirancang dengan memuat berbagai gambar ilustrasi dengan menyesuaikan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Ikon lanjut disajikan pada halaman pembuka sebagai bantuan tombol lanjut dari media pembelajaran dan masuk pada halaman selanjutnya.



Gambar 2. Halaman Menu

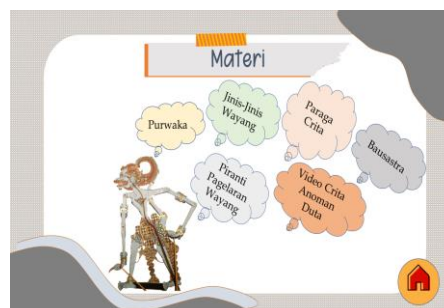
Halaman menu pada media pembelajaran memuat beberapa menu-menu di antaranya menu *pituduh*, menu materi, menu uji kompetensi, dan menu kompetensi dasar yang disertai dengan ikon panah kiri sebagai kembali. Halaman menu dirancang sedemikian ringkasnya agar praktis dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam meneruskan ke menu yang dibutuhkan. Tampilan menu di desain secara sederhana dengan tidak menambahkan gambar yang banyak dan warna baground yang tidak mencolok supaya siswa fokus ke pilihan menu.



Gambar 3. *Pituduh*

Menu *pituduh* menyuguhkan beberapa panduan dalam menggunakan media pembelajaran pada fungsi ikon. Ikon gambar rumah berfungsi sebagai petunjuk untuk menuju ke halaman menu utama, ikon gambar keluar berfungsi sebagai petunjuk untuk keluar dari halaman tersebut, ikon

gambar anak panah lanjut dan kembali berfungsi sebagai petunjuk untuk melanjutkan halaman berikutnya dan kembali ke halaman sebelumnya, dan ikon gambar buku berfungsi sebagai petunjuk sebagai menu materi.



Gambar 4. Menu Materi

Halaman menu materi menampilkan beberapa materi yang termuat sebagai capaian pembelajaran, adapun isinya sebagai berikut, (1) *Purwaka* atau pembukaan berisi pengantar materi dan sejarah wayang Ramayana; (2) *Jinis-jinis* wayang atau jenis-jenis wayang; (3) *Piranti pagelaran* wayang atau alat-alat yang digunakan dalam pertunjukan wayang; (4) *Paraga cita* atau tokoh dalam cerita yang meliputi tokoh antagonis dan protagonis; (5) *Video cita* Anoman Duta atau video cerita Anoman Duta dari balik kelir dengan durasi waktu 12 menit; (6) *Bausastra* atau kamus dalam bahasa Jawa sebagai bantuan siswa yang minim kosa kata bahasa Jawa.



Gambar 5. Menu Uji Kompetensi

Halaman Menu Uji Kompetensi menampilkan beberapa kompetensi, adapun isinya sebagai berikut, (1) *Negesi tembung* atau mengartikan kata berisi kata-kata sukar; (2) *Gawe karangan crita* atau membuat kerangka cerita Anoman Duta; (3) *Mangerteni wayang* atau memahami nama tokoh wayang beserta karakter wayang; (4) *Apa kang angel* atau apa yang sulit dari materi Anoman Duta sebagai bahan evaluasi; (5) *Pitakonan 1* atau pertanyaan 1 berisi kalimat rumpang; (6) *Pitakonan 2* atau pertanyaan 2 berisi soal pilihan ganda.



Gambar 6. Kompetensi Dasar

Halaman Menu Kompetensi Dasar menampilkan kompetensi dasar 3.1 Memahami teks cerita Ramayana (Anoman Duta) dan 4.1 Menanggapi isi teks cerita Ramayana Anoman Duta dengan ragam krama. Halaman ini juga menyertakan *ancasing wulangan* atau tujuan pembelajaran yang didesain dengan nuansa biru untuk menarik minat belajar anak pada materi Anoman Duta. Terdapat ikon kembali yang berfungsi kembali ke halaman sebelumnya.

Hasil Penilaian Prototipe SRIWAD

Analisis kebutuhan siswa dan guru merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan prototipe media

pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi menganalisis karakteristik siswa dan proses pembelajaran bahasa Jawa selama pandemi covid 19 dilanjutkan tahap pengembangan. Penilaian prototipe dilakukan oleh dosen ahli media dan guru sebagai ahli materi dengan tujuan sebagai pedoman dalam perbaikan prototipe media pembelajaran.

Data uji ahli diperoleh berdasarkan angket uji validasi oleh dosen ahli media dan guru bahasa Jawa sebagai ahli materi. Tujuan perbaikan prototipe untuk mempertahankan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan perbaikan komponen pada prototipe yang dianggap kurang sesuai dari sudut pandang ahli media dan ahli materi. Skor penilaian uji validasi oleh para ahli terdapat skor dengan rentang nilai 1 sampai 4 dalam angket uji validasi ahli media dan ahli materi sebagai pedoman penilaian.

Berdasarkan penilaian Dr. Ir. Sri Sukamta, M. Si., IPM sebagai ahli media pada uji coba pengembangan media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* berbasis flash diperoleh hasil penilaian guna dilakukan beberapa perbaikan agar media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan. Aspek validasi tampilan media meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, teks dan tulisan dapat dibaca, kombinasi warna, konsistensi peletakan tombol, kualitas tampilan gambar, kesesuaian musik pengiring, tata letak teks dan gambar, kualitas tampilan layar, dan kejelasan suara.

Aspek pemrograman media meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, kecepatan program,

efisiensi teks, efisiensi penggunaan layar, dan menarik perhatian siswa. 10 aspek penilaian dapat dikategorikan cukup valid dengan perolehan skor pada rentang nilai 3 bermakna persentase yang didapatkan sebesar 75% yang meliputi kombinasi warna, kesesuaian musik pengiring, tata letak teks dan gambar, kualitas tampilan layar, kejelasan navigasi, kemudahan penggunaan media, kecepatan program, efisiensi teks, efisiensi penggunaan layar, dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan penilaian Atik Dewi Kurmawati, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 6 Ungaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* berbasis flash dengan Pendekatan Saintifik sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar. Aspek validasi materi meliputi ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada kurikulum, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum, kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media, kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan, kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan, kecukupan contoh video dari balik kelir yang diberikan untuk penjelasan cerita wayang Ramayana, kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran, kecukupan umpan balik untuk implementasi dalam kehidupan, kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar, pemberian motivasi, kesesuaian teks dengan materi, kesesuaian gambar dengan teks.

Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 39 dari skor maksimal 48. Didapatkan hasil akhir

yaitu sebesar 81,25% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria cukup layak/valid untuk dilakukan uji coba namun dengan beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki.

Kriteria Penilaian	Ahli Media	Ahli Materi
Sangat sesuai/ layak (4)	7	3
Sesuai/ layak (3)	10	9
Kurang sesuai/ layak (2)	-	-
Tidak sesuai/ layak (1)	-	-
Nilai Akhir	$\frac{58}{68} \times 100 = 85,29$	$\frac{39}{48} \times 100 = 81,25$

SIMPULAN

Siswa dan guru membutuhkan media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis flash dengan pendekatan saintifik. Guru membutuhkan media ini sebagai alat untuk membantu dalam menyampaikan materi, sedangkan bagi siswa media ini untuk mempermudah dalam memahami materi cerita wayang Ramayana dan membantu dalam mempelajari keterampilan menceritakan cerita wayang Ramayana dengan bahasanya sendiri.

Prototipe media pembelajaran yang dikembangkan ditargetkan untuk siswa kelas IX SMP yaitu berupa media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis flash dengan pendekatan saintifik. Prototipe media ini memuat beberapa menu meliputi menu kompetensi dasar dan indikator, menu pituduh, menu materi yang didalamnya terdapat penjelasan wayang Ramayana, *paraga-paraga* wayang Ramayana, *jinis* wayang, *piranti* wayang, video wayang Anoman Duta, dan uji kompetensi untuk mengetahui pemahaman siswa.

Uji validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media terhadap prototipe adalah sebesar 85,29% sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi yaitu sebesar 82,25%. Berdasarkan perolehan nilai maka prototipe termasuk dalam kategori baik dan cukup layak untuk digunakan. Terdapat beberapa saran dalam penilaian media pembelajaran sehingga dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media agar media yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

REFERENSI

- Arafik, M., & Rumidjan, R. (2017). Profil pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55-61.
- Arifin, Zainal. 2017. Evaluasi pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Fauyan, M. 2019. Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2): 177.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fitriana, T. R., & Verrysaputro, E. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 43-52.
- Handayani, Sri. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Cerita Wayang Ramayana Lakon Anoman Dhuta dengan Media PowerPoint pada Siswa Kelas IX. *Stilistika* Volume 10, Nomor 1, November 2021.
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibda, Hamidullah. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Wayang. CV. Pilar Nusantara: Semarang.
- Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229-238.
- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17-29.
- Kirom, Dina Ashlikhatul, dkk. 2020. Pengembangan Buku Cerita Ramayana Berbahasa Jawa Sebagai Penunjang Pembelajaran Sastra Wayang Bagi Siswa Tunagrahita SMPLB di Semarang. *Piwulang: Journal of Javanese Learning and Teaching*.
- Prayogi, R., & Daniel, E. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau Ryan Prayogi, Endang Danial. *Humaika*, 23(1).
- Sebastian, T., Wahyudi, A.T., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., Petra, U.K. & Siwalankerto, J. 2017. Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana. *Neliti*, 1-12.
- Suryawan, I.P.P. 2019. Rancang Bangun Dan Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectorainspire Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2): 177-188.