

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN KARAKTER WAYANG PANDAWA DENGAN METODE TALKING STICK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI JATISARI SEMARANG

Erria Dilasetiara
Jurusan Desain Grafis
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM) Semarang
Jl. Siliwangi No. 359, Kec. Ngalian, Krapyak, Jawa Tengah 50246, Indonesia
Email : imerria@yahoo.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi, Metode pembelajaran yang digunakan di SD N Jatisari Semarang yaitu berupa ceramah, diskusi, tanya jawab dengan media buku. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum cukup berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode yang digunakan kurang berhasil sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Upaya untuk mengatasi masalah proses pembelajaran perlu adanya sebuah solusi dengan metode baru yang bisa dikembangkan. Penelitian ini menggunakan konsep media interaktif metode Talking Stick dengan menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik serta sistem untuk kenikmatan yang lebih baik dan beragam melalui tokoh-tokoh yang mempunyai karakter baik dan sekaligus memiliki sejarah yaitu menggunakan media wayang. Dari hasil analisa, konsep media yang dipilih sebagai media interaktif pengenalan karakter wayang Pandawa dalam bentuk tampilan kartun Manga (kartun aliran Jepang) sehingga menjadi lebih menarik tanpa mengurangi nilai kerifan lokal yang terdapat di dalamnya. Kelebihan media ini yaitu memodifikasi produk pengenalan wayang melalui layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna, selain itu produk memiliki kelebihan lain yaitu guru dapat merubah atau mengganti soal evaluasi. Hasilnya dari data angket siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yakni berada pada kategori rata rata 41% - 60% termasuk dalam kategori yang cukup rendah, sedangkan dari data nilai siswasetelah menggunakan media berada pada kategori 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Kata kunci : metode pembelajaran, media interakti, metode talking stick, karakter wayang pandawa,

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kajian teknologi pendidikan menghasilkan berbagai konsep dan praktek pendidikan yang banyak memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Susilana, 2009:6).

SD N Jatisari Semarang merupakan salah satu sekolah dasar yang masih menerapkan Metode pembelajaran yang digunakan di SD N Jatisari Semarang yaitu

berupa ceramah, diskusi, tanya jawab dengan media buku.

Kegiatan belajar yang dilakukan SD N Jatisari Semarang, peneliti mendapatkan rata-rata mata pelajaran kelas III pada tahun 2014-2016 dari hasil observasi dari 5 mata pelajaran yaitu Agama, Pkn, Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Jawa. Didapatkan bahwa rata-rata Bahasa Jawa memiliki nilai terendah dibanding mata pelajaran yang lain, peneliti mendapatkan data nilai siswa dan rata-rata mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III.

Tabel 1.1 Nilai Tugas dan Ulangan Harian Mata Pelajaran Kelas III SD N Jatisari Semarang

Mata Pelajaran	Agama	Pkn	Bhs. Indonesia	Matematika	Bhs. Jawa
Rata-Rata 2014	75	75	75	75	50
Rata-Rata 2015	80	75	77	70	45
Rata-Rata 2016	85	81	81	77	45

Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum cukup berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif memiliki metode komunikasi dimana *output* media berasal dari masukan pengguna. Media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik serta sistem untuk kenikmatan yang lebih baik dan beragam, bisa melalui tokoh-tokoh yang mempunyai karakter baik dan sekaligus memiliki sejarah. Salah satunya dengan menggunakan media wayang.

Wayang merupakan budaya tradisional Indonesia yang saat ini diakui

masyarakat Internasional sebagai bagian dari budaya dunia, meski dianggap sebagai mitos, tokoh wayang dan kisah dalam pewayangan mengandung filosofi dan nilai moral yang tinggi tentang keberanian, kebaikan, kejujuran, pengorbanan, keteguhan, dan komitmen. Salah satu kisah yang sangat terkenal dalam dunia pewayangan adalah Pandawa. Tokoh-tokoh Pandawa merupakan representasi dari kebaikan.

Daniel Mohammad Rasyid dalam Affandi (2012) menyatakan bahwa penelusuran atas kurikulum pendidikan nasional terlalu mengarahkan kompetensi siswa pada pemahaman sains, sementara itu, pembelajaran akan budaya, sejarah dan nilai luhur bangsa, termasuk hal ini adalah dunia pewayangan sangat kurang dan disepelekan.

Salah satu faktor teknis yang utama yang juga merupakan permasalahan klasik di negara Indonesia adalah kurangnya fasilitas yang dapat mewadahi tentang sosialisasi akan kesenian wayang yang dikemas secara apik dan informatif sehingga generasi muda akan tertarik untuk datang dan menikmati fasilitas tersebut.

Pengemasan wayang seharusnya disesuaikan dengan karakter dari generasi muda saat ini. Peningkatan minat generasi muda akan budaya wayang harus melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif, sehingga generasi muda berminat untuk mempelajari budaya wayang lebih dalam.

Upaya untuk menyelamatkan budaya pewayangan nasional yang dalam hal ini difokuskan pada pengenalan karakter Pandawa yang syarat akan nilai peneladanan. Penanaman dan pengembangan karakter pada anak usia dini pada dasarnya merupakan salah satu upaya menanamkan sikap dan perilaku berdasarkan agama dan moral yang berlaku dalam masyarakat.

Kajian neurosains disebutkan bahwa setiap anak yang baru dilahirkan perkembangan sel saraf pada otak mencapai 25%, sampai usia 4 tahun mengalami perkembangan 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun dalam (Mulyasa, 2012:2)

Model *Talking Stick* adalah salah satu cara yang tepat bagi siswa kelas satu sekolah dasar. Mengingat dari segi usia yang cenderung usia yang lebih suka bermain dari pada belajar. Bukan hanya sekedar siswa yang aktif tetapi lebih mendorong guru secara aktif dan kreatif untuk menemukan teknik yang ideal yang dapat membuat siswa merasa senang ketika menerima pembelajaran. Model *Talking Stick* merupakan model yang terkesan bermain, yakni dengan menggunakan tongkat kepada seorang siswa. Aturan dalam permainan ini termasuk salah satu model pembelajaran.

Jika seseorang ingin berbicara maka tongkat dipindahkan kepada yang bersangkutan. Dengan proses inilah tongkat akan selalu berpindah tangan jika setiap yang hadir dalam forum berbicara. Jika semua yang ada dalam forum tersebut maka tongkat tersebut akan dikembalikan kepada pimpinan sidang. Dari penjelasan inilah bahwa *Talking Stick* dipakai dalam rangka untuk menandai seseorang mempunyai hak dalam berargumen.

Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membuat media interaktif pengenalan karakter wayang Pandawa dengan metode *Talking Stick* yang dapat menjadi media bantu yang valid dan menerapkan media interaktif pengenalan karakter wayang Pandawa dengan metode *Talking Stick* secara efektif sehingga siswa dapat mencapai dengan indikator nilai diatas KKM.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini, permasalahan yang muncul di SD N Jatisari Semarang yaitu nilai Bahasa Jawa dibawah KKM. Hal ini menimbulkan suatu pertanyaan bagaimana membuat media interaktif yang valid bagi SD N Jatisari Semarang. Permasalahan yang muncul menghasilkan fakta bahwa metode ceramah, diskusi dan tanya jawab kurang berhasil digunakan sehingga nilai Bahasa Jawa kurang maksimal dan dibutuhkan metode pelengkap lainnya.

Model pengembangan tersebut mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and informing collecting*)
2. Perencanaan penelitian (*Planning*)
3. Pengembangan produk awal (*Develop preliminary form of Product*)
4. Uji lapangan terbatas (*Preliminary field testing*)
5. Revisi hasil uji (*Main product revision*)
6. Uji lapangan lebih luas (*Main field testing*)
7. Revisi hasil uji lapangan luas (*Operational product revision*)
8. Uji kelayakan (*Operational field testing*)
9. Revisi hasil uji kelayakan (*Final product revision*)
10. Diseminasi dan sosialisasi produk akhir (*Dissemination and Implementation*)

Dimulai dengan Pengumpulan Data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain untuk mengetahui desain media interaktif yang terbaik bagi siswa. Setelah itu implementasi tahap uji coba produk, dan analisa subjek uji coba.

2.1 Perangkat Lunak Yang Digunakan

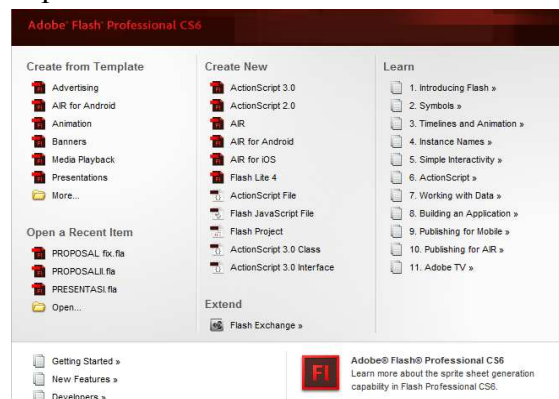
Pembuatan media interaktif Pengenalan Karakter Wayang ini menggunakan program diantaranya: Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6.

2.1.1 Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash sebelumnya bernama Macromedia Flash. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension*. swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Menurut buku Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6, Adobe Flash Profesional perangkat lunak CS6 adalah lingkungan authoring kuat untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain pengalaman mendalam interaktif yang menyajikan secara konsisten di desktop dan beberapa perangkat, termasuk tablet, smartphone, dan televisi.

Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek

dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.



Gambar 2.1.1.1 Tampilan Awal adobe Flash CS6

2.1.2 Adobe Photoshop CS6

Pada tahun 1987, Thomas Knoll, mahasiswa PhD di Universitas Michigan, mulai menulis sebuah program pada Macintosh Plus-nya untuk menampilkan gambar grayscale pada layar monokrom. Program ini, yang disebut Display, menarik perhatian saudaranya John Knoll, seorang karyawan di Industrial Light & Magic, yang merekomendasikan Thomas agar mengubah programnya menjadi program penyunting gambar penuh.

2.1.3 Adobe Audition CS6

Adobe Audition adalah aplikasi multimedia untuk mengolah file audio. Aplikasi ini secara khusus digunakan untuk membantu pengguna komputer yang ingin mengolah dan membuat komposisi audio dengan cepat. Tidak hanya itu, dengan Adobe Audition, pengguna komputer dapat merekam audio, memperbaiki kualitas audio, menambahkan bermacam efek suara, menggabungkan beberapa file audio, hingga pengguna dapat menyimpan audio dengan beberapa format suara.

2.1.4 Adobe After Effect CS6

Adobe After Effects adalah perangkat lunak terutama digunakan untuk membuat

grafik gerak dan efek visual. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menghidupkan, mengedit, dan menulis media yang 2D atau ruang 3D dengan banyak berbeda *built-in tools* dan *third party plug-in* yang dapat didownload dari internet tergantung pada jenis plug in yang dicari.

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan software dan kemudian dilakukan validasi ahli media, ahli materi dan ahli user.

2.2 Validasi Desain

Validasi desain merupakan salah satu proses pengembangan yang dilakukan guna mengetahui tingkat keefektifan produk tersebut. Uji validitas menghadirkan para ahli materi serta ahli media dengan penilaian menggunakan angket. Dalam penilaian menggunakan angket, terbagi atas 3 angket, yakni angket ditujukan bagi validator (para ahli desain), siswa (pengguna media), serta guru (para ahli materi).

Tabel 2.2.1 Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	1	2	3	4
A	Kegiatan Input				
1.	Animasi Media interaktif berjalan sebagaimana mestinya			√	
2.	Kesesuaian warna dan perpaduannya		√		
3.	Kesesuaian penempatan layout		√		
4.	Keterbacaan teks			√	
5.	Kejelasan <i>sound</i> , <i>narasi</i> , dan kesesuaian <i>background music</i>		√		
6.	Fungsi tombol berjalan baik			√	
7.	Kesesuaian karakter gambar wayang			√	

8.	Kesesuaian gambar icon untuk tombol		√		
9.	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian			√	
10.	Kualitas gambar bila ditampilkan pada layar monitor			√	
JUMLAH SKOR			8	18	
JUMLAH SKOR TOTAL		26			

Tabel 2.2.2 Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	1	2	3	4
A.	Kegiatan Input				
1.	Bahasa yang digunakan untuk anak SD			√	
2.	Penampilan gambar gambar karakter wayang mudah dihafal				√
3.	Penjelasan materi dalam aplikasi singkat dan padat (mudah dipahami)			√	
4.	Aplikasi pembelajaran sudah bisa dinyatakan valid			√	
5.	Tingkat efektifitas penggunaan aplikasi untuk pembelajaran			√	
6.	Materi yang disampaikan dalam Aplikasi Pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum yang diajarkan			√	
7.	Kejelasan tujuan pembelajaran				√
8.	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi				√
9.	Pentingnya nilai evaluasi sebagai pelengkap media			√	
10.	Komunikatif ; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran				√
JUMLAH SKOR				18	16
JUMLAH SKOR TOTAL		27			

Selanjutnya merupakan validasi User yaitu dengan melakukan interpretasi rata-rata

skor angket dengan menggunakan skala Likert yang dimodifikasi dari Riduwan (2008):

Angka 0% - 20% = rendah sekali

Angka 21% - 40% = rendah

Angka 41% - 60% = cukup tinggi

Angka 61% - 80% = tinggi

Angka 81%-100% = sangat tinggi

Mendesripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru berdasarkan hasil angket.

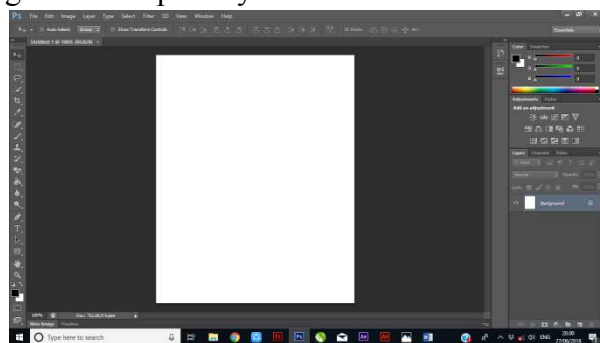
Dalam penelitian ini, respon siswa terhadap penggunaan media interaktif oleh guru dilihat melalui angket dan nilai. Angket tersebut diberikan kepada siswa di akhir kegiatan proses pembelajaran. Siswa diminta menjawab sejujur-jujurnya atas pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat siswa mengenai penggunaan media oleh guru. Adapun persentase skor per item dari masing-masing jawaban angket siswa dapat dilihat pada tabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan

Pada hasil pengembangan ini, terdapat langkah-langkah dalam pembuatan desain gambar menggunakan software Adobe Photoshop CS6.

Software Adobe Photoshop untuk membuat karakter, gambar yang nantinya akan dijadikan tombol atau simbol. Berikut adalah gambar tampilannya:



Gambar 3.1.1 Lembar Kerja Photoshop

Gambar foto di-import ke lembar kerja Adobe Photoshop untuk membuat karakter



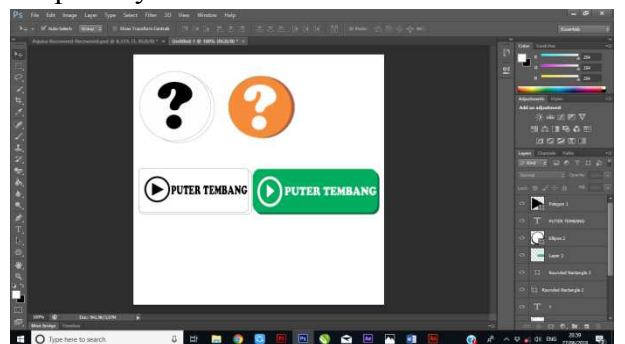
Gambar 3.1.2 Import Gambar pada Lembar Kerja Photoshop

Selanjutnya membuat karakter dengan *Pen Tool*.



Gambar 3.1.3 Membuat Karakter

Pembuatan tombol atau simbol Berikut tampilannya:



Gambar 3.1.4 Membuat Tombol

3.2 Desain Visual Media

Media pembelajaran kemudian di desain sesuai dengan kebutuhan siswa dan mempertimbangkan kemudahan dalam pengoperasiannya oleh guru.



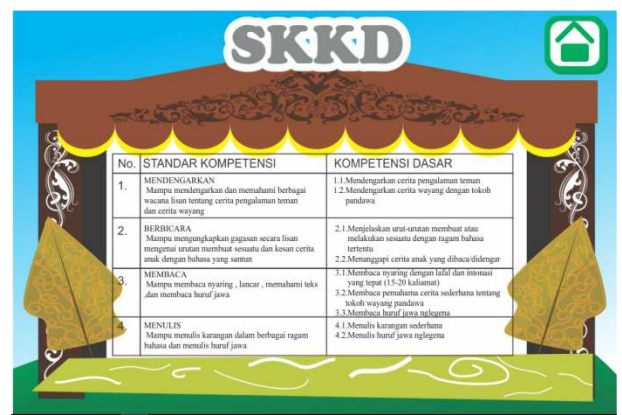
Gambar 3.2.1 Hasil Pembuatan Halaman Depan



Gambar 3.2.4 Tampilan Halaman Hak Cipta



Gambar 3.2.2 Hasil Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 3.2.5 Hasil Tampilan SKKD



Gambar 3.2.3 Tampilan Halaman Beranda



Gambar 3.2.6 Hasil Tampilan Petunjuk



Gambar 3.2.7 Hasil Tampilan Materi Wayang



Gambar 3.2.8 Tampilan Halaman depan evaluasi

3.3 Pembahasan Produk Akhir

Penentuan kelayakan penerapan Media interaktif pengenalan karakter wayang perbandingan dan skala di SD N Jatisari Semarang diukur berdasarkan penilaian (validasi) dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan validasi dari user pada uji coba produk. Saran yang terdapat dalam instrument digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan alat bantu lebih lanjut. Berikut adalah hasil pengujian dari masing-masing validator.

3.3.1 Validasi Ahli Media

Tabel 3.3.1.1 Penilaian Validasi Ahli Media

Nilai	Kriteria Kevalidasi
3,26-4,00	Sangat Valid
2,51-3,25	Valid
1,76-2,50	Kurang Valid (revisi)
1,00-1,75	Tidak Valid (revisi total)

Dari hasil pengujian melalui angket yang berjumlah 10 pertanyaan, nilai yang diperoleh:

- Kurang $(1 \times 0) = 0$
- Cukup $(2 \times 4) = 8$
- Baik $(3 \times 6) = 18$
- Sangat baik $(4 \times 0) = 0 +$

26

$$\mu = \frac{\sum x}{n} = \frac{26}{10} = 2,6$$

Sehingga dapat dihitung nilai validasinya:

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui bahwa hasil validasi dari ahli media adalah 2,6 kriteria ini berada diantara 2,51 – 3,25 yaitu tergolong dalam kategori valid, sehingga dapat dikatakan layak.

3.3.2 Validasi Ahli Materi

Tabel 3.3.2.1 Indikator nilai Ahli Materi

Nilai	Kriteria Kevalidasi
3,26-4,00	Sangat Valid
2,51-3,25	Valid
1,76-2,50	Kurang Valid (revisi)
1,00-1,75	Tidak Valid (revisi total)

Dari hasil pengujian melalui angket yang berjumlah 10 pertanyaan, nilai yang di peroleh

- Kurang $(1 \times 0) = 0$
- Cukup $(2 \times 0) = 0$
- Baik $(3 \times 6) = 18$
- Sangat baik $(4 \times 4) = 16 +$

34

Sehingga dapat dihitung nilai validasinya

$$\mu = \frac{\sum x}{n} = \frac{34}{10} = 3,4$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa hasil validasi dari ahli materi adalah 3,4. Kriteria ini berada diantara 3,26 - 4,00 yaitu tergolong dalam kategori sangat valid. Sehingga produk ini dapat dikatakan layak.

3.3.3 Validasi User

Berdasarkan dalam penelitian ini adalah SD N Jatisari memiliki siswa 40 responden. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan sistem kelompok, dengan 5 kelompok berisikan 10 item

pertanyaan yang dibantu oleh guru dengan pengambilan data berdasarkan angket dan nilai siswa

Dalam penelitian ini, respon siswa terhadap penggunaan media interaktif oleh guru dilihat melalui angket dan nilai. Angket tersebut diberikan kepada siswa di akhir kegiatan proses pembelajaran. Siswa diminta menjawab sejujur-jujurnya atas pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat siswa mengenai penggunaan media oleh guru. Adapun persentase skor per item dari masing-masing jawaban angket siswa dapat dilihat pada table.

3.4 Hasil Uji Media

Penelitian berdasarkan nilai dilakukan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Dalam hal ini kelas dibagi menjadi 5 kelompok, dan kelompok tersebut terdapat nilai sebelum menggunakan media.

Tabel 3.4.1 Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media

No.	Kelompok	Nilai Rata Rata (%)	Kategori respon
1	Yudhistira	43.2	Cukup tinggi
2	Bima	48.2	Cukup tinggi
3	Arjuna	36.3	rendah
4	Nakula	56.9	Cukup tinggi
5	Sadewa	45	Cukup tinggi

Data yang diperoleh sebelum menggunakan media belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di SD N Jatisari Semarang. Berikut adalah data nilai berdasarkan setelah menggunakan media.

Tabel 3.4.2 Rata-rata nilai siswa sesudah menggunakan media

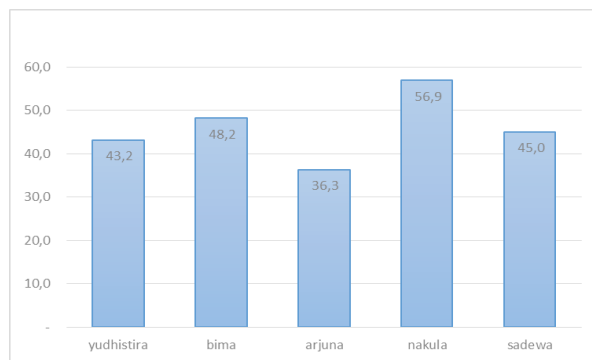
No.	Kelompok	Nilai Rata Rata (%)	Kategori respon
1	Yudhistira	84.3	sangat tinggi
2	Bima	77.8	tinggi
3	Arjuna	82.5	sangat tinggi
4	Nakula	87.5	sangat tinggi
5	Sadewa	86.2	sangat tinggi

Tabel nilai di atas siswa memiliki nilai dengan mencakup kategori yakni rata rata 41% - 60% termasuk dalam kategori yang cukup tinggi. Kurang adanya ketertarikan dalam belajar dengan menggunakan cara yang lama.

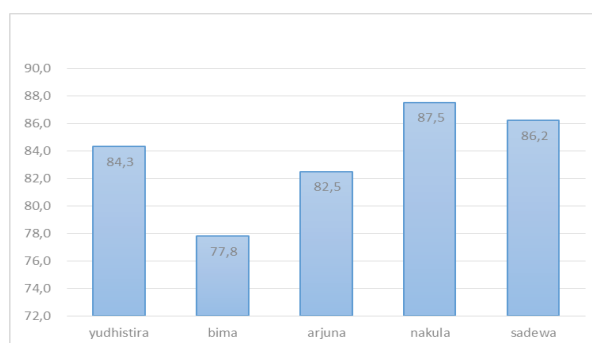
Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai dengan menggunakan media hasilnya mencakup rata-rata 81% - 100% termasuk dalam kategori yang sangat tinggi memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media. Sebagaimana yang dinyatakan Riyana dan Susilana (2007) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, di antaranya memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, dapat menimbulkan gairah belajar.

3.5 Nilai Rata-Rata Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran

Perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif pengenalan karakter wayang Pandawa



Grafik 3.5.1 diagram rata-rata nilai sebelum menggunakan media



Grafik 3.5.2 Diagram rata-rata nilai setelah menggunakan media

Tabel 3.5.1 Kenaikan rata-rata pada setiap kelompok sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif

Kelompok	Rata-rata sebelum	Rata-rata sesudah	Kenaikan	Pencapaian (%)
Yudhistira	43.2	84.3	41.1	95
Bima	48.2	77.8	29.6	61
Arjuna	36.3	82.5	46.2	127
Nakula	56.9	87.5	30.6	53
Sadewa	45	86.2	41.2	91

Pada kelompok Yudhistira rata-rata nilai dari 43.2 naik 41.1 sehingga memperoleh nilai rata-rata 84.3 dan memiliki pencapaian 95%. Kelompok Bima rata-rata nilai dari 48.2 naik 29.6 sehingga memperoleh nilai rata-rata 77.8 dan memiliki pencapaian 61%. Kelompok Arjuna rata-rata nilai dari 36.3 naik 46.2 sehingga memperoleh nilai rata-rata 82.5 dan memiliki

pencapaian 127%. Kelompok Nakula rata-rata nilai dari 56.9 naik 30.6 sehingga memperoleh nilai rata-rata 87.5 dan memiliki pencapaian 53%. Kelompok Sadewa rata-rata nilai dari 45 naik 41.2 sehingga memperoleh nilai rata-rata 86.2 dan memiliki pencapaian 91%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pengujian terhadap media interaktif yang dilakukan di SD N Jatisari Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan berbagai metode telah banyak dilakukan, contohnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
2. Pembuatan media interaktif dapat dilakukan melalui format flash.
3. Materi hanya dapat digunakan untuk siswa kelas 3 SD
4. Pada soal evaluasi sudah menggunakan metode *Talking Stick*.
5. Untuk menambahkan soal evaluasi menggunakan flash yang dibutuhkan kemampuan *coding* dari *programmer*. *Script* yang digunakan adalah *Action Script 3 Flash*.
6. Hasil yang di dapatkan melalui produk ini adalah pengguna dapat materi mudah paham dengan cara yang menyenangkan dan menarik dengan adanya media interaktif pengenalan karakter wayang.
7. Hasil yang didapat melalui produk ini adalah dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

8. Berdasarkan hasil pengujian validasi produk diperoleh bahwa kelayakan menurut ahli media dengan nilai 2,6 yang tergolong valid, ahli materi 3,4 yang tergolong sangat valid, dan hasil uji user rata-rata memiliki kenaikan berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria kategori layak, sehingga media ini dapat digunakan di SD N Jatisari Semarang.
9. Hasil yang didapat melalui produk ini dapat dimaksimalkan nilai mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya karakter wayang Pandawa dengan nilai rata-rata 45,6 menjadi 83,6
10. Hasil yang didapatkan melalui produk ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
11. Penggunaan media flash dalam pembelajaran telah terbukti efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Umar, 2012; *“Virtual Wayang Card Game : Game Visualisasi Kisah Peperang Bhatarayudha sebagai upaya Peneladanan Tokoh Pewayangan Pandhawa Nasional untuk Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Bangil”* Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Alwisol, 2004 *“Psikologi Kepribadian”*, Malang: UMM Press.
- Arsyad, Azhar, 2002; *“Media Pembelajaran”*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, 2006; *“Media Pembelajaran”*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan, 2010; *“Multi Media Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya”*, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Borg, W.R., & Gall, M.D, 1989; *“Educational Research: An Introduction”*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Gerlach., & Ely, 1971; *“Teaching & Media: A Systematic Approach”*, Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Hamalik, Oemar, 1989; *“Media Pendidikan: Pendidikan Audio-Visual”*, Bandung: Rajawali Pers.
- Hamalik, Oemar, 2005; *“Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem”* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryati, S, 2012; *“Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan”*, Madura: FKIP-UTM.
- Madcoms, 2012; *“Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula”*, Madiun: CV ANDI OFFSET.
- Madcoms, 2012; *“Kupas Tuntas Adobe Photoshop”*, Madiun: CV ANDI OFFSET.
- Monica, 2010; *“Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs”*, Jakarta: Jurusan DKV-Universitas Bina Nusantara.
- Mukrimah, Sifa Siti, 2014; *“53 Metode Belajar dan Pembelajaran”*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa, 2012; *“Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini”*, Malang: UMM Press
- Pulukadang, Wiwit T, 2017; *“Pedagogika Jurnal Ilmu Pendidikan”*, Gorontalo: FIP-Universitas Negeri Gorontalo.

- Rahardian, Dimas, 2016; "*Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia dengan Metode Mind Mapping untuk Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Kaliwungu*", Semarang: Desain Grafis dan Multimedia-STEKOM Semarang.
- Rahardjo, Ekotjipto, 2008; "*Wayang untuk Generasi Muda*", Jakarta: Universitas Indonesia.
- Riduwan, 2008; "*Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*", Bandung: Alfabeta. Hlm. 1-23.
- Sadiman, Arief, 2002; "*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*", Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samovar, 2010, "*Komunikasi Lintas Budaya*", Jakarta: Salemba Humanika
- Sanjaya, 2006, "*Strategi Pembelajaran*", Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, Ardy, 2016; "*Mudah Membuat Game Adventure Adobe Flash CS6 Action Script 3.0*", Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Shalahuddin, Mahfud, 1986; "*Pengantar Psikologi Pendidikan*" Surabaya: Bina Ilmu.
- Siagian, 2012; "*Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Efektif*", Jurnal Formatif: 2(2):122-131. ISSN: 2088-351X.
- Singh., & Agwan, 2000; "*Encyclopaedia of the Holly Qur'an*", New Delhi: Balaji Offset.
- Soedarsono, 2002; "*Seni Pertunjukan di Era Globalisasi*", Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sucipto, 2010; "*Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)*", Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Sudjana, Nana, 2008; "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjarwadi, 1991; "*Bahasa Jawa dalam Pedukunan dalam Prosiding*" KBJ I", Semarang: Harapan Massa.
- Sudjarwo, Heru S, 2010; "*Rupa dan Karakter Wayang Purwa*", Yogyakarta: KAKI LANGIT KENCANA.
- Sugiyono, 2011; "*Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*", Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, 2009; "*Metode Penelitian Pendidikan*", Bandung: Rosdakarya
- Sumarsono, 1998; "*Budaya Masyarakat Perbatasan: Studi Tentang Corak dan Pola Interaksi Sosial*", Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan.
- Susilana, 2009; "*Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*", Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, 2007; "*Perkembangan Teknologi Pendidikan*", Bandung: FIP-Universitas Pendidikan Indonesia
- Wahana Komputer, 2013; "*Penerapan Efek Visual pada Video dengan Adobe After Effect CS6*", Semarang: CV ANDI OFFSET.
- Wahana Komputer, 2014; "*Adobe Audition CS6*", Semarang: CV ANDI OFFSET.