

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL TATAH SUNGGING WAYANG KULIT SMPN 2 MANYARAN WONOGIRI

Fateha Syam Bima Anarta¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: fateha.22091@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

SMPN 2 Manyaran Wonogiri memiliki pembelajaran tambahan berbasis kearifan lokal seni tatah sungging pada mata pelajarannya. Namun, belum memiliki media yang menarik, edukatif, dan interaktif sesuai karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui dan mendeskripsikan proses perancangan media, hasil perancangan media, proses uji coba media, keefektifan penerapan media. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan lima tahap yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis validitas media dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba produk. Berdasarkan hasil penelitian, proses perancangan media, validasi media, revisi media, hingga penerapan media pada siswa dilakukan selama tiga bulan. Hasil perancangan media berupa buku berukuran 20x20 cm, berisi 36 halaman. Hasil penilaian validasi materi memperoleh kelayakan 88%. Hasil penilaian validasi media memperoleh kelayakan 84%. Hasil respon penilaian media oleh siswa memperoleh kelayakan 81,36% dan guru 96%. Pada penilaian aspek berkarya siswa menghasilkan persentase 82,84% dari hasil 25 karya tatah sungging. Keseluruhan persentase penilaian media menghasilkan kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tatah Sungging, Wayang Kulit, *Augmented Reality*, SMPN 2 Manyaran Wonogiri

Abstract

SMPN 2 Manyaran Wonogiri has additional learning based on local wisdom of tatah sungging art in its subjects. However, it does not yet have interesting, educational, and interactive media according to student characters. This study aims to: determine and describe the media design process, media design results, media trial process, the effectiveness of media application. The research method used is *Research and Development* with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Media validity analysis is carried out through material expert validation, media expert validation, and product trials. Based on the results of the study, the process of media design, media validation, media revision, and media application to students was carried out for three months. The results of the media design are in the form of a 20x20 cm book, containing 36 pages. The results of the material validation assessment obtained 88% feasibility. The results of the media validation assessment obtained 84%. The results of the media assessment response by students obtained 81.36% feasibility and 96% feasibility by teachers. In the assessment of the creative aspect, students produced a percentage of 82.84% of the results of 25 tatah sungging works. The overall percentage of media assessments resulted in very good criteria, so that the learning media to learn about wayang kulit shading is suitable and effective for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Tatah Sungging, Wayang Kulit, *Augmented Reality*, SMPN 2 Manyaran Wonogiri

PENDAHULUAN

Kesenian Wayang kulit adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai-nilai budaya, moral, dan spiritual. Menurut RJ Nurcahyo (2021), wayang merupakan bentuk seni budaya tradisional yang dapat mengungkapkan nilai-nilai kehidupan dalam masyarakat, khususnya melalui pertunjukan wayang. Seni pertunjukan ini berkembang di pulau Jawa dan telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, ajaran moral, dan nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu aspek penting dalam pelestarian seni tradisional wayang kulit adalah proses pembuatannya yang dikenal sebagai tatah sungging.

Dwiki (2017) menjelaskan bahwa tatah sungging adalah kegiatan memahat dan mewarnai media kulit yang telah dikeringkan, yang biasanya digunakan oleh perajin untuk membuat produk wayang kulit. Proses ini memerlukan bukan hanya keterampilan seni, tetapi juga pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Namun, pengaruh kemajuan teknologi digital dan kurangnya informasi yang menarik berdampak pada menurunnya minat generasi muda terhadap pelestarian tatah sungging dalam pembuatan seni wayang kulit.

Kondisi ini didukung oleh data survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa antara 2018 hingga 2021, jumlah penduduk yang menyaksikan pertunjukan atau pameran seni mengalami penurunan sebesar 12,75%. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat, termasuk generasi muda terhadap seni tradisional lokal semakin berkurang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa-siswa di Kepuhsari masih kurang mengenal seni tatah sungging dalam pembuatan wayang kulit. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya informasi dan bahan bacaan yang tersedia mengenai seni tatah sungging yang membuat mereka kurang berminat untuk mendalami tradisi lokal ini.

SMPN 2 Manyaran Wonogiri merupakan salah satu sekolah terletak di Desa Kepuhsari yang memberikan pengajaran tambahan yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam kurikulumnya berupa seni tatah sungging. Namun, upaya untuk mengenalkan seni tatah sungging ini

masih memiliki kekurangan dari aspek media yang menarik, edukatif dan interaktif yang sesuai dengan karakter siswa-siswa. Tantangan lain adalah sebagian siswa lebih memilih menghabiskan waktu terhadap hiburan modern seperti media sosial dan *game*. Rendahnya tingkat literasi siswa sekolah di Desa Kepuhsari turut menghambat dalam mengoptimalkan edukasi terkait wayang melalui kegiatan tatah sungging kepada siswa-siswa.

Pada permasalahan tersebut, perlu adanya media yang tidak hanya informatif tetapi memiliki aspek interaktif, menarik dan memanfaatkan peran teknologi dalam proses perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit. Salah satu inovasi yang mampu untuk diberikan adalah perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit untuk siswa yang dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* memanfaatkan media *Assemblr Edu*. Platform edukasi ini berbasis AR yang mudah diakses dan ramah untuk siswa, dengan pendekatan ini siswa-siswa tidak hanya diajak membaca, tetapi dapat berinteraksi langsung melalui konten visual interaktif pada buku mengenai seni tatah sungging.

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII C SMPN 2 Manyaran Wonogiri dengan jumlah 25 siswa, berjumlah 18 siswa perempuan, dan 7 siswa laki-laki. Fokus penelitian adalah perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit berupa produk buku berukuran 20 x 20 cm dilengkapi dengan konten AR yang dapat diakses melalui *website* atau aplikasi *Assemblr Edu*.

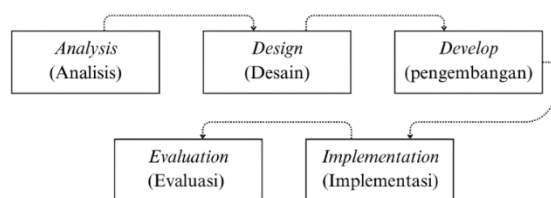
Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses perancangan media, hasil perancangan media, proses uji coba media, hasil keefektifan penerapan media. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat memudahkan pemahaman, keterampilan, dan menghasilkan karya tatah sungging bagi siswa. Buku menjadi media pembelajaran alternatif untuk mengenalkan seni tatah sungging wayang kulit di SMPN 2 Manyaran Wonogiri.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Dwiki Setya Prayoga (2017) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Pengembangan Seni Tatah Sungging Wayang Kulit Melalui Media Animasi Dua Dimensi Pada Sekolah

Menengah Kejuruan”, penelitian Vicky Dwijayarto (2013) dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang berjudul “Perancangan Buku Siswa-Siswa Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan”, penelitian I Putu Tony Aditya (2020) dari ISI Denpasar yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis *Augmented Reality*”, penelitian Sutan Iliyas (2021) dari Institut Informatika Indonesia yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan *Augmented Reality*”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini pada penggunaan metode *Research and Development*, perancangan media pembelajaran, dan penggunaan *Augmented Reality* (AR). Perbedaanannya pada subjek, materi pembelajaran yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit untuk siswa di SMPN 2 Manyaran Wonogiri mengacu pada pengembangan model ADDIE. Model ini melibatkan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).



Bagan 1. Model ADDIE
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

Pengembangan media pembelajaran ini menerapkan model ADDIE yang diawali dengan tahap *Analysis*, dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung di SMPN 2 Manyaran Wonogiri untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna sebagai latar belakang

perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit. Tahap *Design*, peneliti merencanakan konsep awal produk yang mencakup penyusunan materi, desain visual, fitur *Augmented Reality*, dan struktur konten. Konsep tersebut kemudian direalisasikan pada tahap *Develop* dengan mencetak desain berupa produk buku, cetak berwarna, ukuran 20x20 cm, berisi 36 halaman, terbagi dalam 4 bab materi yang berbeda, lalu dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media guna menguji kelayakan produk. Selanjutnya pada tahap *Implementation*, buku yang telah dinyatakan layak diuji cobakan kepada subjek penelitian, yaitu 25 siswa kelas VII C di SMPN 2 Manyaran Wonogiri terdiri 18 perempuan dan 7 laki-laki, hingga praktik berkarya tatah sungging oleh siswa dilakukan secara mandiri. Tahap akhir *Evaluation* untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media melalui pengisian angket penilaian oleh siswa, guru digunakan sebagai dasar utama untuk penyempurnaan akhir media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 12 Mei sampai 19 Mei 2026 di SMPN 2 Manyaran Wonogiri yang merupakan sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Kepuhsari, Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri, dan telah terakreditasi A. SMPN 2 Manyaran Wonogiri merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Manyaran Wonogiri yang memiliki mata pelajaran berbasis muatan lokal seni tatah sungging wayang kulit serta memiliki ruang kelas khusus praktik berkarya tatah sungging, sehingga mendukung praktik oleh siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk membantu peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi mengenai kegiatan seni tatah sungging sebagai acuan proses perancangan media pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran tatah sungging memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran tatah sungging. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media untuk mendapatkan penilaian kelayakan sebelum media dilakukan uji coba, angket diberikan pada siswa dan guru untuk mengetahui respon penilaian dari keefektifan media pembelajaran yang telah diterapkan.

KERANGKA TEORETIK

a. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya suatu proses yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan perubahan perilaku yang positif. Pembelajaran merupakan proses berinteraksi dengan siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Definisi tersebut menegaskan bahwa aktivitas pembelajaran tidak berpusat hanya pada pendidik sebagai salah satu sumber informasi pada lingkungan belajar siswa, namun pendidik melibatkan partisipasi aktif secara menyeluruh proses interaksi siswa sebagai subjek aktif. Maka pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan siswa yang melibatkan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sarana yang dirancang untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi proses belajar mengajar kepada siswa dengan tujuan mengoptimalkan pemahaman dan capaian tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan dari pengajar kepada siswa (Saleh, dkk., 2023). Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022) menyatakan media pembelajaran merujuk bentuk instrument yang komunikatif baik format cetak maupun audiovisual, dengan demikian media pembelajaran sarana yang dirancang sistematis menyampaikan materi pembelajaran melalui bentuk cetak, audiovisual, dan teknologi demi mencapai tujuan pembelajaran optimal.

c. Buku Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk membantu menjelaskan informasi dengan menyajikan secara visual. Sebuah ilustrasi menyampaikan ide dan konsep yang ingin dikomunikasikan melalui gambar tersebut (Witabora, 2012). Buku ilustrasi sebuah konsep menyajikan tulisan bentuk visual (Dzaky & Gumilar, 2013). Dengan demikian, buku ilustrasi merupakan buku yang berisi teks dan gambar untuk memvisualisasikan narasi, objek, serta lingkungan bertujuan agar informasi dalam buku lebih mudah dipahami dan dimaknai pembaca. Jenis-jenis ilustrasi meliputi:

1) Ilustrasi Kartun

Jenis ilustrasi yang memiliki ciri khas menyajikan objek dalam bentuk sederhana, bernuansa humoris dan ekspresif.

2) Ilustrasi Komik

Seni visual cerita bergambar berurutan mengintegrasikan gambar dengan teks *bubble* dalam tata letak terstruktur.

3) Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi menyajikan gambar objek visual melebih-lebihkan, seringkali untuk menyampaikan pesan humoris, kritik, atau sindiran.

4) Ilustrasi Dekoratif

Jenis ilustrasi yang memiliki fungsi menghiasi suatu bentuk yang disederhanakan maupun dilebih-lebihkan.

5) Ilustrasi Informatif

Jenis ilustrasi berfungsi membantu penyampaian pesan, informasi secara visual agar mudah dipahami pembaca.

d. Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan boneka yang menyerupai manusia dibuat dari pahatan kulit sapi atau kerbau. Boneka ini digunakan untuk memerankan tokoh-tokoh pewayangan dalam sebuah seni pertunjukan, yang umumnya dimainkan oleh seorang dalang (Setiawan, 2020).

e. Tatah Sungging

Tatah sungging merupakan perpaduan seni pembuatan wayang kulit yang melibatkan beberapa tahapan. Prosesnya meliputi penciptaan desain pola, penataan kulit dengan melubangi atau mengukir pola dan penyelesaian dengan pewarnaan. Rangkaian teknis dari seluruh proses membutuhkan keahlian tinggi setiap detail tatahan dan sunggingan. Keseluruhan proses untuk menghasilkan sebuah karya seni yang indah untuk dinikmati (Azizah, 2021). Menatah berarti melubangi, mengukir pola pada permukaan kulit, sementara menyungging adalah proses pewarnaan dalam kriya pada media kulit.

1) Alat dan Bahan

Untuk membuat tatah sungging diperlukan beberapa alat dan bahan utama, yakni kulit perkamen atau kulit mentah berasal dari kulit hewan ternak seperti kerbau, sapi, atau kambing, cat warna, lem putih, gandhen atau palu kayu, pahat kulit, landasan kayu, rapido, kuas, amplas.

2) Macam Motif Tatahan

Motif tatahan merupakan elemen dekoratif yang berupa teknik pelubangan dengan cara memahat atau proses tatah pada media kulit perkamen. Terdapat beberapa macam motif tatahan kulit, yakni Motif Srunen, Motif Bubukan, Motif Semut Dulur, Motif Mas-masan, Motif Patran, Motif Inten-intenan, Motif Seritan.

3) Proses Pembuatan Tatah Sungging

- a) Persiapan pemilihan kulit sebagai media utama pembuatan tatah sungging, umumnya menggunakan kulit kerbau yang memiliki bahan yang mudah ditatah.
- b) Tahap Nyorek/ Sketsa, Proses memindahkan sketsa desain ke atas media kulit menggunakan rapido atau pahat runcing.
- c) Tahap Memotong Kulit, Proses memotong bagian luar sketsa pada kulit perkamen menggunakan pahat, gunting atau pisau memperhatikan tebal tipisnya kulit.
- d) Tahap Menatah Kulit, Tahap ini menatah motif pada kulit dengan pahat tatah tajam dan pukul kayu atau gandhen, pahat yang digunakan disesuaikan jenis pola motif.
- e) Tahap Menghaluskan Pahatan, Proses menggosok permukaan kulit menggunakan kertas amplas halus untuk memastikan tekstur kulit yang sudah dipahat menjadi rata dan bersih, sehingga media siap masuk ke tahap sungging atau pewarnaan.
- f) Tahap Pewarnaan Dasar Kulit, Sebelum masuk pada tahap pewarnaan detail atau sungging, kulit terlebih dahulu dilapisi dengan warna dasar seperti putih atau kuning.
- g) Tahap Menyungging, Setelah pewarnaan dasar, menyungging kulit dengan memberi warna dasar dan menggradasi warna pada kulit sesuai motif.

- h) Tahap Purna Pura/ Finishing, Tahap terakhir setelah proses menyungging selesai, selanjutnya mengunci warna sunggingan dengan menggunakan cat *spray* warna transparan secara berulang untuk menghasilkan kulit terlihat mengkilap.

f. Augmented Reality

Augmented Reality merupakan teknologi yang memadukan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi, kemudian memproyeksikannya secara *real-time*. AR sangat menekankan aspek realitas karena teknologi ini berinteraksi erat dengan media pada lingkungan nyata (Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M., 2020). Beberapa jenis Augmented Reality sebagai berikut:

1) *Marker-based AR*

Jenis AR ini secara khusus mengandalkan tanda visual seperti kode QR atau gambar yang telah ditentukan.

2) *Markerless AR*

Jenis AR ini tidak mengandalkan penanda atau marker khusus.

3) *Projection-based AR*

Jenis AR yang memproyeksikan suatu gambar digital dan cahaya langsung ke permukaan fisik di dunia nyata, memungkinkan interaksi langsung.

4) *Superimposition-based AR*

Jenis AR yang menggabungkan elemen virtual ke tampilan dunia nyata serta menggantikan sebagian maupun seluruh tampilan asli dengan versi digital.

Pada proses perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit, gambar diintegrasikan ke dalam *Augmented Reality* berbasis Marker (*Marker-based AR*) yang dapat diakses melalui aplikasi *Assemblr Edu*.

g. Unsur Dasar Seni Rupa

Unsur dasar seni rupa adalah elemen-elemen utama yang dapat diamati seperti titik, garis, warna, bentuk, tekstur, gelap terang dan berperan dalam pembentukan sebuah karya seni. Elemen-elemen ini kemudian diatur oleh prinsip-prinsip

seni rupa untuk menciptakan komposisi yang utuh. Beberapa prinsip seni rupa, yakni titik, garis, warna, tekstur, gelap terang,

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Proses Perancangan Media Pembelajaran
Perancangan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit menggunakan model ADDIE dengan tahapan (*Analysis, Design, Develop, Evaluation, Implementation*).

1) Analisis Pengembangan Media

Pada tahap perancangan media ini meliputi analisis menggunakan metode 5W+1H untuk meningkatkan tingkat efektifitas proses perancangan media.

2) Desain Pengembangan Media

a) Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan sebagai penunjang materi mengenal tatah sungging wayang kulit bersumber dari buku ajar, jurnal, dan website.

b) Penyusunan Materi

Pada proses penyusunan materi dilakukan pemilihan materi yang akan disusun sesuai bahan yang telah didapatkan sebelumnya.

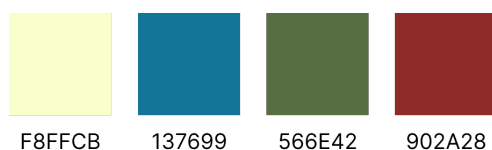
c) Pembuatan *Flowchart* Materi

Flowchart merupakan visualisasi penggambaran seluruh rangkaian alur materi dalam media pembelajaran menggunakan bagan atau simbol tertentu. Bagan ini berfungsi untuk mempermudah perancangan media pembelajaran, mulai tampilan bagian awal, isi materi, hingga penutup.

d) Konsep Visual Perancangan Media

1) Warna

Pemilihan warna pada desain perancangan media mengkombinasikan beberapa warna-warna utama yang terdiri dari Cream (F8FFCB), Biru (137699), Hijau (566E42), Merah (902A28).



F8FFCB 137699 566E42 902A28

Gambar 1. Warna

(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

2) *Font*

Pemilihan jenis *font* yang digunakan pada perancangan media mengkombinasikan dua jenis huruf. *Font Inter* digunakan pada teks isi media, *font IM FELL French Canon* Digunakan untuk teks judul bab materi.

Inter

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

IM FELL French Canon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2. Font

(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

3) Ornamen Hias

Ornamen hias pada media untuk memberikan nilai estetika dan daya tarik visual tanpa mengabaikan focus materi. Ornamen hias ini diterapkan pada pembingkai gambar, penghias layout teks materi, dan tata letak layout.

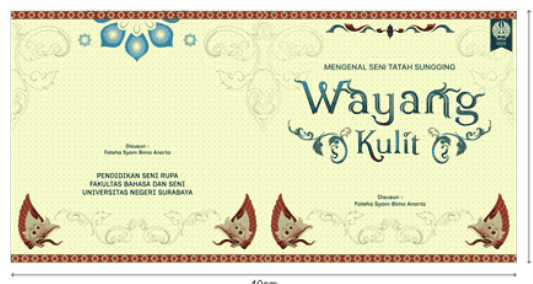


Gambar 3. Ornamen Hias

(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

4) Ukuran Buku

Media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk buku dengan ukuran persegi berdimensi 20x20 cm, jumlah halaman buku 36 halaman.



Gambar 4. Ukuran Buku

(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

5) Aplikasi Desain

Aplikasi yang digunakan peneliti untuk mendesain media pembelajaran yaitu, *Procreate* digunakan untuk membuat ilustrasi gambar pendukung isi materi. *Figma* digunakan *layouting* menata teks materi, gambar pendukung media pembelajaran.



Gambar 5. Aplikasi Desain
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

6) Augmented Reality

Aplikasi yang digunakan untuk mengintegrasikan ilustrasi gambar pendukung menjadi AR yakni *Assemblr Edu*. Ilustrasi gambar pendukung diintegrasikan ke dalam *Augmented Reality* menggunakan *Marker-Based AR* yang dapat diakses melalui website atau aplikasi *Assemblr Edu*.



Gambar 6. Augmented Reality
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

b. Hasil Perancangan Media Pembelajaran

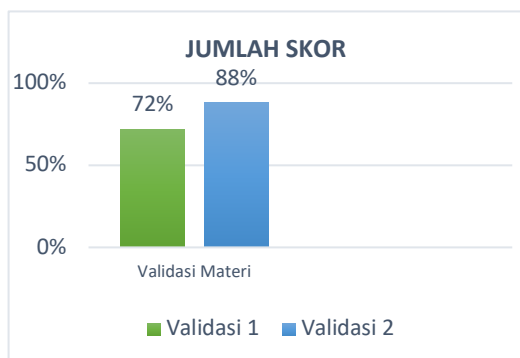
Tahap selanjutnya, dilakukan validasi desain oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan penilaian kelayakan, kekurangan media sebelum diuji cobakan pada siswa. Penilaian kelayakan menggunakan skala likert 1-5 dikonversi ke dalam persentase.

1) Validasi Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh ahli materi Ibu Utari Anggita Shanti, S.Pd., M.Pd. Perbaikan pada media pembelajaran mengenal seni tatah sungging ini difokuskan pada perbaikan aspek kejelasan bahasa teks pada materi dan tampilan gambar pendukung, sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi.

Tabel 1. Revisi Validasi Materi

Perubahan gambar pendukung yang lebih detail dan menarik disesuaikan dengan <i>style</i> media.	
Sebelum	Sesudah
Perbaikan sistematika penulisan teks materi, perbaikan aspek kejelasan bahasa.	
Sebelum	Sesudah
Penambahan halaman glosarium untuk memuat daftar istilah-istilah khusus	
Sesudah	



Gambar 7. Skor Validasi Materi
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

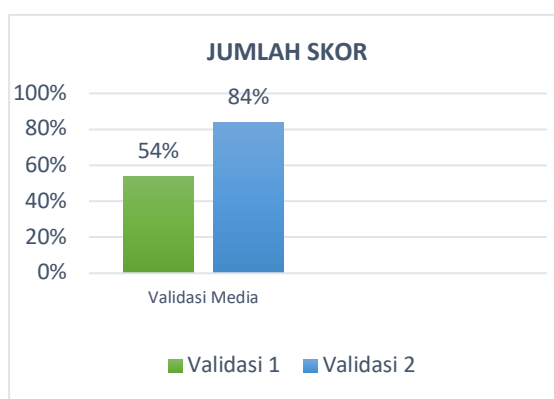
Berdasarkan hasil validasi ahli materi, persentase kelayakan validasi materi memperoleh skor dari 72% pada validasi pertama menjadi 88% pada validasi kedua setelah dilakukan revisi. Peningkatan skor tersebut menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran telah layak untuk diuji cobakan.

2) Validasi Media

Tahap validasi materi dilakukan oleh ahli media Bapak Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd. Perbaikan pada media pembelajaran mengenal seni tatarh sungging ini difokuskan pada perbaikan tampilan desain *cover* depan, tampilan ornamen hias sesuai saran oleh ahli media.

Tabel 2. Revisi Validasi Media

Perubahan tampilan desain <i>cover</i> depan, menyederhanakan elemen hiasan.	
Sebelum	Sesudah
Perubahan tata letak ornamen hias pada beberapa halaman.	
Sebelum	Sesudah



Gambar 8. Skor Kelayakan Media
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

Berdasarkan hasil validasi media, persentase kelayakan validasi media memperoleh skor dari 54% pada validasi pertama menjadi 84% pada validasi kedua setelah dilakukan revisi. Peningkatan skor tersebut menunjukkan kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran telah layak diuji cobakan.

c. Proses Perancangan Media Pembelajaran

Peneliti pada tahap proses uji coba media pembelajaran mengenal tatarh sungging dilakukan pada 25 siswa kelas VII C di SMPN 2 Manyaran Wonogiri serta guru mata pelajaran tatarh sungging untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran mengenal seni tatarh sungging wayang kulit. Proses uji coba berlangsung selama tiga kali pertemuan.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 12 Mei 2026, diawali dengan pemaparan materi pengenalan seni tatarh sungging wayang kulit,

selanjutnya siswa diarahkan untuk membaca dan memahami materi pada buku mengenal seni tatah sungging wayang kulit tersebut. Setelah itu, mengarahkan siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan praktik karya tatah sungging. Praktik berkarya tatah sungging dimulai dengan siswa menentukan desain tokoh yang akan dilakukan menatah pada media kertas marga.



Gambar 9. Kegiatan awal penyampaian tujuan penelitian
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)



Gambar 10. Siswa melakukan uji coba media pembelajaran
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 19 Mei 2026, siswa melanjutkan tahap menatah pada pertemuan sebelumnya, apabila siswa telah menyelesaikan proses menatah selanjutnya mulai tahap menyungging atau mewarna hasil tatahan hingga tahap terakhir yakni proses *finishing*.



Gambar 11. Siswa mengisi angket penilaian media
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)



Gambar 12. Tahap menyungging
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga difokuskan pada evaluasi hasil karya siswa, pengisian angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dilakukan uji coba.



Gambar 13. Siswa mengisi angket penilaian media
(Sumber: Fateha Syam Bima Anarta, 2026)

Pada tahap evaluasi, siswa dan guru diberikan angket respon melalui pengisian lembar angket untuk memperoleh penilaian keefektifan media, kualitas desain visual, kesesuaian penyampaian isi materi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berkarya tatah sungging siswa. Dari hasil uji coba media, sebagai pengukuran keefektifitas buku melalui pengisian instrumen penilaian oleh 25 siswa di kelas VII C SMPN 2 Manyaran Wonogiri, memperoleh jumlah skor 1017 persentase skor kelayakan setara 81,36% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan media dilakukan penilaian respon guru. Instrumen tersebut dinilai dari segi keterbacaan tulisan, kejelasan gambar pendukung, kesesuaian isi materi, dan kesesuaian desain. Hasil penilaian oleh guru, diperoleh jumlah skor sebesar 48 atau persentase skor kelayakan setara dengan 96%, sehingga hasil dari capaian tersebut menunjukkan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tatah sungging.

d. Hasil Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran mengenal tatah sungging dibuktikan melalui hasil karya yang dihasilkan oleh masing-masing siswa selama uji coba penerapan buku. Karya tersebut kemudian dinilai untuk mengukur hasil tercapainya penugasan berkarya. Proses penilaian aspek berkarya diukur menggunakan skala *likert* dengan skor 1-5. Berikut merupakan analisis

Hasil penilaian aspek berkarya pada uji coba penggunaan media pembelajaran mengenal seni tatah sungging wayang kulit dilakukan oleh 25 siswa kelas VII C. Penilaian melalui proses berkarya tatah sungging oleh siswa menjadi tolak ukur dalam penilaian berkarya pada uji coba penggunaan media. Proses uji coba penerapan media dalam aspek berkarya seni tatah sungging mengambil sejumlah 25 hasil penilaian siswa sebagai pengukuran keefektifan media pembelajaran melalui instrumen penilaian aspek berkarya siswa yang memperoleh skor 2071 dari jumlah keseluruhan 2500, jika dipresentasikan meperoleh nilai 82,84% dengan kategori sangat baik, hasil karya tatah sungging siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Karya Tatah Sungging Siswa

Hasil Karya Tatah Sungging	
Nama : Aiesha Az Z Tokoh : Bagong Nilai : 90 	Nama : Andhika S A Tokoh : Semar Nilai : 90 
Nama : Ainun Nur R Tokoh : Gareng Nilai : 88 	Nama : Anindita P A Tokoh : Semar Nilai : 88 

Hasil Karya Tatah Sungging	
Nama : Alifa Z A Tokoh : Petruk Nilai : 85 	Nama : Alya Hanipah Tokoh : Gareng Nilai : 85 
Nama : Anindita PM Tokoh : Gareng Nilai : 85 	Nama : Deny A Tokoh : Semar Nilai : 85 
Nama : Anis Viki P Tokoh : Gareng Nilai : 85 	Nama : Anniza Sekar Tokoh : Gareng Nilai : 85 
Nama : Septinur C Tokoh : Gareng Nilai : 85 	Nama : Nur Ayuning Tokoh : Petruk Nilai : 85 
Nama : Deka Oktanio Tokoh : Semar Nilai : 80 	Nama : Awatara N S Tokoh : Semar Nilai : 80 

Hasil Karya Tatah Sungging	
Nama : Fally Iyan K Tokoh : Semar Nilai : 80	Nama : Ditha Assyifa Tokoh : Semar Nilai : 80
	
Nama : Keiza Destiana Tokoh : Semar Nilai : 80	Nama : Hafiza Khaira Tokoh : Semar Nilai : 80
	
Nama : Ria Noviani Tokoh : Semar Nilai : 80	Nama : Kurniawati Tokoh : Semar Nilai : 80
	
Nama : Ridho Hafiz M Tokoh : Semar Nilai : 80	Nama : Zahra Nur J Tokoh : Semar Nilai : 80
	

Hasil Karya Tatah Sungging	
Nama : Yudistira L P Tokoh : Nilai : 80	Nama : Ridho P U Tokoh : Nilai : 80
	
Nama : M Aufar N R Tokoh : Semar Nilai : 75	
	

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Proses perancangan media pembelajaran mengenal seni tatah sungging wayang kulit menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) pengembangan oleh Sugiyono, dengan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran ini menyajikan isi materi, yakni pengertian tatah sungging, macam motif tatahan, alat dan bahan tatah sungging, hingga tahap pembuatan tatah sungging. Perancangan desain media menggunakan aplikasi *figma* sebagai desain layout buku dan *procreate* sebagai aplikasi membuat gambar ilustrasi. Gambar pendukung diintegrasikan ke dalam *augmented reality* yang dapat diakses melalui aplikasi *assemblr edu*.

Hasil perancangan media pembelajaran hingga uji coba penggunaan menghabiskan selama 3 bulan. Pada bulan pertama proses pembuatan media dengan hasil akhir pembuatan buku berukuran 20x20, 36 halaman, dan dicetak berwarna. Media pembelajaran tersebut berisi 4 bab, disetiap bab memiliki materi yang berbeda. Setelah perancangan media selesai, bulan kedua peneliti melakukan validasi hingga revisi media dengan ahli materi dan ahli media.

Proses uji coba penerapan pada bulan ketiga di SMPN 2 Manyaran Wonogiri selama 3 Minggu. Proses uji coba penggunaan media pembelajaran dilakukan di kelas VII C yang memiliki jumlah 25 siswa yang terdiri 18 perempuan dan 7 laki-laki sebagai subjek penelitian.

Hasil dari keefektifan media pembelajaran mengenal seni tatah sungging wayang kulit terhadap siswa, diperoleh dari hasil tercapainya uji coba penggunaan media yang dibuktikan dengan hasil penilaian media pembelajaran dan penilaian berkarya oleh siswa. Hasil analisis kelayakan media melalui penilaian validasi materi diperoleh hasil kelayakan 72% sehingga diperlukan revisi pada segi isi materi sesuai saran ahli materi, setelah dilakukan revisi validasi materi kedua memperoleh hasil kelayakan 88% yang berarti media dalam segi materi telah mencapai hasil layak untuk diuji cobakan pada siswa. Kemudian tahap validasi media diperoleh hasil kelayakan 52% sehingga diperlukan revisi pada segi desain media sesuai saran ahli media, setelah dilakukan revisi validasi media kedua memperoleh hasil kelayakan 84% yang berarti media telah mencapai hasil layak untuk diuji cobakan pada siswa. Hasil respon penilaian media oleh siswa memperoleh hasil kelayakan media 81,36% dari 25 siswa, sedangkan hasil respon penilaian guru memperoleh hasil kelayakan media 96%, hasil penilaian berkarya tatah sungging siswa memperoleh hasil 82,84%, Maka dari keseluruhan hasil tersebut artinya media pembelajaran layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

b. Implikasi

Berdasarkan hasil dari penerapan media pembelajaran mengenal tatah sungging wayang kulit ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan siswa di SMPN 2 Manyaran Wonogiri dalam menguasai praktik seni tatah sungging wayang kulit. Melalui media yang telah dirancang dengan konten visual yang menarik dan interaktif, media berbasis muatan lokal ini berhasil memotivasi kemampuan siswa mampu mengenal hingga menghasilkan produk karya tatah sungging. Hasil tersebut secara langsung mempermudah peran guru dan orang tua dalam menyediakan alat bantu edukatif yang kontekstual guna memperkenalkan budaya lokal secara berkelanjutan. Selain itu, media ini juga

membantu perajin lokal sebagai sarana promosi seni lokal tatah sungging wayang kulit pada khalayak umum.

c. Saran

Bagi Guru perancangan media pembelajaran mengenal seni tatah sungging wayang kulit ini disarankan dapat berfungsi sebagai panduan praktis yang mempermudah penyampaian materi tatah sungging yang lebih fleksibel, adaptif, dan interaktif. Melalui pemanfaatan media interaktif ini, guru mampu memberikan stimulasi dan dorongan bagi siswa untuk mengeksplorasi berkarya seni tatah sungging.

Bagi siswa media pembelajaran ini disarankan dapat meningkatkan fokus dan pemahaman materi tatah sungging. Pada proses pembelajaran siswa sebaiknya tidak malu untuk bertanya dengan guru agar dapat memahami seluruh materi yang disampaikan serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga memudahkan guru dalam mengevaluasi ketercapaian kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan beberapa siswa kurang teliti dan rapi hasil praktik menatah serta menyungging sesuai ketentuan. Kendala ini memerlukan perhatian khusus berupa motivasi dan bimbingan langsung oleh guru, mengkondisikan kelas agar suasana belajar kembali kondusif dan terarah juga membantu tercapainya proses pembela

Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini disarankan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis yang lebih mendalam. Selain itu, pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan jenis AR yang lebih beragam agar menyajikan pengalaman visual yang lebih interaktif bagi siswa.

REFERENSI

- Prayoga, D. S. (2017, October). Pengembangan seni tatah sungging wayang kulit melalui media animasi dua dimensi pada sekolah menengah kejuruan. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 444-447). State University of Surabaya.
- Aditya, I. P. T., Udayana, A. A. G. B., & Swandi, I. W. (2020). Perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia

- Wayang Kamasan berbasis augmented reality. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(01), 9-21.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3), 206-213.
- Nurhidayat, S. (2018). Mengenal Tokoh Pewayangan Punokawan
- Dwijayarto, V., & Lakoro, R. (2013). Perancangan Buku Siswa-Siswa Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F17-F22