

## **PENGEMBANGAN MEDIA SINAU KARAKTER TOKOH PANDAWA (SIKATOPAN) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Anjar Sukowati**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
(anjar20001@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Heru Subrata, M. Si.**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
(herusubrata@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran muatan lokal yang memiliki peran penting dalam melestarikan nilai moral nenek moyang, namun sayangnya, minat peserta didik terhadap bahasa Jawa masih rendah. Penggunaan bahasa Jawa di sekolah menurun karena dominasi bahasa Indonesia dan Inggris, serta kesulitan materi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, salah satu materi yang dianggap sulit adalah materi pewayangan. Kesulitan peserta didik pada materi pewayangan adalah wayang pandawa, peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan tokoh pandawa. Jenis penelitian penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) yakni penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ASSURE (Analyze learner characteristic, State performance objective, Select method, media and materials, Utilize materials, Requires learner participation, Evaluate and revise). Pemilihan model ASSURE bertujuan untuk fokus pada manfaat dari media yang dikembangkan, dan prosedur penelitian dapat lebih runtut. Penelitian ini menghasilkan media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) yang memuat lima tokoh pandawa dalam satu ruang yang dilengkapi dengan karakter baik dari setiap tokoh. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media apabila memenuhi standard kevalidan, keefektifan dan kepraktisan Data kevalidan deperoleh melalui uji kevalidan dari ahli media dan ahli materi dengan hasil Persentase 90,26% dari ahli materi dan 92,85 dari ahli media, yang bisa dikategorikan sangat valid. Data keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest, yang dihitung dengan uji N-gain dengan hasil rata-rata N-Gain 0,65 yang menunjukkan cukup efektif. Data kepraktisan memperoleh rata-rata Persentase 88,7% dari peserta didik dan 91% dari guru dengan kriteria "sangat praktis". Dapat disimpulkan media SIKATOPAN valid, efektif dan praktis digunakan untuk pembelajaran bahasa jawa materi pewayangan kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media SIKATOPAN, pembelajaran bahasa Jawa, materi pewayangan.

### **Abstract**

Learning Javanese is a local content lesson that has an important role in preserving the moral values of ancestors, but unfortunately, students' interest in Javanese language is still low. The use of Javanese in schools has declined due to the dominance of Indonesian and English, as well as material difficulties that cause low learning outcomes, one of the materials that is considered difficult is puppet material. The difficulty of students in puppet material is puppet pandas, students experience difficulties in distinguishing pandawa characters. The type of research used is research and development (R&D), which is research and development. The model used in this researcher is the ASSURE model (Analyze learner characteristic, State performance objective, Select method, media and materials, Utilize materials, Requires learner participation, Evaluate and revise). The selection of the ASSURE model aims to focus on the benefits of the media developed, and the research procedure can be more streamlined. This research produced the media Study the Character of Pandawa Figures (SIKATOPAN) which contains five pandawa characters in one room equipped with the good characters of each character. This study aims to test the feasibility of the media if it meets the standards of validity, effectiveness and practicality The validity data obtained through validity tests from media experts and material experts with the results of a percentage of 90.26% from material experts and 92.85 from media experts, which can be categorized as very valid. Effectiveness data was obtained from the results of the pretest and posttest, which were calculated by the N-gain test with an average N-Gain result of 0.65 which showed that it was quite effective. Practicality data obtained an average percentage of 88.7% from students and 91% from teachers with the criteria of "very practical". It can be concluded that SIKATOPAN media is valid, effective and practical to use for learning Javanese language puppetry material for grade V elementary school.

**Keywords:** SIKATOPAN media, Javanese language learning, puppet materials.

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di sekolah. Dalam mata pelajaran bahasa Jawa mengkombinasikan nilai budaya dan moral untuk pembelajaran karakter. Selain fokus pada perkembangan kognitif, pembelajaran bahasa Jawa juga mempelajari nilai moral, sehingga berfungsi sebagai media untuk membentuk karakter peserta didik (Aditya, 2023).

Seiring perkembangan zaman, penggunaan bahasa Jawa semakin jarang karena dominasi bahasa Indonesia dan Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, minat peserta didik dalam belajar bahasa Jawa menurun, dan materi pelajaran dianggap sulit, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Mahardika, 2022).

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa berperan dalam pembentukan karakter peserta didik. Namun, minat terhadap mata pelajaran ini masih rendah. Observasi di SD Labschool UNESA 1 mengungkapkan bahwa bahasa Jawa kurang diminati, sehingga pemahaman peserta didik terhadap beberapamateri bahasa Jawa juga masih rendah. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik kelas V di SD Labschool Unesa adalah materi pewayangan. Media yang biasa digunakan adalah media gambar, video, dan PowerPoint, yang membuat siswa cepat bosan dan kesulitan membedakan tokoh pewayangan serta karakter Pandawa, karena mereka belum bisa mengamati wayang secara langsung.

Hal tersebut didukung dengan teori perkembangan Jean Piaget. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka dapat berpikir logis tentang peristiwa konkret tetapi kesulitan dengan masalah abstrak (Marinda, 2020). Penggunaan media konkret lebih efektif dalam meningkatkan hasil pemahaman peserta didik (Dedy, 2019).

Dengan demikian media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi (Tatisina, 2021). Terdapat beberapa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah media konkret yang cocok digunakan peserta didik sekolah dasar yang masih kesulitan memahami konsep abstrak (Wijaya, 2021).

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan wayang kulit efektif dalam pembelajaran. Fadhillah Salma Fauziah menemukan bahwa wayang kulit mempermudah penyampaian materi tentang toleransi dan berdampak positif pada pembelajaran karakter di TK Melati Putih (Salma, 2017). Malihah dan Komalasari juga menyatakan

bahwa wayang kulit meningkatkan pemahaman karakter dan melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Malihah, 2019). Penggunaan media wayang kulit dapat menarik perhatian peserta didik dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan media wayang kulit memiliki beberapa kelemahan yang dijelaskan pada penelitian sebelumnya bahwa media wayang kulit lebih mudah rusak serta membutuhkan ruang yang cukup luas untuk penempatan media wayang kulit saat digunakan (Shanie, 2021).

Selain itu, pada penelitian sebelumnya oleh Iqbal Muhammad dengan judul “Pembuatan Aplikasi Argumented Reality Berbasis Android Pengenalan Tokoh Wayang Arjuna untuk Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar” yang hanya mengenalkan sejarah dan karakter tokoh Pandawa Arjuna, sehingga pembelajaran karakter yang disampaikan masih terbatas dan kurang kompleks untuk pembelajaran karakter dengan menggunakan karakter wayang (Iqbal, 2022).

Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu terkait penggunaan media wayang kulit dalam kegiatan pembelajaran, memiliki dampak positif pada hasil pemahaman peserta didik. Akan tetapi penggunaan media wayang dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil analisis artikel google scholar melalui publish or perish dan vos viewer yang menunjukkan penggunaan media wayang kulit dalam proses pembelajaran masih terbatas. Pada penelitian terdahulu membahas salah satu tokoh wayang dan karakter baik dari pandawa. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) untuk mempermudah peserta didik dalam memahami tokoh dan karakter dari pandawa yang lebih lengkap dan kompleks.



**Gambar 1 Hasil analisis Publish and Perish**

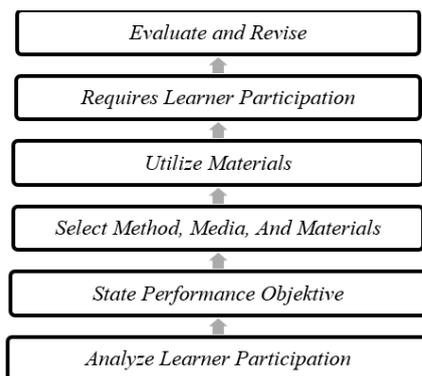
Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) merupakan media yang berisi lima wayang kulit tokoh pandawa yang dilengkapi dengan papan nama dan karakter masing-masing tokoh pandawa. Dengan menggabungkan lima tokoh pandawa, akan memudahkan peserta didik dalam mengenali ciri-ciri fisik dan karakter dari masing-masing tokoh Pandawa. Oleh karena itu penelitian ini memiliki judul “Pengembangan Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) Pada Materi Pewayangan Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang fokus pada pengembangan sebuah produk atau metode yang dapat mengatasi masalah nyata atau memenuhi kebutuhan masyarakat. Penelitian pengembangan digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan, dikembangkan atau disempurnakan agar dapat bermanfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian untuk menguji keefektifan sebuah produk. Proses penelitian pengembangan dimulai dengan identifikasi masalah, perancangan, perumusan konsep, pengembangan dan tahap evaluasi produk. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah menciptakan solusi dari permasalahan masyarakat dalam berbagai bidang.

Penelitian ini mengembangkan media SIKATOPAN (sinau karakter tokoh pandawa) dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas lima, oleh karena itu penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE berorientasi pada manfaat media dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan keinginan (Smaldino, 2005).

Model ASSURE cocok digunakan dalam pengembangan media, karena model ini fokus pada manfaat dari media yang dikembangkan. Penggunaan model ASSURE lebih mudah digunakan untuk melakukan pengembangan dengan tujuan meningkatkan kualitas sebuah produk. Pengembangan produk dapat lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik jika sesuai dengan prosedur penelitian ASSURE. Prosedur penelitian dan pengembangan model ASSURE digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. Prosedur Penelitian Model ASSURE**

Tahap awal dalam penelitian pengembangan model ASSURE adalah *analyze learner participatioan* yang memuat analisis karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar peserta didik. Analisis karakteristik umum peserta didik kelas V dilakukan melalui observasi untuk mengetahui kemampuan kognitif, yang mulai lebih logis dan kompleks, serta aspek emosional yang mencakup

pengembangan kepercayaan diri, identitas diri, dan kemandirian. Analisis kemampuan awal peserta didik pada materi pewayangan, menunjukkan bahwa meskipun banyak yang mengenal nama-nama tokoh wayang Pandawa, namun mereka masih kesulitan membedakan karakter masing-masing tokoh pandawa. Analisis gaya belajar peserta didik diidentifikasi melalui angket yang diisi oleh peserta didik.

Pada tahap kedua, yaitu menetapkan kompetensi dan tujuan pembelajaran, langkahnya adalah menetapkan harapan dan tujuan dari proses pembelajaran dengan spesifik dan mencakup aspek ABCD: *Audience, Behavior, Condition, dan Degree*. Pada SD Labschool Unesa 1, kelas V menggunakan kurikulum Merdeka, analisis kurikulum digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran yang harus dicapai adalah peserta didik mampu menjelaskan karakter dari tokoh Pandawa. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media SIKATOPAN adalah agar peserta didik mampu menganalisis tokoh Pandawa beserta karakternya.

Pada tahapan selanjutnya adalah pemilihan metode, media dan materi yang menjadi dasar yang cukup kuat dalam mengembangkan sebuah produk. Dalam menentukan sebuah materi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditentukan, yang akan dilengkapi juga dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pemilihan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan menentukan materi, metode dan media dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. pada penelitian ini memilih media konkret berupa “Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN)”. Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik, yang masih berada pada tahapan operasional konkret menurut Piaget, yang diharapkan Media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pewayangan.

Pada tahap ke empat yakni *utilize materials* produk yang telah disiapkan dari tahapan sebelumnya akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun, sebelum digunakan, produk tersebut perlu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media yang telah dikembangkan sesuai dengan materi yang ada dan memenuhi kebutuhan peserta didik sebelum digunakan dalam uji coba bersama peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dan hasilnya akan direvisi sesuai saran yang diberikan sebelum dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan

dalam media saat diimplementasikan dalam pembelajaran. Jika ada kekurangan, media akan diperbaiki sebelum dilakukan uji coba skala besar. Selain itu, lingkungan pembelajaran dan kesiapan peserta didik juga perlu disiapkan sebelum implementasi produk pembelajaran. Ini termasuk menyiapkan ruang belajar, pencahayaan, ventilasi udara, serta memastikan peserta didik siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap ke lima model pengembangan ASSURE yakni melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media *Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN)* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa. Pada tahap ini peserta didik terlibat dalam penggunaan media *SIKATOPAN* dengan melakukan kegiatan pengamatan media yang berisi karakter tokoh pandawa sebagai pendukung pembelajaran materi wayang pada kelas lima sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Setelah mengerjakan pretest, peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *SIKATOPAN* dan mengerjakan lembar kerja peserta didik secara berkelompok. Setelah melakukan kegiatan berkelompok peserta didik diminta untuk mengisi posttest untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media *SIKATOPAN*. Selain mengisi pretest dan posttest peserta didik juga diminta untuk mengisi angket, dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media *SIKATOPAN*.

Pada tahapan terakhir yakni evaluasi dan revisi. Pada tahap ini adanya evaluasi produk yang sedang dikembangkan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media setelah diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Serta kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli media, ahli materi, dosen pembimbing dan dosen pengujian untuk menganalisis kekurangan media yang telah dikembangkan, serta melakukan revisi produk untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan media *SIKATOPAN*. Desain uji coba yang digunakan dalam pengembangan adalah uji validasi ahli dan uji coba lapangan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa jenis data untuk mengukur validitas, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Untuk mengevaluasi pengembangan media *SIKATOPAN* dari data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan, masukan, kritik serta saran dari validator dan pengguna produk selama proses pengembangan produk media pembelajaran dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest, posttest dan respon pengguna produk yakni guru serta peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

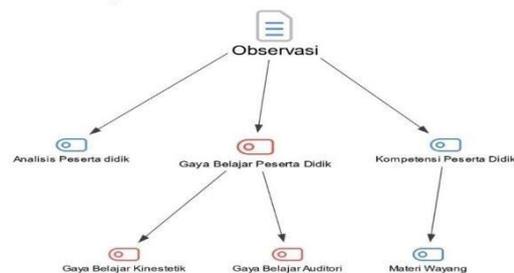
### Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan media *SIKATOPAN (Sinau Karakter Tokoh Pandawa)* menggunakan model penelitian ASSURE. Penelitian ini berfokus pada materi wayang pandawa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini berusaha mengembangkan media wayang menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pewayangan. Harapan penelitian ini dapat membantu peserta didik memahami materi pewayangan. Tahapan penelitian model ASSURE dijelaskan sebagai berikut.

ahap pertama dalam penelitian pengembangan melibatkan analisis karakteristik peserta didik, identifikasi kebutuhan, dan tujuan pembelajaran untuk menentukan parameter desain dan pengembangan media. Analisis karakteristik umum dilakukan pada peserta didik kelas V sekolah dasar, yang berada dalam rentang usia 10-11 tahun. Secara kognitif, mereka mulai berpikir lebih logis dan mampu mengerjakan tugas kompleks. Kemampuan membaca dan menulis mereka sudah matang, memungkinkan pemahaman dan analisis informasi yang lebih mendalam. Secara sosial, mereka semakin terampil berinteraksi dengan teman sebaya, sering membentuk kelompok berdasarkan minat yang sama, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang empati dan kerjasama.

Analisis kemampuan awal peserta didik dilakukan untuk memahami kemampuan mereka dalam materi pewayangan, baik secara kognitif maupun psikomotorik. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengetahui nama-nama tokoh wayang Pandawa, tetapi kesulitan membedakan karakter masing-masing tokoh. Gaya belajar peserta didik diketahui melalui pengisian angket. Kesulitan ini menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam memahami materi bahasa Jawa, khususnya mengenai wayang, sehingga beberapa peserta didik belum mencapai target pembelajaran. Hasil observasi diolah menggunakan aplikasi MAXQDA, yang memberikan gambaran visual mengenai temuan tersebut.

#### Analyze Learner Characteristic



**Gambar 3** Analyze Learner Characteristic

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jawa, penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jawa masih terbatas pada gambar, video, dan PowerPoint,

dengan metode ceramah dan diskusi. Hal ini membuat peserta didik cepat bosan. Angket gaya belajar menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik, yang cenderung aktif dan memerlukan interaksi fisik dengan materi. Karena penggunaan alat peraga atau media yang lebih interaktif dapat membantu pemahaman peserta didik, namun saat ini masih terbatas, penelitian ini bertujuan mengembangkan media SIKATOPAN (Sinau Karakter Pandawa) untuk pembelajaran tokoh wayang Pandawa bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tahap kedua penelitian pengembangan adalah menentukan peserta didik, tujuan, media atau peralatan pembelajaran, dan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Pada tahap kedua ini menggunakan rumusan Audience, Behavior, Condition, Degree yang dijelaskan sebagai berikut

Pada poin audience berfokus pada peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian. Setelah melakukan observasi dan wawancara, didapati bahwa peserta didik kelas V SD Labschool UNESA 1 kurang tertarik pada mata pelajaran bahasa jawa, materi wayang. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa adalah media gambar, video dan power point. Namun, penggunaan media tersebut kurang optimal, karena terdapat beberapa peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yang tidak cukup dengan mendengarkan penjelasan materi atau menyaksikan penjelasan materi. Sehingga, ada beberapa peserta didik yang mendapatkan hasil pembelajaran yang kurang optimal. Berdasarkan kebutuhan peserta didik diperlukan sebuah media yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik pada materi wayang. Oleh karena itu peserta didik kelas V SD Labschool UNESA 1 menjadi sasaran penelitian pengembangan media SIKATOPAN (Sinau Karakter Tokoh Pandawa).

Behavior merupakan langkah kedua yang berfokus pada penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menentukan tujuan yang jelas dan terukur untuk membimbing proses pembelajaran. mata pelajaran bahasa Jawa Kelas V materi wayang memiliki tujuan pembelajaran yakni peserta didik mampu mengenali tokoh wayang dan mengetahui karakter baik dari tokoh wayang, pembelajaran ini juga dapat menjadi contoh peserta didik dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dijelaskan, harapan dari pengembangan media SIKATOPAN mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi tokoh wayang dan mampu menerapkan nilai-nilai baik wayang dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap condition ini membahas fasilitas, bahan ajar, alat peraga atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada SD Labschool UNESA 1 terdapat

fasilitas yang lengkap untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, menurut guru mata pelajaran bahasa jawa media konkret yang digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa masih terbatas. Media yang biasa digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah media digital dan juga menggunakan bahan ajar berupa buku peserta didik, namun belum bisa menciptakan pemahaman peserta didik secara maksimal. Pemilihan media dan bahan ajar cukup berpengaruh pada respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media ataupun bahan ajar yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keadaan kelas juga salah satu hal yang harus diperhatikan, jika suasana kelas kondusif maka pembelajaran akan berjalan dengan nyaman. Degree membahas tentang kompetensi yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Kompetensi yang diharapkan bisa tercapai adalah peserta didik mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman. Pada penelitian pengembangan ini capaian pembelajaran setelah menggunakan media SIKATOPAN adalah peserta didik mampu menjelaskan karakter tokoh pandawa.

Tahap ketiga penelitian pengembangan model ASSURE adalah menentukan peserta didik, tujuan, media atau peralatan pembelajaran, dan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Pada tahap ini dilakukan pemilihan metode, media dan materi pembelajaran. Dalam pemilihan metode, media dan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sebelum melakukan pengembangan media, pemilihan materi merupakan salah satu poin penting untuk mengetahui efektifitas dan relevansi media bagi peserta didik. Materi yang dipilih pada penelitian ini adalah materi pewayangan pandawa yang memuat karakter baik dari tokoh pandawa, yang bisa digunakan menjadi teladan untuk kehidupan sehari-hari.

Menentukan metode pembelajaran merupakan salah satu poin penting yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan observasi pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik, metode yang digunakan adalah metode Project Based Learning (Pjbl) yang dimulai dengan menentukan pertanyaan dasar, membuat desain proyek, menyusun penjadwalan, memonitor kemajuan proyek, penilaian hasil dan evaluasi pengalaman. Metode ini dipilih karena dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada metode ini juga peserta didik mampu belajar untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun berkelompok.

Setelah melakukan kegiatan observasi lingkungan dan karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah memilih sebuah media. Media yang dipilih adalah media konkret untuk menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik.

Media yang digunakan berbentuk media pameran yang berisi lima tokoh pandawa yang dilengkapi dengan karakter baik pada setiap tokoh. Media ini akan dipamerkan di depan kelas dan akan dikunjungi oleh peserta didik secara bergantian. Peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memilih media yang tepat diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam untuk peserta didik dan dapat menarik minat peserta didik.

Perancangan media SIKATOPAN merupakan upaya dalam melakukan inovasi dan pengembangan media dalam pembelajaran bahasa jawa pada materi pewayangan pandawa kelas V sekolah dasar. Media SIKATOPAN hampir sama dengan media wayang pandawa pada umumnya. Namun, pada media ini dilengkapi dengan penjelasan karakter baik dari setiap tokoh pandawa. Berikut merupakan rancangan media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) :

**Tabel 1 Penyajian Media SIKATOPAN**

Visual	Penjelasan
	Tampak depan media SIKATOPAN
	Wayang tokoh pandawa, mulai dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa
	Papan nama tokoh pandawa yang berisi karakter dari setiap tokoh pandawa
	Karakter tokoh pandawa yang ada pada papan nama pandawa, yang dilengkapi dengan keterangan dari karakter pandawa.

**Kevalidan Media**

Tahap ini dilakukan untuk meninjau kesiapan media yang akan digunakan. Memeriksa keseluruhan komponen media, kekuatan media dan materi yang ada dalam materi.

Berikut merupakan tabel penyajian produk pengembangan media SIKATOPAN .

Setelah menyiapkan media yang akan digunakan, media pembelajaran harus divalidasi oleh seorang ahli media dan ahli materi. Pada validasi ahli materi, bapak HS menjadi validator ahli materi dalam pengembangan media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN). Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1	Materi relevan dengan capaian pembelajaran	4
2	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan	4
3	Materi sesuai dengan cerita pewayangan	4
4	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	3
5	Mendorong peserta didik untuk berkelompok	3
6	Mendorong peserta didik untuk menggunakan media	4
7	Mendukung pertumbuhan nilai-nilai karakter	3
8	Media menarik perhatian peserta didik	4
Jumlah		29
Persentase		90,62%

Hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang dicantumkan di media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dengan skor 90,26%. Meskipun media dinilai sangat baik, namun ada beberapa poin yang harus diperbaiki yakni penggunaan bahasa dalam media pembelajaran harus diubah ke dalam bahasa jawa.

Setelah melakukan validasi ahli materi, media yang dikembangkan juga harus divalidasi oleh ahli media oleh bapak UZ sebagai dosen program studi PGSD UNESA merupakan ahli media dalam pengembangan media SIKATOPAN . Komponen yang akan dinilai oleh ahli media dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1	Desain media menarik	4
2	Tulisan pada media mudah dibaca	3

No.	Aspek Penilaian	Nilai
3	Ukuran tulisan pada media mudah dibaca	4
4	Penggunaan warna pada media	4
5	Media mudah digunakan	3
6	Kualitas media	4
7	Media SIKATOPAN sesuai dengan media pembelajaran	4
Jumlah		26
Persentase		92,85%

Pada validasi ahli media mendapatkan Persentase skor 92,85% yang dapat dikategorikan sangat baik, akan tetapi pada media perlu adanya perbaikan yakni menambahkan gambar gunung untuk mengisi ruang kosong pada media dan memperkuat media sesuai dengan saran dari validator ahli media.

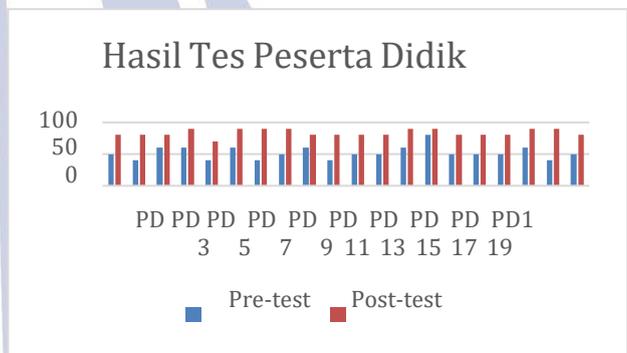
#### Keefektifan Media

Pada tahap Requires Learner sudah melibatkan peserta didik dalam implementasi media yang dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di kelas V SD Labschool UNESA dengan jumlah 20 peserta didik. Pada kegiatan uji coba peserta didik diberikan pre-test dan post-test, pre-test dikerjakan peserta didik sebelum menggunakan media dan post-test dikerjakan setelah menggunakan media. Pelaksanaan test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media. Selain itu juga digunakan untuk mengukur keefektifan media SIKATOPAN. Hasil pretest dan posttest peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Perhitungan N-Gain

No.	Kode Peserta didik	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kriteria
1	PD 1	50	80	0,6	Sedang
2	PD 2	40	80	0,67	Sedang
3	PD 3	60	80	0,5	Sedang
4	PD 4	60	90	0,75	Tinggi
5	PD 5	40	70	0,5	Sedang
6	PD 6	60	90	0,75	Tinggi
7	PD 7	40	90	0,83	Tinggi
8	PD 8	50	90	0,8	Tinggi
9	PD 9	60	80	0,5	Sedang
10	PD 10	40	80	0,67	Tinggi

11	PD 11	50	80	0,6	Sedang
12	PD 12	50	80	0,6	Sedang
13	PD 13	60	90	0,75	Tinggi
14	PD 14	80	90	0,5	Sedang
15	PD 15	50	80	0,6	Sedang
16	PD 16	50	80	0,6	Sedang
17	PD 17	50	80	0,6	Sedang
18	PD 18	60	90	0,75	Sedang
19	PD 19	40	90	0,83	Tinggi
20	PD 20	50	80	0,6	Sedang
Jumlah		1040	1670	13	Sedang
Rata-rata		52	83,5	0,65	



Gambar 5 Diagram Hasil Tes Peserta Didik

Berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test menunjukkan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media SIKATOPAN. Hal ini dibuktikan dari hasil tes peserta didik yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,65 dalam memahami materi tokoh pandawa. Sesuai dengan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) memperoleh skor yang termasuk kategori sedang atau cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik materi wayang pandawa kelas V sekolah dasar.

#### Keefektifan

Setelah mengetahui keefektifan dari media, selanjutnya adalah mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan dari angket respon pengguna. Angket respon pengguna akan diisi oleh peserta didik dan guru bahasa jawa, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5 Angket Respon Pendidik

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Materi yang ada dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4

No.	Aspek Penilaian	Skor
2.	Materi yang ada dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran	4
3.	Materi yang ada dalam media sesuai dengan kebenaran keilmuan	3
4.	Penggunaan media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
5.	Desain media memudahkan peserta didik dalam memahami informasi	3
6.	Font dapat terbaca	4
Jumlah		22
Persentase		91%

**Tabel 4. 9** Angket Respon Peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penggunaan media tidak membuat peserta didik bosan	17
2	Penggunaan media dapat memberikan pengetahuan baru	16
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami	18
4	Penulisan huruf mudah dibaca	15
5	Penggunaan media membuat semangat belajar	18
6	Tampilan media menarik	16
7	Peserta didik senang menggunakan media	18
Jumlah		118
Presentasi		88,7%

Hasil angket respon pengguna menunjukkan Persentase 88,7% dari peserta didik dan 91% dari guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media pembelajaran. Mayoritas peserta didik menyatakan mereka lebih suka dan tertarik dalam pembelajaran menggunakan media SIKATOPAN yang melibatkan mereka secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieven (1999) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis jika media mudah digunakan dan mudah dipahami baik oleh guru atau peserta didik (Subrata, 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) sangat praktis dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi wayang pandawa.

Pada tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi yang menentukan apakah media yang dikembangkan telah memenuhi syarat valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi pewayangan di kelas V SD. Media SIKATOPAN telah diperbaiki sesuai saran validator untuk bisa dikatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan skor 90,26% dari ahli materi dan 92,85% dari ahli media. Dari hasil validasi media SIKATOPAN dikategorikan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan media, peserta didik mampu mengoperasikan media dengan baik, karena panduan awal yang telah diberikan. Peserta didik memberikan respon baik saat menggunakan media, peserta didik tertarik saat memainkan wayang dan menarik pop up box yang berisi karakter wayang. Hasil respon peserta didik menunjukkan 88,7% yang dapat dikategorikan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil tes yang telah dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media SIKATOPAN menunjukkan nilai n-gain sebesar 0,65 yang dapat dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan bahwa media SIKATOPA cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi pewayangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SIKATOPAN valid, efektif dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media SIKATOPA agar lebih baik dan lebih lengkap dalam konteks pembelajaran.

#### **Pembahasan**

Media SIKATOPA dinyatakan valid karena hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang menunjukkan nilai dari kevalidan materi dan media yang akan diterapkan. Media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan perlu adanya validasi dari ahli untuk mengetahui media ini juga memuat nilai moral karakter pandawa untuk membentuk karakter peserta didik, hal ini didukung oleh penelitian yang mengungkapkan pembelajaran bahasa Jawa mampu menanamkan nilai moral dan etika (Subrata, 2022). Model yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Subrata, 2022).ahui kelayakan dari media yang dikembangkan (Doni, 2019).

Pada kevalidan media memiliki kriteria untuk bisa dikatakan valid. Sesuai dengan kriteria kevalidan media menurut (Fajri, 2017) yang menyatakan bahwa media yang memperoleh persentase nilai lebih besar 60% bisa dikatakan valid. Berdasarkan hasil validasi Media SIKATOPA mendapatkan persentase skor validasi dari ahli

materi sebesar 90,26% dan memperoleh persentase hasil dari ahli materi sebesar 92,85%. Media SIKATOPAN dikatakan valid, namun ada beberapa saran perbaikan dari validator untuk meningkatkan kualitas dan isi dari media SIKATOPAN yang dikembangkan.

Proses validasi mendapatkan kritik dan saran perbaikan media dari validator. Dengan adanya kritik dan saran dari validator guna meningkatkan kualitas media sebelum digunakan. Saran yang diperoleh dari ahli materi adalah penggunaan bahasa Indonesia diubah menjadi bahasa jawa, untuk membantu peserta didik mengenal kosakata bahasa jawa lebih banyak. Ahli media menyarankan untuk memperkuat pop up box pada media SIKATOPAN agar lebih mudah digunakan. Keefektifan media SIKATOPA diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media SIKATOPAN. Media dianggap efektif jika membantu dalam mencapai tujuan atau sasaran yang ditetapkan (Qisthina, 2020). Media SIKATOPAN dikategorikan cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini didasarkan pada hasil nilai n-gain yang diperoleh.

Untuk mengetahui keefektifan media dalam kegiatan pembelajaran didasarkan pada hasil perolehan rata-rata pretest dan posttest, serta nilai hasil n-gain yang diperoleh. Pada kegiatan uji coba skala besar pretest peserta didik memperoleh hasil sebesar dan hasil posttest memperoleh hasil sebesar. Melihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik terdapat perubahan nilai hasil belajar saat sebelum menggunakan media 52 dan setelah menggunakan media 83,5. Berdasarkan hasil analisis n-gain nilai yang diperoleh sebesar 0,65 yang dianggap cukup efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa materi pewayangan kelas V sekolah dasar. Selama uji coba dilakukan menunjukkan peningkatan sikap antusiasme dari peserta didik saat menggunakan media SIKATOPAN dibandingkan tanpa menggunakan media.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media SIKATOPAN cukup efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi wayang pandawa. Meskipun belum sempurna, namun terdapat progres positif pada pemahaman peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media SIKATOPAN dapat membantu mengatasi tantangan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran bahasa jawa. .

Kepraktisan media pembelajaran merupakan kemudahan dalam pengoperasian media. Kepraktisan media meliputi aksesibilitas atau kemudahan dalam mengakses media yang telah dikembangkan media SIKATOPAN yang berbentuk pameran dapat diakses oleh seluruh peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Media SIKATOPAN juga merupakan media yang lebih ringkas

tanpa memerlukan ruang luas, media ini juga lebih mudah untuk dipindahkan ke tempat yang lain.

Media SIKATOPAN dapat dikategorikan sangat praktis. Hal ini berdasarkan hasil analisis angket respon pengguna. Angket respon pengguna terdiri dari respon peserta didik dan angket respon guru bahasa jawa. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil persentase 88,7% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Sedangkan, hasil analisis angket dari guru menunjukkan hasil persentase 91% yang dapat dikategorikan sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran bahasa jawa materi pewayangan kelas V SD.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Sinau Karakter Tokoh Pandawa (SIKATOPAN) dinyatakan sangat valid dengan hasil nilai validasi ahli materi 90,62% dan 92,85% dari ahli materi yang dapat dikategorikan sangat valid. Media SIKATOPAN dikatakan cukup efektif sesuai dengan hasil n-gain sebesar 0,65 yang dapat dikategorikan cukup efektif. Media SIKATOPAN juga dikatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan hasil respon pengguna dengan persentase 88,7% dari peserta didik dan 91% dari guru bahasa Jawa.

Media yang dikembangkan bukan hanya fokus pada kemampuan kognitif peserta didik, namun juga menanamkan nilai moral baik yang dimiliki oleh tokoh pandawa. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa kelas V sekolah dasar, karena memuat materi wayang pandawa. Media SIKATOPAN dapat membantu guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi Pewayangan, serta mampu menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa jawa, khususnya pada materi pewayangan.

### **Saran**

Pada penelitian dan pengembangan media SIKATOPAN materi pewayangan disarankan agar guru bisa mengoptimalkan penggunaan media ini pada pembelajaran bahasa jawa di kelas V sekolah dasar. Melihat minat peserta didik dalam penggunaan media SIKATOPAN cukup bagus, sebaiknya dapat dikembangkan lagi untuk materi yang lebih

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anggraeni, R. D., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan media flipchart gambar berseri untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar. *JPGSD*, 9(9), 3358-3368.

- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 119–123. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Dilamsyah, M., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media (Pusarawa) Puzzle Aksara Jawa Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta didik kela III Sekolah Dasar
- Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati, R., & Hendratno, H. (2021). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354-361.
- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan media ebook cergam berbasis kearifan lokal batik tanjung bumi untuk meningkatkan karakter siswa. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2).
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584.
- Kiftia, S. M. K., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(08), 1763-1776.
- Laules T, & Hendratno. (2019). Pengaruh Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Bercerita Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Modo Lamongan.
- Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Lift The Flap Book Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Syah Putri Endar Pramesta, Soficha Rachma Noor Fatima, & Heru Subrata. (n.d.). Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.
- Sa'diyah, D., Hendratno, H., & Subrata, H. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8115-8130.
- Subrata, H., Zuhdi, U., Damayanti, M. I., Sri, A., Rukmi, S., & Surabaya, U. N. (2022). RA JOURNAL OF APPLIED RESEARCH Implementation of 21st Century Learning Principles on Local Content of Javanese Elementary Schools in East Java. *Heru Subrata 1 , RAJAR*, 08. <https://doi.org/10.47191/rajar/v8i12.01>
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (n.d.). International Journal of Social Science and Education Research Studies Implementation of the “TANDUR” Model with Script Card Media in Learning Local Content in Regional Languages (Javanese) in Elementary Schools.
- Subrata, H. (2021). Use of Contextual Learning Approach to Improving Speech Writing Skills in Primary School.
- Subrata, H., Zuhdi, U., Damayanti, M. I., Sri, A., Rukmi, S., & Surabaya, U. N. (2022). RA JOURNAL OF APPLIED RESEARCH Implementation of 21st Century Learning Principles on Local Content of Javanese Elementary Schools in East Java. *Heru Subrata 1 , RAJAR*, 08. <https://doi.org/10.47191/rajar/v8i12.01>
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (n.d.). International Journal of Social Science and Education Research Studies Implementation of the “TANDUR” Model with Script Card Media in Learning Local Content in Regional Languages (Javanese) in Elementary Schools.