**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *WAYANG SENO* PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD**

**Hesti Nurhandayani**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (hestinurhandayani13@gmail.com)

**Yoyok Yermiandhoko**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dirancang bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif wayang seno berbasis android pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa khusunya pada pakaian adat di Indonesia. Untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kelayakan penggunaan media interaktif wayang seno yang mencakup dari validitas materi dan validitas media. Penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE dari Sugiyono (2015) dengan 5 tahapan pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* oleh Dick and Carry (1996). Hasil penelitian menunjukkan uji validasi materi dengan persentase 92%, untuk media 86% dan 90,3% untuk hasil uji coba terbatas kepada siswa sekolah dasar dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut maka dapat dibuktikan dan ditarik kesimpulan bahwa media interaktif wayang seno dikatakan valid dan layak sebagai media belajar dalam menghafal serta menguasai materi keberagaman budaya bangsa pakaian adat Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media, interaktif wayang seno, pakaian adat, android

# Abstract

This development research is designed to produce interactive media products for android-based wayang seno on social studies subjects, on the subject of national cultural diversity, especially in traditional clothing in Indonesia. This is to determine the level of validity and feasibility of using interactive media of wayang seno which includes the validity of the material and the validity of the media. Research that is included in this type of research is Research and Development (R&D) which uses the ADDIE model from Sugiyono (2015) with 5 stages of development namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. by Dick and Carry (1996). The results showed the validation test of the material with a percentage of 92%, for media 86% and 90.3% for limited trial results for elementary school students with a very feasible category. From these results, it can be proven and concluded that the interactive media of wayang seno is said to be valid and feasible as a learning medium in memorizing and mastering the material of national cultural diversity in Indonesian traditional clothing for fourth grade students of elementary schools..

**Keywords:** Development, media, interactive wayang seno, traditional clothing, android.

**PENDAHULUAN**

Pada perkembangan teknologi yang saat ini sedang berkembang peserta didik banyak dihadapkan pada tantangan kehidupan di era masyarakat global yang setiap harinya mengalami perubahan. Terutama pada bidang pendidikan yang merupakan aspek utama dalam menunjang sebuah kualitas sumber daya manusia di Negara Indonesia. Bidang pendidikan merupakn aspek utama bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia terutama bagi generasi muda SD, SMP, SMA, dan Kuliah. Hal tersebut memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi yang mempengaruhi peran penting teknologi dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

Dari hasil pengamatan pada saat kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN Sawahan IV/343 Surabaya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik medianya masih menggunakan buku panduan sebagai media belajar peserta didik. Dalam perkembangan teknologi saat ini dibidang pendidikan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, dengan inovasi media baru yang lebih efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa peserta didik bahwa pada saat kegiatan pembelajaran secara *online* masih mengalami kesulitan dalam melakukan pemahaman serta penghafalan terhadap pembelajaran IPS mengenai keragaman budaya bangsa Indonesia pada materi keragaman pakaian adat daerah. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses mengingat serta memahaminya. Dalam hal ini guru dan orang tua tentunya juga ikut berperan dalam belajar peserta didik agar minat belajar pada peserta didik semakin meningkat serta dapat menguasai pemahaman materi IPS sehingga dapat membuat nilai mata pelajaran pada peserta didik lebih baik.

Saat ini, perkembangan teknologi yang telah menghadirkan android ataupun computer sebagai media pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Daryanto (2014: 19) menyatakan bahwa siswa dapat menguasai handphone atau computer dengan bantuan guru atau siapapun, dengan mendapatkan pelajaran dari dukungan komponen tersebut atau tidak siswa akan tetapi menerima dan menghadapi tantangan dalam penggunaan computer dan handphonenya.

Oleh karenanya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu perubahan inovasi yang mengikuti perkembangan teknologi lebih efektif dan efisien. Dibutuhkan media pembelajaran yang merupakan sarana untuk peningkatan suatu proses pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Suryabrata, 2020). Melalui mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar yang tujuannya adalah mengenal suatu konsep kehidupan sehari-hari, kehidupan masyarakat, ataupun kehidupan lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan pendapat Gunawan (2013:17) menjelaskan bahwa hakikat IPS menelaah tentang manusia sebagai makhluk sosial yang hidup bersama dengan sesamanya. Dimana peserta didik melalui mata pelajaran IPS akan diarahkan bisa menghargai dan mencintai budaya negaranya sendiri. Mulai dari kebudayaan yang berbeda-beda seperti salah satunya pada pakaian adat daerah di Indonesia. Hal tersebut selaras dengan pendapat Siregar dan Nadiroh (2016) bahwa telah adanya banyak nilai budaya barat yang masuk ke dalam nilai budaya Indonesia sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran penyampaian materi IPS kepada peserta didik di sekolah dasar.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar tentunya setiap guru dan tenaga pendidik yang berada pada instansi sekolah tersebut diharapkan mampu menjadi guru yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik-baiknya kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajarannya kepada peserta didik. Oleh karenanya, pada proses penyampaian materi pembelajaran sangat diperlukan adanya media pembelajaran guna dapat membantu guru menjelaskan materi dan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya dengan mudah dan dengan persepsi yang sama. Sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda-beda. (Sari et al., 2019).

Guna dapat membantu peserta didik dalam menguasai pemahaman pada keragaman budaya bangsa Indonesia utamanya pada pakaian adat daerah di Indonesia, peniliti memiliki inisiatif dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis android. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang didalamnya mengandung video, audio suara, animasi, gambar, teks yang dapat dilihat serta didengar oleh penggunanya guna dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari materi belajar yang disampaikan. Media interaktif ini berupa media animasi wayang seno yang didalamnya berisi materi mengenai pakaian adat daerah di Indonesia dengan muncul animasi tokoh bernama seno didalamnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti menurut Munir (2012:110) menyatakan bahwa media interaktif merupakan tampilan media yang dirancang guna memenuhi fungsi menyampaikan informasi pesan interaktif kepada penggunanya yang dapat menampilan teks, video, suara, gambar, animasi. Guna mampu mengaktifkan kegiatan belajar siswa saat pembelajaran agar mendapat motivasi dan ketertarikan dalam belajar siswa. Media interaktif tersebut dapat diinovasikan pada pembelajaran IPS pada pengenalan animasi wayang seno pada materi pakaian adat daerah di Indonesia yang dapat dijadikan pembelajaran dalam mendidik karakter anak.

Selaras dengan pendapat Nur Fajrie (2011) media interaktif wayang ini merupakan salah satu kesenian warisan budaya yang khas dimiliki oleh Indonesia terutama di Pulau Jawa. Media wayang tersebut tidak hanya sebagai hiburan tetapi dapat digunakan sebagai alat ,menyampaikan sebuah informasi pembelajaran. Seperti menurut pendapat Septa (2010:2) menyatakan bahwa media wayang yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan hasil belajar, serta menajdikan peserta didik agar menanamkan dan menumbuhkan rasa cinta akan tradisi dan budayanya sendiri.

Media animasi interaktif tersebut dapat diinovasikan pada pembelajaran IPS yang mana pada pengenalan animasi wayang, tidak banyak siswa sekolah dasar mengenal wayang, dan cerita dalam pewayangna dapat dijadikan pembelajaran dalam mendidik karakter anak. Telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai media wayang secara konkrit bahwa menurut Sudjana (2010:2) media wayang merupakan bentuk media yang terdiri atas potongan dari kertas karton yang diikatkan pada suatu batang atau tongkat.

Media pembelajaran animasi interaktif wayang seno merupakan media pembelajaran interaktif berupa video animasi interaktif yang berisikan materi-materi IPS keragaman budaya bangsa pakaian adat daerah untuk sekolah dasar. Yang sifatnya menarik dan terkesan lucu serta cocok diusia anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) animasi interaktif merupakan sebuah media imajinasi, atau ide, atau sebuah konsep visual yang dapat memberikan pengaruh kepada dunia.

Dengan permasalahan tesebut peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yakni media animasi interaktif wayang seno untuk sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran IPS materi pakaian adat ddi Indonesia. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Papalia, 1995:70) bahwa dunia anak-anak dapat digambarkan seperti sebuah dunia bermain. Karena dengan bermain anak - anak dapat menstimulasi indra-indra tubuhnya, selain itu mereka juga dapat mengeksplorasi dunia yang ada di sekitarnya dan dapat menemukan kemampuan yang dimiliki oleh mereka. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran (Ibrahim, dkk, 2000:4).

Sejalan dengan penelitian yang telah dialakuakn oleh Iram dan Blatchford (2006) menunjukkan bahwa anak akan dapat menangkap dan merekam dari apa yang telah dilihat tidak hanya beberapa obyek namun dari aspek-aspek lainnya yang akan berpengaruh pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar media animasi interaktif. Piaget dalam Izzati (2008: 105) menerangkan bahwa salah satu pentingnya media video animasi interaktif ialah pada usia anak sekolah dasar pada usia 7-12 tahun pada fase operasional konkret.

Tujuan dari diadakannya penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan dari media wayang seno dan juga untuk mengetahui kelayakan dari media wayang seno tersebut.

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan banyak manfaat yang berupa ilmu, pengalaman, informasi baru yang didapat sesuai dengan bukti, temuan baru maupun fakta yang diperoleh langsung melalui lapangan penelitian mengenai animasi wayang

Seno yang mana dalam menunjukkan kebhinekaan di Indoneia serta kebudayaan di Indonesia.

Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dalam menyalurkan pesan kepada pengguna untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat serta perhatian pengguna sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif. Serta dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Selain itu diharapkan siswa mampu memngetahui dan mampu memahami berbagai kebudayaan di Indonesia salah satunya adalah pakaian adat di Indonesia yang bermacam-macam. Dan setelahnya siswa mampu memperoleh dan mengumpulkan informasi dari media yang disajikan sehingga dapat memperoleh efektivitas dan hasil belajar yang baik. Serta dapat digunakan sebagai media nelajar dimanapun dan kapanpun berada jika siswa sudah mampu mengoperasikan smartphone androidnya.

Dalam penelitian pengembangan media interaktif wayang seno ini peneliti lebih memperjelas serta memfokuskan penelitian ini dengan membatasi penelitian sebagai berikut: yaitu (1) media interaktif tersebut berisi materi pakaian adat yang terbatas dimana pakaian adat tersebut tidak seluruhnya dari 33 provinsi dijadikan bahan isi materi pada media wayang seno, namun hanya 10 provinsi saja yang dijadikan sampel isi materi pada media ini. (2) gambar serta penjelasan pakaian-pakaian adat daerah hanya 10 daerah saja (3) media interaktif ini tidak berdasarkan pada buku guru maupun buku siswa kelas IV dan V.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, peneli berharap dalam media interaktif wayang seno dapat membantu menguasai serta memberi pemahaman peserta didik yang kesulitan memahami atau membedakan pakaian-pakaian adat daerah di Indonesia. Namun sebelum dilakukan pengembangan media interaktif tersebut, peneliti juga melakukan proses mencari dan menemukan berbagai artikel dan atau jurnal penelitian yang permasalahannya hampir sama dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan terhadap peserta didik di sekolah dasar. Dijelaskan dalam penelitian tersebut bahwa permasalahn belajar yang dialami peserta didik tersebut dapat dicarikan solusinya dengan adanya media pembelajaran yang inovatif guna menarik perhatian siswa.

**METODE**

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Mulyatiningsih (2013:200) yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.* Alasan peneliti menggunakan model tersebut dalam penelitian pengembangan karena dalam penelitian ini adalah mengembngkan sebuah media pembejalaran, tanpa menerapkan kedalam pembelajaran dikelas. Serta selaras dengan pendapat Molenda, Cheung (2016:4) bahwa model ADDIE tersebut dapat diterapkan pada pengajaarn keterampilan maupun sikap. Model ini mengaplikasikan pembuatan media belajar secara langsung dan uji coba pada subjeknya.

Menurut *Branch* (2009:2), terdapat langka-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yakni :

**Diagram 1. Langkah Penelitian ADDIE Modifikasi oleh *Branch* (2009).**

Namun, karena masih dalam situasi dan kondisi ditengah pandemi Covid-19 ini serta keterbatasan ruang gerak serta waktu dalam melakukan aktivitas dilapangan sehingga dalam penelitian ini peneliti memodifikasi model ADDIE ini sesuai pendapat Branch, sebagai berikut :

Terdapat langkah-langkah tahapan dalam model ADDIE yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Dengan tahapan evaluation dimodifikasi dengan hanya merevisi produk media.

Subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan siswa sekolah dasar yang berada di sekitar lingkungan rumah peneliti. Subjek uji coba merupakan siswa kelas IV berjumlah 10 orang yang beralamatkan di Dusun Bendan Desa Magersari Kecamatan Manisrenggo Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

Pada penelitian ini, untuk mengetahui dan memperoleh kevalidan dari produk media tersebut memerlukan suatu instrumen penelitian. Instrument tersebut guna proses tahap *Development* pada penelitian ini. Dalam rancangan instrumen terdapat kisi-kisi pada instrument tersebut, kisi-kisi tersebut disusun

berdasarkan variable yang terdapat pada judul penelitian, kemudian veriabel tersebut nantinya dijabarkan menjadi sub-variabel dan akan menjadi indicator yang dapat diukur. Instrument penelitian tersebut akan diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan pengguna media yakni siswa.

Instrument penelitian yang digunakan pertama pada penelitian media interaktif wayang seno yaitu instrument validasi materi. Instrument validasi materi digunakan peneliti sebagai alat bantu mengetahui tingkat kelayakan materi yang akan diisikan pada media interaktif wayang seno. Instrumen ini berisikan butir-butir pertanyaan yang setiap butirnya terdapat lima alternative jawaban yang mengacu pada skala *Likert*, dan ahli materi hanya meberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian materi yang telah diberikan.

Instrument penelitian yang kedua yang akan digunakan pada penelitian media interaktif wayang seno yaitu instrument validasi media. Instrument validasi media digunakan peneliti sebagai alat bantu mengetahui tingkat kelayakan media interaktif wayang seno. Instrumen ini sma halnya dengan instrument validasi materi yang juga berisikan butir-butir pertanyaan yang setiap butirnya terdapat lima alternative jawaban yang mengacu pada skala *Likert*, dan ahli mediahanya meberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian media yang telah diberikan.

Yang terakhir ialah angket yang digunakan pada penelitian media interaktif wayang seno. Angket tersebut diberikan kepada siswa yang digunakan peneliti sebagai alat bantu mengetahui tingkat respon dan tanggapan dari siswa setelah menggunakan media interaktif wayang seno. Angket pengguna tersebut digunakan pada *Implementation* ketika penelitian mengambil data di lapangan.guna mengetahui hal apa yang kurang dan perlu adanya revisi.

Anilisis data pada penelitian pengembangan media interaktif wayang seno ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif sesuai dengan prosedur pengembangan penelitian yang digunakaan. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian intrumen yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran animasi interaktif wayang seno yang dikembangkan yang mana ditinjau dari berbagai aspek desain, perangkat lunak serta komunikasi visual.

Instrumen serta kuesioner pada penelitian ini mengacu pada skal *Likert* dengan menggunakan lima pilihan (lima skala). Dan selanjutnya dengan menggunakan rumus untuk dapat menghitung data hasil validasi materi dan ahli media dengan rumus sebagai berikut :

P = $\frac{\sum\_{}^{}X}{\sum\_{}^{}Xi}$ x 100%

Keterangan :

P : prosentase kelayakan

$\sum\_{}^{}X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum\_{}^{}Xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100%: bilangan konstan

(Suharsimi Arikunto, 2006:313)

Hasil dari perhitungan rumus tersebut guna menentukan taraf keberhasilan dari materi serta media yang dikembangkan yang berkaitan dengan tingkat kevalidan dari isi materi yang ada didalam media, dan juga kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Hasil perhitungan yang telah diperoleh akan diklasifikasikan berdasarkan kriteria kelayakan suatu materi dan media yang telah ditentukan sehingga mengetahui layak atau tidaknya media untuk di uji cobakan.

Hasil analisis data dari kuesioner tanggapan pengguna media wayang seno diperoleh berdasarkan kuesioner dalam bentuk angket yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media yang kemudian dihitung berdasarkan presentase jawaban pengguna media wayang seno. Rumus perhitungan data hasil dari angket tersebut dihitung dengan manual menggunakan rumus sebagai berikut :

P = $\frac{\sum\_{}^{}X}{\sum\_{}^{}Xi}$ x 100%

Keterangan :

P : prosentase kelayakan

$\sum\_{}^{}X$: jumlah total jawaban responden (nilai nyata)

$\sum\_{}^{}Xi$: jumlah nilai total

 100%: bilangan konstan

(Rahayu, 2018:50)

Berikut kriteria ini adalah table kriteria kelayakan produk media dari rumus perhitungan yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai berikut:

|  |
| --- |
| **Kriteria kelayakan produk media** |
|  |  |
| **Kriteria** | **Presentasi** |
|  |  |
| Sangat Tidak Layak | 0% - 20% |
| Tidak Layak | 21% - 40% |
| Kurang Layak | 41% - 60% |
| Layak | 61% - 80% |
| Sangat Layak | 81% - 100% |

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk**

Pada pengembangan media pembelajaran *interaktif wayang seno* ini, diharapkan pengembangan media ini mampu mengahasilkan produk media dengan spesifikasi berikut: (1) Pada media interaktif wayang seno berisi konsep materi pengenalan pakaian adat di Indonesia yang mana pada tampilannya terdapat gambar pakaian adat serta deskripsi dari pakaian adat tersebut. (2) Media pengembangan wayan seno ini mengupayakan desain media dengan tampilan yang menarik untuk pembelajaran pengenalan pakaian adat dengan munculnya gambar pakaian adat dari berbagai daerah serta adanya wayang seno sebagai tokoh utama. Desain gambar yang dibuat menggunakan *coreldraw X3* serta *macromedia flash*. (3) Tampilan layar serta ukuran gambar dibuat sesuai dengan ukuran layar *handphone* saat ini. (4) Dibuat dengan versi android agar dapat digunakan pada handphone android yang banyak dikalangan pengguna handphone. (5) Ukuran tampilan layar yang digunakan yakni ukuran 1280x720 pixels. (6) Terdapat pengisi suara atau *dubbing* pada media wayang seno, peneliti menggunakan aplikasi perekam suara atau *recorder* yang ada pada handphone peneliti, dan digabungkan menggunakan adobe *audition* atau *audiocity.* (7) durasi pada media wayang seno sesuai dengan pembelajaran yakni tiap tampilan materi pakaian adat pada tiap tampilannya kurang lebih 3 menit. (8) Proses pengoperasian media ini menggunakan handphone versi android berbasis (apk). (9) prosedur kerja yang terdapat pada media ini yakni menunjukkan kemudahan pembelajaarn materi pakaian adat daerah di Indonesia dengan tampilan gambar pakaian adat serta deskripsi pakaian adat sehingga melalui dua kegiatan mengamati dan memahami sekaligus dalam proses mendapat informasi. Diharapkan dengan media wayang seno ini dapat membantu siswa mempermudah proses memahami serta menguasai berbagai pakaian adat daerah tanpa harus menghafalkannya melalui pembiasaan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengahsilkan media pembelajaran IPS materi pakaian adat daerah di Indonesia dalam bentuk animasi interaktif berbasis aplikasi android. Media pembelajaarn ini dinamakan “*media interaktif Wayang Seno*” guna sebagai penyelesaian masalah belajar serta pemahaaman terhadap materi IPS kepada peserta didik. Diperoleh hasil penelitian berdasarkan proses tahapan pengembangan penelitian model ADDIE dari Dick and Carry pada media wayang seno berbasis android yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, sebagai berikut:

**Tahapan pertama *Analysis.*** Pada tahapan analisis ini adalah tahap mengumpulkan informasi, dimana peneliti menemukan dan mengumpulkan sebuah informasi dari pelaksanaan kegiatan PLP di SDN Sawahan IV Surabaya.

Pada kegiatan pembelajaran saat itu di kelas IV siswa memperoleh materi keberagaman budaya bangsa dimana pada materi tersebut terdapat keberagaman budaya pakaian adat daerah dari berbagai macam daerah yang ada di Indonesia. Peserta didik tersebut mengalami kesulitan ketika mencoba menghafal dan mencocokkan gambar pakaian adat beserta daerah aslanya karena terdapat beberapa gambar yang hampir sama pada saat pembelajaran percobaan pemecahan masalah. Hal yang sama juga didapatkan peneliti saat pembelajaran *les private* yang dilakukan pada siswa kelas V. Siswa tersebut juga mengalami kesulitan ketika harus memahami serta mengingat gambar pakaaian adat beserta asal daerahnya yang telah diajarkan pada kelas IV sebelumnya.

Berdasarkan analisis permasalahan yang didapat oleh peneliti, kemudian peneliti mencari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan atau sejalan dengan permasalahan yang dialami peserta didik tersebut. Peneliti menemukan artikel jurnal yang selaras dengan penelitian yaitu penelitian dari Sugiyarti & Feri, Harianto et al., dan Budiyono. Peneliti mengambil kesimpulan dari artikel tersebut bahwa terdapat kesulitan belajar yang dialami peserta didik dalam belajar materi IPS sehingga kesulitan belajar tersebut dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran yang menarik inovatif dan efisien bagi peserta didik.

Dalam mengatasi permasalahan peserta didik tersebut peneliti menemukan sebuah ide penelitian dengan membuat sebuah media belajar yang akan dikembangkan dengan berbasis aplikasi android dengan nama *Media Pembelajaran Interaktif Wayang Seno*. Peneliti juga melihat fakta dilapangan bahwa siswa sekolah dasar sudah mampu menguasai *gadget atau handphone.* Hal tersebut dibuktikan dengan pendapat dari Atikah (2019) bahwa siswa usia sekolah dasar sudah hebat dan mampu menguasai gadget pada perkembangan teknologi di era ini, sehingga generasi Z ini tidak bisa dihindarkan dari kemajuan teknologi yang akan menjadi kebutuhan dalam belajar siswa.

Selain hal tersebut, karakter usia anak sekolah dasar yang menggemari gadget juga dapat mempengaruhi perkembangan karakter dalam belajar pada siswa, dimana siswa tertarik menggunakan gadget untuk media dalam belajar serta mencari informasi tambahan selain media buku (Asmaul P, 2017:319). Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat membuat siswa tertarik serta menyenangkan dalam pembelajaran IPS dengan menikmati tampilan gambar beserta deskripsi singkatnya.

**Tahapan yang kedua yakni *Design.*** Pada tahapan desain ini merupakan tahap kedua setelah tahapan analisi yang telah dijelaskan. Pada tahapan ini merupakan tahap peneliti dalam melakukan rancangan “*media* *interaktif wayang seno”* yang akan

dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media yang akan dibuat menggunakan software pembuat aplikasi macromedia dan dikembangkan dalam bentuk media animasi inetraktif.

Dalam tahapan desain ini mencakup konsep rancangan *flowchart* berupa gambaran alur dari setiap scene satu ke scene yang lain yang nantinya akan menunjukkan langkah-langkah pada suatu program media yang akan dibuat tersebut. Flowchart ini digunakan untuk menggambarkan alur atau langkah kerja pada suatu program yang akan dijalankan. Setelah rancangan flowchart tersebut selesai maka akan dilanjutkan pada pembuatan sketsa atau yang disebut dengan *storyboard,* dalam proses rancangan tersebut memuat suatu gambaran atau sketsa secara beururtan yang sesuai dengan alur cerita media pembelajaran nantinya.

Desain rancangan-rancangan tersebut bertujuan mempermudah peneliti untuk menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan produk media interaktif wayang seno ini. Ide tersebut dituangkan guna dapat melakuakan rancangan desain *character* dan disertai dengan background gambar yang berwarna dan sesuai guna menarik perhatian dari peserta didik ketika menggunakannya dan terarik dalam melakukan aktivitas belajar dan bermain menggunakan gadgetnya.

Pembuatan rancangan desain kasaran storyboard dan flowchart peneliti menggunakan microsoft powerpoint dalam membuat desain rancangannya. Yang kemudian rancangan tersebut dikonsultasikan dan didiskusikan mengenai gambaran kasaran desain tersebut kepada dosen pembimbing penelitian ini.

Media belajar dengan berbasis android ini peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing yaitu bapak Yoyok Yermiadhoko mengenai gambaran awal dari media yang akan dikembangkan yaitu mulai dari bentuk media, isi materi, storyboard, dan rancangan validasi media interaktif wayang seno.

Media interaktif wayang seno ini berupa media belajar dengan tujuan utama adalah penguasaan serta pemahaaman materi pakaian adat daerah di Indonesia dengan melihat gambar serta deskripsi dari pakaian adat tersebut. Pada media ini menunjukkan gambar pakaian adat dari berbagai daerah dan beserta deskripsi penjelasan mengenai masing-masing pakaian adat tersebut. Tidak hanya deskripsi penjelasan pakaian adat saja peneliti juga mengemas secara ringkas materi keberagaman budaya bangsa di Indonesia yang masih berkaitan dengan materi pakaian adat, dan dengan adanya quis pada bagian akhir media interaktif wayang seno ini bertujuan dapat memperoleh informasi serta hasil peserta didik dalam menggunakan media wayang seno.

.Pada tahapan *design* merancang storyboard dan flowchart yang akan digunakan fungsinya sebagai alat mempermudah proses pembuatan media interaktif wayang seno pada saat tahapan selanjutnya. Pada kegiatan uji kelayakan media sebelum digunakan oleh pengguna

atau peserta didik untuk media belajar terdapat 2 uji kelayakan yakni uji validasi materi dan uji validasi media. Uji tersebut dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan dan layak digunakan untuk peserta didik sebagai media belajar.

**Tahapan ketiga yaitu *Development.*** Pada tahap pengembangan ini, terdapat beberapa tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengkonsep materi keberagaman budaya bangsa yang salah satunya pakaian adat daerah di Indonesia dengan deskripsi singkat dari pakaian adat tiap daerah tersebut agar dapat menarik dan tersampaikan informasinya, dengan mendesain alur perintah penggunaan media *(flowchart)*, database using menambahkan efeksuara, gambar serta karakter wayang seno yang disesuaikan dengan alur ceritanya, uji kelayakan yang terdiri dari uji validasi materi, validasi media, dan pembuatan produk oleh pemrogram dalam bentuk aplikasi interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang dialami peserta didik dalam memahami, menguasai dan mengingat berbagai pakaian adat di Indonesia, peneliti menginginkan peserta didik dapat memperoleh ketiga hal tersebut mengenai keberagaman budaya bangsa khususnya pada pakaian adat daerah dengan menarik, mudah dan efektif melalui media interaktif wayang seno. Dalam media interaktif wayang seno ini mencakup konsep mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa di Indonesia terutama pakaian adat daerah. Media ini dikembangkan untuk memudahkan peserta didik menguasai dan mengingat berbagai budaya pakaian adat yang ada di Indonesia. Sehingga hal yang utama pada media ini adalah materi pakaian adat daerah di Indonesia yang diambil sebagai materi adalah perwakilan 10 provinsi dari 33 provinsi yang ada di Indonesia untuk dijadikan materi pada media interaktif wayang seno. Serta karakter animasi seno yang menjadi pemandu serta peran dalam media ini untuk menarik minat peserta didik dalam menggunakan aplikasinya dalam media belajar.

Pada pengemasan materi utama pengenalan pakaian adat daerah di Indonesia yang ada pada media interaktif wayang seno. Yang dikembangkan menjadi tampilan list yang kemudian jika ditekan tombol list sesuai dengan asal daerah pakaian adat maka akan muncul gambar pakaian adat daerah tersebut beserta deskripsinya singkat mengenai pakaian adat daerah tersebut. List pertama pakaian adat dari provinsi Aceh beserta deskripsi pakaian adat tersebut, yang kedua provinsi Sumatera Utara beserta deskripsi singkatnya, yang ketiga DKI Jakarta, yang keempat provinsi D.I.Yogyakarta, yang kelima provinsi Jawa Timur, yang keenam provinsi Bali, yang ketujuh provinsi Sulawesi Utara, yang kedelapan provinsi Nusa Tenggara Barat, yang kesembilan provinsi Kalimantan Timur, yang kesepuluh provinsi Papua.

Berikut merupakan contoh dari penjelasan diatas :

**Tabel 2. Tabel Materi Pakaian Adat**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Provinsi | Gambar |
| 1 | Aceh |   |
| 2 | Sumatera Utara |  |
| 3 | DKI Jakarta |  |
| 4 | D. I. Yogyakarta |  |
| 5 | Jawa Timur |  |
| 6 | Bali |  |
| 7 | Sulawesi Utara |  |
| 8 | Nusa Tenggara Bara |  |
| 9 | Papua |  |
| 10 | Kalimantan Timur |  |

Setelah proses pembuatan konsep media dan materi telah siap, selanjutnya peneliti membuat draf media yang berfungsi untuk memudahkan dalam pembuatan media interaktif ini. Penleliti dengan dibantu pemrogram membuat draf menggunakan aplikasi *Microsoft power point dan Corel Draw X4* dan *macromedia flash* untuk mendesain draf media sesuai dengan desain awal yang telah dirancang , dan juga pengisi suara atau *dubbing* menggunakan recorder perekam suara yang ada di aplikasi handphone pribadi peneliti. Berikut penjelasan dari hasil pembuatan draf desain

media interaktif wayang seno.

Pada bagian slide awal merupakan tampilan logo yang bertulisakan aplikasi wayang seno. Pada slide kedua terdapat tampilan tokoh karakter wayang seno beserta suara selamat dating dan juga terdapat gambar tombol loading mulai untuk dapat masuk ke bagian slide selanjutnya. Selanjutnya slide ketiga berisi tombol-tombol menu dari media interaktif wayang seno ini. Terdapat 7 tombol menu pilihan untuk melihat bagian slide yang diinginkan. Terdapat menu petunjuk, pakaian adat, keberagaman budaya, kuis.

Menu “petunjuk” yang terdapat pada media berisikan beberapa keterangan mengenai tombol-tombol petunjuk yang ada pada media interaktif wayang seno. Kegunaan tombol mulai dari fungsi tombol membuka media diawal hingga diakhir, tombol materi serta kuis, dan tombol profil pengembang.

Pada menu materi yang berisikan materi pakaian adat daerah, terdapat 10 tombol pilihan dari berbagai provinsi yang telah dijelaskan. Tombol tersebut bisa ditekan sesuai dengan keinginan pengguna untuk mempelajari materi yang diinginkan terlebih dahulu secara acak dan tidak berurutan. Jika ditekan maka akan muncul gambar pakaian adat beserta deskripsi pakaian adat daerah tersebut.

Dalam memudahkan pengguna saat menggunakan media ini, terdapat suara tambahan serta tombol-tombol petunjuk untuk mengarahkan pengguna pada halaman berikutnya. Terdapat suara tambahan lagu sehinggga menarik bagi pengguna untuk kehalaman selanjutnya. Pada tampilan materi yang merupakan isi inti media terdapat 2 tombol yang berisi materi pakaian adat serta deskripsi rangkuman materi keberagaman budaya. Dengan setelah melihat bagian tersebut peserta didik dapat membaca lagi rangkuman materi yang telah diringkas agar dapat dipahami secara singkat.

Pada menu terakhir di media ini yaitu terdapat menu kuis. Ketika tombol menu kuis ditekan maka akan menuju halaman kuis yang berisikan soal pertanyaan seputar materi yang telah diajarkan pada media interaktif wayang seno tersebut. Terdapat 20 soal pertanyaan pada halaman kuis, masing-masing soal memiliki bobot nilai 5 poin, jika peserta didik menjawab dengan benar keseluruhan soal maka akan mendapatkan total skor nilai 100. Dihalaman kuis pada media ini ketika peserta didik menjawab soal pertanyaan dengan benar maka akan muncul logo animasi gembira, jika peseta didik menjawab soal pertanyaan kurang tepat maka akan muncul logo animasi bersedih sebagai penanda bahwa jawaban kurang tepat dan atau sudah benar. Siswa tidak bisa meloncati setiap soal pertanyaan yang ada, peserta didik harus menjawab pada saat itu tanpa adanya batasan waktu. Jika dirasa nilai kurang dan ingin mencoba kuis tersebut maka siswa dapat memencet tombol ulangi kuis setelah menyelesaikan 20 pertanyaan sebelumnya.

Setelah menyelesaikan pembuatan draf desain

media, peneliti membuat alur perintah media interaktif wayang seno. Flowchart alur desain media wayang seno ini ditampilkan tujuannya agar mempermudah jalan cerita dari media interaktif wayang seno. Berikut flowchart alur desain media wayang seno seperti berikut ini:



**Diagram 2. Flowchart Media Interaktif Wayang Seno**

Setelah draf alur media dibuat dan sebelum pemrogram melakukan pengerjaan untuk membuat media interaktif wayang seno dalam bentuk aplikasi, peneliti melakukan uji kelayakan dengan ahli materi dan ahli media.

Validasi dilakukan sebelum penerapan dilapangan yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik guna menapatkan data mengenai media ini. Pengujian validasi media ini dilakukan sesuai dengan kriteria uji yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan validasi. Uji vlidasi tersebut guna memperoleh informasi kelayakan pada materi dan media yang dikembangkan, dan untuk mendapatkan saran serta komentar dari penilai (dosen). Saran dan komentar tersebut digunakan untuk melakukan revisi produk media selanjutnya sesuai dengan validator. Setelah media dikatakan layak oleh validator maka media interaktif wayang seno nantinya dapat diuji cobakan kepada pengguna yakni peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap validasi materi yang dilakukan peneliti dengan validator oleh Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial di Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Ibu Putri Rachmadyanti adalah dosen yang ahli pada bidang IPS yang maan sesuai dengan kriteria sebagai ahli materi oleh peneliti. Validasi materi ini berdasarkan 5 kriteria penilaian yang berisi 20 butir pertanyaan yang telah didasarkan pada indicator-indikator serta variable dari peneliti. Peneliti menyediakan 5 alternatif pilihan jawaban sesuai dengan skala Likert. Peneliti melakukan validasi sebanyak 2 kali. Hasil validasi dari ahli materi yang pertama sebagai berikut :

P = $\frac{jumlah hasil penilaian validator}{skor jawaban maksimal}$ x 100%

P = $\frac{87}{100}$ x 100% = 87%

 Berdasarkan dari hasil perhitungan uji validasi yang dihasilkan oleh ahli materi, bahwa materi yang terdapat pada media interaktif wayang seno sudah valid dan dapat digunakan untuk melanjutkan uji coba terbatas kepada pengguna peserta didik, hasil tersebut menunjukkan P 87% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Namun, demi tercapainya kesempurnaan agar lebih baik lagi materi pada media tersebut validator memberikan saran perbaikan pada materi pakaain pakaian adat yang perbaikan beberapa kalimat yang disesuaikan dengan visualisasi gambar pakaian adat. Pengetikan kata “lambing” diperbaiki agar menjadi kata “lambing”. Terdapat beberapa kata yang mengalami kesalahan penegtikan sehingga harus diperbaiki lagi menjadi kata yang benar menurut KBBI dan mudah dipahami, juga terdapat kesalahan kunci jawaban pada salah satu soal kuis dan harus diperbaiki. Validator juga menyarankan untuk tambahan identitas kelas bagi pengguna media.

Hasil saran dan masukan dari validator kepada peneliti digunakan peneliti untuk memperbaiki materi dan selanjutnya akan melakukan validasi materi kedua kepada validator ahli materi. Hasil validasi kedua diperoleh sebagai berikut :

P = $\frac{jumlah hasil penilaian validator}{skor jawaban maksimal}$ x 100%

P = $\frac{92}{100}$ x 100% = 92%

 Pada hasil validasi kedua, dengan hasil validasi sebesar 92% yang sesuai dengan kriteria “sangat layak” sesuai dengan kriteria validasi tersebut, materi pada media interaktif wayang seno telah direvisi dengan baik sehingga dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

 Validasi media dilakukan oleh Ibu Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd yaitu selaku dosen ahli pada bidang media di Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikn, Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi ini berdasarkan 5 kriteria penilaian yang berisi 20 butir pertanyaan yang telah didasarkan pada indikator-indikator serta variabel dari peneliti. Validasi media ini berisi 4 aspek variable yang dipecah menjadi 20 indikato-indikator yang telah disesuaikan dengan variable penelitian yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti menyediakan 5 alternatif pilihan jawaban sesuai dengan skala Likert. Peneliti melakukan validasi sebanyak 2 kali. Hasil validasi dari ahli media yang pertama sebagai berikut :

P = $\frac{jumlah hasil penilaian validator}{skor jawaban maksimal}$ x 100%

P = $\frac{80}{100}$ x 100%

= 80%

Berdasarkan dari hasil perhitungan validasi yang dihasilkan menunjukkan bahwa desain media interaktif wayang seno sudah valid dan selanjtnya dapat dilakukan pembuatan media oleh pemrogram dan dilanjutkan pada penelitian uji coba terbatas terhadap siswa dengan hasil 80% yang telah sesuai pada kriteria “sangat layak”. Namun, demi tercapainya kesempurnaan agar lebih baik pada desain media tersebut validator ahli media memberikan saran perbaikan pada peneliti terkait media ini bahwa pada tampilan slide di tiap halamannya ukuran slide ada yang tidak sama dan sebaiknya disamakan. Tampilan slide materi pada media lebih disederhanakan dengan tujuan mempermudah siswa dalam pemahaamn, perbaikan dalam menyesuaikan visualisasi gambar dengan deskripsi materi pakaian adat, diperbaiki agar lebih sesuai antara gambar dengan deskripsi penjelasannya.

Hasil saran dan masukan dari validator kepada peneliti digunakan peneliti untuk memperbaiki desain media dan selanjutnya akan melakukan validasi desain media yang kedua kepada validator ahli media. Hasil validasi kedua diperoleh sebagai berikut :

P = $\frac{jumlah hasil penilaian validator}{skor jawaban maksimal}$ x 100%

 P = $\frac{86}{100}$ x 100% = 86%

Pada hasil validasi kedua, dengan hasil validasi sebesar 86% yang sesuai dengan kriteria “sangat layak” dan sesuai dengan kriteria validasi tersebut, media interaktif wayang seno telah direvisi dengan baik sehingga dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

**Tahapan yang keempat yakni tahap *Implementation.*** Setelah pada tahap uji validasi kelayakan materi dan media interaktif wayang seno yang menunjukkan kriteria “sangat layak”, dan media yang pada tahap pengerjaan telah selesai, sehingga tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba terbatas. Adanya faktor pembatasan sosial yang telah diterapkan pemerintah akibat adanya wabah covid19 dan juga telah dijelaskan pada pembahasan di tahap perencanaan atau analisis sehingga peneliti melakukan uji coba terbatas dengan mengunakan 10 subyek disekitar lingkungan rumah peneliti. Subyek terdiri dari tingkatan siswa kelas IV dan V karena materi yang terdapat pada media ini masih saling berhubungan, dan bisa digunakan sebagai media belajar siswa. Subyek pada kelas IV sebanyak 7 siswa dan kelas 5 sebanyak 3 siswa. Penelitian uji coba terbatas ini dilakukan dengan mengunjungi setiap tempat tinggal siswa dan bertujuan memberikan penjelasan kepada orang tua siswa mengenai penelitian yang sedang peneliti lakukan agar tidak menimbulkan perspektif yang berbeda. Peneliti dalam melakukan uji coba terbatas menggunakan smartphone dari siswa sendiri dan juga smartphone dari peneliti. Penelitian dilakukan selama 3 hari dengan rincian yaitu hari pertama melakukan

pemberian media beserta menjelaskan cara penggunaan media , hari kedua mengamati siswa dalam penggunaan media tersebut, dan hari ketiga adalah pengambilan angket respon siswa yakni angket uji coba terbatas pengguna media dan siswa yang bersangkutan menggunakan media tersebut. Hasil yang diperoleh ketika melakukan pengisian angket, rata-rata diperoleh pilihan jawaban siswa adalah nila 4 dan 5. Sehingga dapat diperoleh keseluruhan perhitungan pada angket hasil uji coba terbatas tersebut, sebagai berikut :

P = $\frac{jumlah total jawaban responden}{jumlah nilai total}$ x 100%

P = $\frac{903}{1000}$ x 100%

= 90,3%

 Berdasarkan dari hasil perhitungan uji terbatas yang dilakukan peneliti, bahwa media interaktif wayang seno sudah valid dengan hasil P sebesar 90,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada media interaktif wayang seno pada uji coba terbatas menunjukkan kriteria “sangat layak”.

Namun, masih terdapat beberapa hal yang juga yang harus diperbaiki agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

**Tahapan terakhir yakni *Evaluation.*** Tahapan evaluasi pada penelitian ini dapat dilakukan jika pembelajaran tatap muka disekolah daerah peneliti sudah dijalankan, karena masih belum adanya pembelajaran tatap muka dan masih adanya pembatasan tahap evaluasi dilaksanakan guna memberi umpan balik pengguna dan sesuai dengan hasil revisi yang telah diperbaiki. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif.

Peneliti melakukan revisi akhir pada media interaktif wayang seno setelah melakukan uji coba terbatas pada siswa sekolah dasar. Revisi dilakukan berdasarkan hasil saran perbaikan dari uji coba terbatas dilapangan, dan berdasarkan atas saran dari dosen uji validasi serta dosen pembimbing. Hasil dari saran serta masukan pengguna media dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi peneliti untuk melakukan perbaikan media sehingga media dapat menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti akan melakukan perbandingan antara sebelum perbaikan media denga sesudah perbaikan media interaktif wayang seno dan ditunjukkan kepada dosen validasi ahli materi, ahli media serta dosen pembimbing.

Dalam tahap evaluasi ini untuk mengetahui dampak positif atau tidaknya terhadap siswa, peneliti memberikan lembar pretest dan posttest kepada siswa disaat melakukan uji coba terbatas. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media interaktif wayang seno berdampak positif bagi siswa sekolah dasar kelas IV dan V pada mata pelajaran IPS materi pakaain adat daerah. Namun, dari hasil pretest dan posttest pada media interaktif wayang seno belum dapat dikatakan media ini efektif untuk

meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tentang materi pakaian adat daerah, karena harus dilakukan kegiatan uji coba pada kelas yang sesungguhnya.

 Pada tahapan evaluasi yang terakhir pada penelitian ini bahwasanya akan ada proses penyempurnaan peroduk media wayang seno, proses penyempurnaan dan perbaikan revisi nantinya dilakukan berdasarkan atas lembar saran dan masukan dari validator serta pengguna media tersebut. Agar media yang nantinya telah disempurnakan kembali dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak ketika pembelajaran dalam kelas telah berlangsung. Media wayang seno yang telah disempurnakan kembali akan bermanfaat bagi pengguna media belajar dan akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif serta efisien.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan dari pemaparan penelitian pengembangan media interaktif wayang seno berbasis android diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan langkah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Mulyatiningsih (2013:200) yang pelaksanaannya terdiri atas 5 tahapan pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.* (2) Pada tahapan pertama yaitu ***Analysis,*** pada langkah ini yakni tahapan awal mengumpulkan informasi berupa analisis keperluan materi pembelajaran yang sesuai dan analisis kondisi lingkungan siswa sebagai bahan untuk membuat produk media pembelajaran interaktif. Tahap kedua yaitu ***Design***, melakukan pembuatan perencanaan dalam perancangan desain media interaktif, diskusi bersama dosen pembimbing skripsi mengenai gambaran kasar media yang akan dikembangkan yaitu berupa materi, bentuk media, story board, flowchart, dan rancangan validasi media. Tahapan ketiga yaitu ***Development*** adalah menyiapkan materi pakaian adat daerah dengan memilih 10 propinsi, mendesain media interaktif wayang seno berupa draf desain, pembuatan flowchart penggunaan media dan selanjutnya draf desain media dikosultasikan dengan dosen pembimbing skripsi dan selanjutnya melakukan tahap uji validasi kepada ahli materi serta ahli media. Setelah tahap uji kevalidan, dilakukan pembuatan media oleh pemrogram. Setelah selesai media akan dicek dan dinilai terlebih dahulu sebelum diimplementasikan kepada pengguna.Tahapan keempat yaitu ***Implementation,*** melakukan uji coba lapangan terhadap media interaktif wayang seno secara terbatas dengan 10 siswa sekolah dasar yang terdiri dari tingkatan kelas IV dan V. Mengambil data melalui angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media interaktif wayang

seno sebagai media pembelajaran. Tahapan terakhir yaitu ***Evaluation,*** melakukan revisi produk akhir dari media interaktif wayang seno setelah dilakukannya uji lapangan terbatas untuk dapat menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji validitas materi, validitas media, dan angket respon siswa. (3) Dalam pembuatan materi dengan gambar pakaian adat daerah, terdapat kesulitan menemukan gambar yang sesuai dan deskripsi mengenai gambar tersebut. (4) Hasil dari uji validasi media interaktif wayang seno menghasilkan suatu kelayakan media sebesar 86%, kelayakan materi sebesar 92%, dan uji coba terbatas sebesar 90,3% dengan kriterian “sangat layak”.

**Saran**

Berdasarkan yang telah dijelaskan dari hasil pengembangan media interaktif wayang seno yang berbasis android, saran yang dapat diberikan guna untuk menyempurnakan media interaktif wayang seno adalah sebagi berikut : (1) Perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan kembali pada media interaktif wayang seno, harapan bagi peneliti lainnya agar dapat mengembangkan media interaktif wayang seno ini agar sesuai dengan perkembangan zaman. (2) Perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut media interaktif wayang seno kepada siswa pada kelas real atau kelas yang sesungguhnya untuk dapat mengetahui kefektifan pada media interaktif wayang seno.

# DAFTAR PUSTAKA

Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd*. 15–17.

Andhini, N. F. (2017). *Prosedur Pengembangan Model ADDIE*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Argarini, L. (2016). *Pengembangan Media “ Momm ” Berbasis Android Pada Materi Perkalian Sebagai Media Belajar Siswa Sekolah Dasar Abstrak*. *08*, 497–507.

Arditya Isti, L., Agustiningsih, A., & Aguk Wardoyo, A. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *IV*(1), 21–28

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. In *Laksita Indonesia* (Nomor Januari).

Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 160–170.

Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330.

Dinasari Nugraheni H. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung*. *3*(2), 356–369.

Febriani, Y., & Boedi, D. (2015). *Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 Sd*. *10*(2), 280–297.

Fitriana, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif* *Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo KarangPloso Malang*. *53*(9), 1689–1699.

Maulidta, H.(2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD* Abstrak. *JPGSD*, *06*, 681–691.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Bandung: Alfabeta*.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, *6*(1), 9–19.

Prasetyo, D., & Marzuki, M. (2020). *Pembinaan Karakter Melalui Implementasi Budaya Sekolah di Sekolah Dasar.* *Madrasah*, *12*(1), 14–28. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7404>

Pratama, D. (2017). *Wayang Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter.* *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PGRI Tahun 2017*.

Ramli, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. In *Banjarmasin: IAIN ANtasari Press*.

Saidah. (2018). *Pegembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Plus Al-Kautsar Skripsi Oleh : Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD PLUS AL-KAUTSAR*.

Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(4), 254987.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Penerbit Alfabeta

Sulistyowati, P. dan A. D. Y. (2018). Pengembangan Pembelajaran IPS SD. In *Malang: Ediide Infografika*.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model.* *Jurnal IKA*, *11*(1), 12–26.

Zafira, H., & Artharina, F. P. (2017). *Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas Iv Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *8*(1).

Zuhri. (2016). *Perancangan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan aceh berbasis adobe flash.*

#