

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003  
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka  
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 DOI: 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



**2257 – 2273**

## Rancang Bangun Media Pembelajaran “Jawara” Berbasis Mobile Kelas IV SDN Madyotaman Surakarta

### Design and Build Mobile-Based "Jawara" Learning Media Class IV SDN Madyotaman Surakarta

**Article Submitted :**


2025-07-14

**Article Received :**


2025-07-25

**Article Published :**

2025-08-02

 Hadi Putra Prambayu<sup>1\*</sup>, Feri Faila Sufa<sup>2</sup>, Alfonsa Maria Sofia Hapsari<sup>3</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Slamet Riyadi

 Email Correspondence : [hadikojez@gmail.com](mailto:hadikojez@gmail.com)

#### **Kata Kunci:**

media pembelajaran, mobile learning, wayang kulit, budaya lokal, ADDIE, sekolah dasar.

**Abstrak:** Pembelajaran Seni dan Budaya di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan melestarikan warisan budaya bangsa. Namun, minat siswa dalam mengenal tokoh-tokoh budaya lokal masih rendah akibat metode pembelajaran yang monoton dan konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile bernama “JAWARA” sebagai sarana pengenalan tokoh wayang kulit secara interaktif dan menarik untuk siswa kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk dikembangkan menggunakan Construct 3 dan diuji melalui validasi oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, serta tiga pendidik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, dan dokumentasi. Menggunakan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru pengajar SD Negeri Madyotaman Surakarta. Identifikasi masalah di SD Negeri Madyotaman Surakarta adalah guru masih mengajar dengan cara yang tradisional sederhana sehingga keterbatasan media ajar yang menyebabkan siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran berbasis mobile. Teknik analisis data yang digunakan yaitu skor hasil pengisian angket atau kuesioner kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru pendidik. Penelitian ini menghasilkan produk

pembelajaran berbasis mobile “JAWARA” sebagai sarana pengenalan tokoh wayang kulit. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 89% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 87% dari pendidik dengan kategori *sangat layak*. Selain itu, siswa memberikan tanggapan positif dengan persentase rata-rata sebesar 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “JAWARA” layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran seni budaya yang edukatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

**Keywords:**

instructional media, mobile learning, shadow puppets, local culture, ADDIE, elementary school.

**Abstract:** Arts and Culture learning at the elementary school level plays a crucial role in instilling local wisdom values and preserving the nation's cultural heritage. However, student interest in learning about local cultural figures remains low due to monotonous and conventional learning methods. This study aims to design and develop a mobile-based learning media called "JAWARA" as a means of introducing wayang kulit characters in an interactive and engaging manner for fourth-grade students at Madyotaman Elementary School, Surakarta. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product was developed using Construct 3 and tested through validation by three media experts, three material experts, and three educators. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and documentation. Validation was conducted using material experts, media experts, and teachers at Madyotaman Elementary School, Surakarta. The identified problem at Madyotaman Elementary School, Surakarta, is that teachers still teach using simple, traditional methods, resulting in limited teaching media that easily causes students to get bored during the lesson. Therefore, innovative mobile-based learning media is needed. The data analysis technique used was the score of the results of filling out the feasibility questionnaire obtained from material experts, media experts, and educators. This study resulted in a car-based learning product "JAWARA" as a means of introducing shadow puppet characters. The validation results showed a feasibility level of 89% from media experts, 92% from material experts, and 87% from educators with a very feasible category. In addition, students gave positive responses with an average percentage of 88%. These findings indicate that the "JAWARA" learning media is suitable for use as an alternative educational and enjoyable arts and culture learning in elementary schools.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



## PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni dan Budaya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan melestarikan warisan budaya bangsa. Namun, minat siswa dalam mempelajari tokoh-tokoh budaya lokal cenderung rendah karena penyampaian materi yang kurang menarik dan masih didominasi metode konvensional. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi *mobile* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* yang mengangkat tokoh-tokoh wayang kulit sebagai materi utama untuk pembelajaran Seni dan Budaya di tingkat sekolah dasar. Hingga saat ini, media pembelajaran wayang kulit digital yang dikemas dalam bentuk aplikasi *mobile* interaktif masih sangat terbatas, terutama untuk siswa kelas IV SD. Sebagian besar media pembelajaran seni yang tersedia masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kebaruan lainnya terletak pada integrasi antara konten budaya lokal (wayang kulit sebagai warisan budaya Indonesia) dengan pendekatan digital edukatif yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan kognitif dan minat siswa sekolah dasar.

Pada era digital saat ini media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam aspek tersebut berperan krusial dalam pembelajaran karena mampu memfasilitasi pemahaman materi oleh peserta didik secara lebih optimal. yang disampaikan (Maulana, 2022). Seni wayang kulit sudah ada di Indonesia sejak lama. Pertunjukan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga sebagai alat untuk mengirimkan pesan moral dan pendidikan. Penerapan materi wayang kulit dalam kurikulum seni budaya di sekolah dasar akan memungkinkan siswa mengungkap warisan budayanya sejak dini Santosa (2021).

Penggunaan media digital berbasis *mobile* menawarkan akses yang praktis dan responsif kepada siswa untuk mendapatkan informasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto dan Rahmawati (2019) penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile* Dapat merangsang motivasi intrinsik serta minat belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran seni dan budaya. Dengan menggunakan media ini siswa bisa mengakses konten yang lebih beragam dan interaktif. Meskipun demikian, Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi *mobile* ini belum dimanfaatkan secara sempurna dalam aktivitas pembelajaran.

Berikut data penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan jurnal ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zela Zuhlina (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan *Construct 3* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA”. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan akses bagi para siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia yang sebelumnya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang menyesuaikan adaptasi teknologi. Relevansi dengan penelitian tersebut adalah kesamaan software untuk membuat media pembelajaran tersebut yaitu menggunakan *Construct 3*, namun berbeda dengan materi pokok yang disampaikan dalam media pembelajaran tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfrina Mewengkang, Irene R.H. Tangkawarow dan Hendrik Kasehung pada tahun 2018 yang berjudul "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis *Mobile* dan tujuan penelitiannya ialah untuk membangun sebuah *game* edukasi untuk identifikasi ekosistem memakai *mobile*. Penelitian tersebut memakai metode pengembangan multimedia MDLC (Multimedia Blackbox Life Cycle) yang pada akhirnya akan menjadi aplikasi *game* edukasi berbasis Android yang bisa digunakan pada *smartphone*. Sebagai hasil dari tes yang dilakukan di SMP Kr. Irene Manado kelas VII aplikasi tersebut bisa membantu pembelajaran tentang pengenalan ekosistem seperti air darat serta buatan. Relevansi dari jurnal penelitian ini dengan penelitian yang sedang dirancang oleh peneliti ialah merancang media pembelajaran berbasis *mobile* dan pada penelitian ini memakai pengujian *blackbox testing*. Sedangkan perbedaannya ialah pada jurnal penelitian ini memakai metode *Multimedia Blackbox Life Cycle* (MDLC) sedangkan peneliti memakai metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE.

Tujuan penelitian ini yaitu Untuk merancang media pembelajaran berbasis *mobile* pada mata pelajaran seni budaya materi wayang kulit kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta menggunakan aplikasi *Construct 3*. Kemudian, Untuk mengetahui dan menilai tingkat kelayakan dari rancang bangun media pembelajaran berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran seni dan budaya pada materi wayang kulit kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Kampus Mengajar angkatan VI yang dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 hingga 1 Desember 2023, penulis sekaligus melakukan wawancara dengan bapak Yusuf Riyadi selaku wali kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal termasuk pada mata pelajaran seni dan budaya. Kebanyakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang bisa dikatakan masih sederhana, media yang dipakai seperti memaparkan materi menggunakan papan tulis, mengirim materi di *WhatsApp* atau dengan media pengajaran yang sederhana seperti kardus, atau benda lain. Sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul tersebut, maka dilakukannya penelitian tentang perancangan media pembelajaran berbasis *mobile* sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran seni dan budaya di kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta.

## METODE

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan berpedoman pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

### Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile* media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit pada mata pelajaran seni dan budaya kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta. Tahapan ini merupakan Proses identifikasi dan analisis berbagai kebutuhan guna menentukan permasalahan, solusi, serta bentuk produk yang tepat. Metode wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini guna mendukung proses analisis. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran serta materi yang disampaikan oleh guru yang masih bersifat konvensional.

### Desain (*Design*)

Tahap desain dalam model ADDIE mencakup perancangan media pembelajaran berbasis *mobile* melalui penyusunan *flowchart* dan *storyboard*, setelah dilakukan analisis kebutuhan, peserta didik, dan tugas dengan merumuskan indikator yang selaras dengan kompetensi dasar, maka yang dilakukan selanjutnya ialah membuat *flowchart*. *Flowchart* ialah bagan alir mengenai alur pembuatan media pembelajaran "JAWARA" berbasis *mobile* dari awal hingga akhir. Desain media pembelajaran meliputi bagian menu utama, menu kuis, menu *game*, *sound effect*, dan *background*.

#### 1. Pengembangan (*Development*)

Produk dikembangkan secara nyata berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* sudah dirancang. Tahapan ini berupa implementasi kode program dan penilaian aplikasi oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan pendidik, guna memastikan kualitas dan kesesuaian produk dalam media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA".

#### 2. Implementasi (*Implementation*)

Proses mengimplementasikan atau menerapkan produk yang sudah dibuat ke kegiatan pembelajaran di sekolah kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta. Dengan melibatkan evaluasi dari pihak-pihak berkompeten seperti ahli materi, ahli media, dan guru pengajar di kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta ditunjuk untuk menjadi *Expert Judgement* yang akan memvalidasi dan melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA". Penilaian validasi dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5, di mana skor 5 menunjukkan tingkat persetujuan atau keefektifan tertinggi, dan skor 1 menunjukkan tingkat terendah. Hasil penilaian kemudian dihitung dalam bentuk persentase dari keseluruhan aspek yang dinilai.

$$P = f/N \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Skala Likert

**Keterangan:**

- P = Angka presentase data  
 f = Jumlah skor yang diperoleh  
 N = Jumlah skor maksimum  
 100 = Konstanta

No	Interval	Kriteria
1.	Angka 0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	Angka 21% - 40%	Tidak Layak
3.	Angka 41% - 60%	Cukup
4.	Angka 61% - 80%	Layak
5.	Angka 81% - 100%	Sangat Layak

**Gambar 2. Validasi Skala Likert****3. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi yang dilakukan setelah proses uji validasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Penilaian diperoleh melalui masukan dari ahli media, ahli materi, serta guru pada saat pelaksanaan uji kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA".

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Perancangan Media Pembelajaran "JAWARA"**

Produk media pembelajaran berbasis *mobile* 'JAWARA' hasil pengembangan peneliti mencakup sejumlah fitur utama yang akan diuraikan pada bagian berikut:

**1. Menu Awal****Gambar 3. Menu Awal**

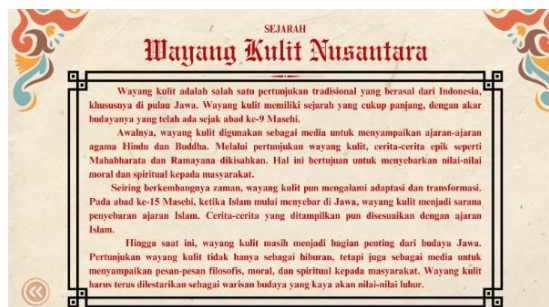
Setelah tombol mulai ditekan pengguna akan langsung menuju menu *home* dimana didalamnya terdapat tombol menu untuk menuju halaman utama materi, profil perancang, petunjuk penggunaan aplikasi, tombol keluar, serta tombol untuk menghidupkan/mematikan *background music* dan *sound effect*.

## 2. Menu Materi Belajar



Gambar 4. Tampilan Menu Utama Materi, Kuis, dan Game.

Setelah mengklik tombol mulai maka tampilan menu berisi sejarah, tokoh, cerita, kuis, dan permainan Gatotkaca.



Gambar 5. Tampilan Halaman Sejarah Wayang.

Lalu menekan menu sejarah maka akan muncul sejarah wayang kulit nusantara atau game berbasis *mobile* "JAWARA".



Gambar 6. Tampilan Halaman Pilihan Kategori Tokoh Wayang.

Untuk menuju halaman tokoh wayang kulit pengguna bisa menekan tombol tokoh yang nantinya akan diarahkan menuju kategori wayang kulit yang akan dideskripsikan yaitu pandawa lima, punakawan, mahabharata, ramayana, serta tokoh dewa/dewi dalam pewayangan, untuk halaman pilihan kategori tokoh.



**Gambar 7. Tampilan Halaman Tokoh Pandawa Lima**

Menekan tombol tokoh maka tampilan halaman selanjutnya, akan muncul icon gambar daftar tokoh wayang, selanjutnya di tekan agar menuju halaman deskripsinya.



**Gambar 8. Tampilan Halaman Cerita Mahabarata**

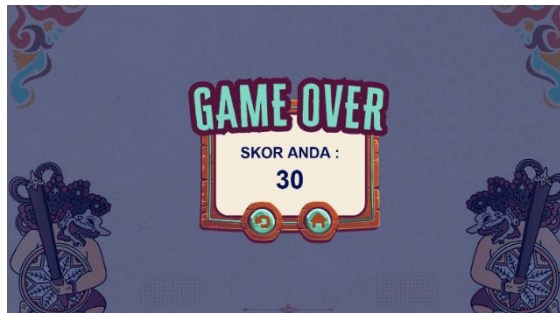
Menekan tombol cerita maka tampilan halaman selanjutnya, akan muncul icon gambar cerita Mahabharata dan cerita Ramayana.

### 3. Menu Bermain Kuis & Game Gatotkaca



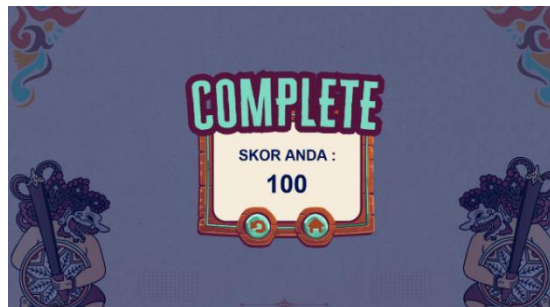
**Gambar 9. Kuis Wayang**

Selanjutnya yaitu halaman kuis, dimana pengguna akan diberikan 20 soal kuis yang harus diselesaikan, untuk menyelesaikan satu butir soal akan diberikan waktu 10 detik dan akan terlihat pada *bar timer* pada bagian atas halaman kuis.



**Gambar 10. Halaman Tampilan *Game Over* Kuis “JAWARA”**

Apabila waktu sudah habis dan pengguna belum menjawab soal maka kuis akan berhenti.



**Gambar 11. Tampilan Complete/Semua Kuis Telah Terjawab**

Apabila pengguna menjawab soal benar maupun salah akan diarahkan menuju soal selanjutnya sampai terselesaikan 20 soal, untuk satu butir soal akan menghasilkan 5 poin sehingga apabila terselesaikan 20 soal benar maka akan mendapatkan total 100 poin, tampilan apabila soal sudah terjawab benar.



**Gambar 12. Tampilan Halaman *Game* Gatokkaca**

Selanjutnya peneliti membuat halaman permainan dengan karakter tokoh pewayangan Gatotkaca.



**Gambar 13. Tampilan Gatotkaca Bersentuhan dengan Musuh & Permainan Berakhir.**

Pada permainan ini pengguna diharuskan mengumpulkan poin sebanyak mungkin yaitu dengan mengoleksi tengkorak emas sambil menghindari musuh/hantu yang akan muncul apabila sudah mencapai 3 poin, musuh/hantu ini akan mengejar karakter gatotkaca dan bisa bertambah jumlahnya apabila poin mencapai kelipatan 3.

### Pengujian *Blackbox Testing* Media Pembelajaran “JAWARA”

*Blackbox testing* adalah langkah pertama yang dilakukan dalam pengujian aplikasi pengenalan tokoh wayang kulit “JAWARA” berbasis *mobile* sebelum disahkan oleh para ahli. Pengujian ini dilakukan untuk menilai produk sebelum melangkah ke tahapan selanjutnya. Berikut merupakan hasil pengujian dengan memakai metode *blackbox testing* aplikasi pengenalan tokoh wayang kulit “JAWARA” Hal tersebut terdapat pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Uji Coba *Blackbox Testing***

No	Kasus/Diuji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Membuka aplikasi media pembelajaran tokoh wayang kulit “JAWARA”	Membuka aplikasi media pembelajaran tokoh wayang kulit “JAWARA” dengan menekan logo aplikasi pada ponsel	Aplikasi berhasil dijalankan dan menuju <i>title page</i>	<b>Valid</b>
2.	Tombol mulai	Menekan tombol mulai	Menuju halaman <i>home</i>	<b>Valid</b>
3.	Tombol menu	Menekan tombol menu	Menuju halaman menu utama aplikasi	<b>Valid</b>
4.	Tombol profil	Menekan tombol profil	Menuju halaman profil pengembang	<b>Valid</b>

5.	Tombol petunjuk	Menekan petunjuk	tombol	Menuju halaman petunjuk penggunaan aplikasi	<b>Valid</b>
6.	Tombol keluar	Menekan keluar	tombol	Aplikasi berhenti berjalan dan tertutup	<b>Valid</b>
7.	Tombol musik	Menekan tombol musik	logo	Semua musik dan <i>sound effect</i> dalam aplikasi berhenti	<b>Valid</b>
8.	Tombol sejarah	Menekan sejarah	tombol	Menuju halaman sejarah wayang kulit di Indonesia	<b>Valid</b>
9.	Tombol tokoh	Menekan tokoh	tombol	Menuju halaman daftar pilihan kategori tokoh wayang kulit	<b>Valid</b>
10.	Tombol tokoh pandawa lima	Menekan tokoh pandawa lima	tombol	Menuju halaman daftar tokoh wayang kulit pandawa lima	<b>Valid</b>
11.	Tombol tokoh punakawan	Menekan tokoh punakawan	tombol	Menuju halaman daftar tokoh punakawan	<b>Valid</b>
12.	Tombol tokoh mahabharata	Menekan tokoh mahabharata	tombol	Menuju halaman daftar tokoh Mahabharata	<b>Valid</b>
13.	Tombol tokoh ramayana	Menekan tokoh ramayana	tombol	Menuju halaman daftar tokoh Ramayana	<b>Valid</b>
14.	Tombol tokoh dewa/dewi	Menekan tokoh dewa/dewi	tombol	Menuju halaman daftar tokoh dewa/dewi	<b>Valid</b>
15.	Tombol cerita	Menekan cerita	tombol	Menuju halaman pilihan cerita wayang	<b>Valid</b>
16.	Tombol cerita mahabharata	Menekan cerita mahabharata	tombol	Menuju halaman cerita wayang Mahabharata	<b>Valid</b>
17.	Tombol cerita ramayana	Menekan cerita ramayana	tombol	Menuju halaman cerita wayang ramayana	<b>Valid</b>
18.	Tombol kuis	Menekan kuis	tombol	Menuju halaman kuis wayang	<b>Valid</b>

19.	Tombol jawaban kuis A, B, C	Menekan tombol jawaban kuis A, B, C	Apabila jawaban benar <i>button</i> berubah warna menjadi hijau, apabila salah berubah warna menjadi merah	<b>Valid</b>
20.	Tombol <i>home</i> kuis	Menekan tombol <i>home</i> pada bagian kanan atas halaman kuis	Kembali menuju halaman menu utama aplikasi	<b>Valid</b>
21.	Tombol suara kuis	Menekan tombol suara pada bagian kanan atas halaman kuis	Suara bisa dihidupkan dan dimatikan menggunakan tombol	<b>Valid</b>
22.	<i>Game over</i> kuis	Tidak menjawab soal sesuai waktu yang ditentukan yaitu 10 detik setiap soalnya	Kuis berakhir dan akan diberikan pilihan untuk mengulang atau keluar dari halaman kuis	<b>Valid</b>
23.	Kuis <i>complete</i>	Menjawab semua kuis yang berjumlah 20 soal	Kuis berakhir dan akan diberikan pilihan untuk mengulang atau keluar dari halaman kuis	<b>Valid</b>
24.	Tombol <i>game</i>	Menekan tombol <i>game</i>	Menuju halaman permainan <i>gatotkaca</i>	<b>Valid</b>
25.	Tombol panah kanan, kiri, dan atas	Menekan tombol panah kanan, kiri, dan atas pada halaman <i>game</i>	Berfungsi untuk menggerakkan karakter <i>gatotkaca</i>	<b>Valid</b>
26.	Tombol suara <i>game</i>	Menekan tombol suara pada bagian kanan atas halaman <i>game</i>	Suara bisa dihidupkan dan dimatikan menggunakan tombol	<b>Valid</b>
27.	Tombol <i>home</i> <i>game</i>	Menekan tombol <i>home</i> pada bagian kanan atas halaman <i>game</i>	Kembali menuju halaman menu utama aplikasi	<b>Valid</b>

28.	Tombol kembali / <i>back</i>	Menekan ikon Menuju ke halaman sebelumnya tombol kembali yang terletak pada bagian kiri bawah halaman	<b>Valid</b>
29.	Tombol selanjutnya / <i>next</i>	Menekan ikon Menuju ke halaman selanjutnya tombol selanjutnya yang terletak pada bagian kanan bawah halaman	<b>Valid</b>

### Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran "JAWARA"

Dalam pengujian kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA" hasil pengujian:

#### 1. Ahli Media

Dalam proses pengujian kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA", dilakukan validasi oleh tiga orang ahli media yang berasal dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Ketiganya menilai bahwa media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu kualitas perangkat lunak, tampilan visual, dan kesesuaian dengan kriteria media pembelajaran. Ketiga aspek tersebut dirinci lebih lanjut ke dalam sejumlah indikator yang menjadi dasar evaluasi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media "JAWARA" memperoleh persentase kelayakan yang sangat tinggi dari masing-masing ahli. Bapak Arif Sutikno dan Bapak Daryono memberikan penilaian dengan persentase yang sama 86 %, sementara Bapak Moenawar Kholil memberikan penilaian yang lebih tinggi yaitu 96%. Secara keseluruhan, penilaian dari ketiga ahli media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran "JAWARA" telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk pengenalan tokoh wayang kulit kepada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media pembelajaran "JAWARA" dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diujicobakan di lapangan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis *mobile* bagi siswa dan guru di SDN Madyotaman Surakarta.

#### 2. Ahli Materi

Hasil validasi dari tiga ahli materi yang merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta menunjukkan bahwa media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit "JAWARA" berbasis *mobile* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan secara menyeluruh dengan mengacu pada tiga aspek utama, yaitu kesesuaian dengan kurikulum, kualitas isi materi, dan cara penyajian media. disesuaikan ke dalam skala *likert* untuk mengevaluasi media pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 86% dari ahli media 1, 86% dari ahli media 2, dan 96% dari ahli media 3. Rata-rata persentase dari ketiga ahli media tersebut adalah 89% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran

pengenalan tokoh wayang kulit “JAWARA” dapat digunakan dengan “Sangat Layak” oleh siswa dan Bapak/Ibu guru sebagai media pembelajaran berbasis *mobile* di SDN Madyotaman Surakarta. Ketiga aspek tersebut kemudian dirinci dalam sejumlah indikator yang menjadi dasar evaluasi terhadap kelengkapan, ketepatan, serta kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini. Masing-masing ahli memberikan penilaian dengan tingkat kelayakan yang tinggi, menunjukkan apresiasi terhadap muatan lokal yang diangkat, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga ahli tersebut memberikan hasil yang konsisten dan menunjukkan bahwa media “JAWARA” telah memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran Seni dan Budaya di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, hasil evaluasi keseluruhan dari para ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran “JAWARA” telah memenuhi standar kelayakan dan layak untuk diujicobakan di lapangan sebagai media pembelajaran *mobile* untuk siswa SD, khususnya di SDN Madyotaman Surakarta.

### 3. Pendidik

Validasi kelayakan media pembelajaran “JAWARA” berbasis *mobile* juga dilakukan oleh tiga orang pendidik dari SD Negeri Madyotaman Surakarta. Ketiganya memberikan penilaian terhadap media tersebut dengan mempertimbangkan empat aspek utama, yaitu aspek pembelajaran, kesesuaian dengan kurikulum, isi materi, dan cara penyajian media. Keempat aspek ini dijabarkan lebih lanjut ke dalam sejumlah indikator penilaian yang dirancang untuk menggambarkan kelayakan media secara komprehensif. Berdasarkan hasil penilaian, dua pendidik memberikan kategori sangat layak, sementara satu pendidik lainnya memberikan penilaian dengan kategori layak. Penilaian ini mencerminkan bahwa secara umum media “JAWARA” telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Rata-rata kelayakan dari ketiga penilai tersebut adalah 87%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” menurut skala Likert. Validasi dilakukan secara langsung dengan pendampingan dari peneliti, memungkinkan klarifikasi terhadap isi produk dan komunikasi terhadap saran dan masukan.

Beberapa masukan dari para pendidik mencakup pentingnya pewarnaan pada gambar tokoh wayang agar lebih menarik untuk anak-anak, serta memperjelas gambar terutama tokoh-tokoh yang sudah familiar seperti Pandawa dan Punakawan. Masukan ini menjadi dasar untuk penyempurnaan media pembelajaran ke depannya. Dengan demikian, hasil evaluasi secara menyeluruh menunjukkan bahwa media pembelajaran “JAWARA” layak untuk diujicobakan di lapangan dan dapat dimanfaatkan oleh guru serta siswa dalam pembelajaran berbasis *mobile*.

### 4. Peserta Didik

Hasil dari peserta didik terhadap media pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit “JAWARA” berdasarkan aspek penggunaan media, dampak penggunaannya, Berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dilakukan oleh peserta didik, secara keseluruhan media pembelajaran memperoleh skor sebesar 185 dengan rata-rata

persentase sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran "JAWARA" berbasis mobile dinyatakan sangat layak sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik, dapat peneliti terapkan juga pada kerucut pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2006) dalam merumuskan sebuah media pembelajaran dimana kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa kelas IV SDN Madyotaman Surakarta dapat dilakukan dengan pendekatan melalui benda tiruan dimana media pembelajaran berbasis *mobile* pengenalan tokoh wayang kulit merupakan versi tiruan dari pertunjukan seni wayang kulit di Indonesia serta sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile* untuk perangkat *smartphone*.

## KESIMPULAN

Setelah melalui proses penelitian dan analisis dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran wayang kulit berbasis *mobile* untuk mata pelajaran Seni dan Budaya kelas IV SD Negeri Madyotaman Surakarta:

Media pembelajaran berbasis *mobile* yang dirancang untuk materi pengenalan tokoh wayang kulit pada mata pelajaran Seni dan Budaya kelas IV di SD Negeri Madyotaman Surakarta dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Construct 3. Proses pengembangannya menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan mengadopsi model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran ini, dilakukan validasi melalui pendapat para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, serta tenaga pendidik yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, media pembelajaran yang diberi nama "JAWARA" memperoleh persentase kelayakan tinggi dari masing-masing penilai, yang menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Selain itu, tanggapan dari peserta didik terhadap penggunaan media "JAWARA" juga sangat positif. Sebagian besar siswa merasa terbantu dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran ketika media ini digunakan. Rata-rata skor tanggapan dari peserta didik menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran, tetapi juga memiliki nilai hiburan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi budaya lokal, khususnya wayang kulit.

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA" materi pengenalan tokoh wayang kulit pada mata pelajaran Seni dan Budaya kelas IV di SD Negeri Madyotaman. Pada produk media pembelajaran berbasis *mobile* "JAWARA" membantu siswa dan guru sebagai sarana inovasi pembelajaran baru berbasis *mobile*. Dengan adanya produk ini maka siswa akan menjadi lebih semangat dalam belajar dan pembelajaran tidak monoton. Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi karena menghasilkan produk yang bermanfaat untuk siswa dalam memahami materi wayang kulit.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan jurnal ini masih terdapat berbagai kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Ketidaksempurnaan tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan, wawasan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi para pembaca pada umumnya. Semoga segala kebaikan senantiasa menyertai kita semua. Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi dan menghasilkan produk berbasis mobile dengan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan orang lain. Bagi peneliti berikutnya, Media pembelajaran berbasis *mobile* ini perlu untuk dikembangkan agar terlihat lebih menarik. Media pembelajaran perlu ditambahkan fitur-fitur serta diperbanyak sumber materi untuk menambah minat peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1.
- Ahmad, D., & Marnita, R. (2022). The impact of arts education on academic performance: A research case in primary schools. *Journal of Arts Education*, 15(2), 50-63.
- Alfrina Mewengkang. Dkk. (2018) Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Manado. Universitas Negeri Manado*.
- Arsyad, Azhar. (2006). Media Pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Asyhar, Rayandra. (2020). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jakarta: Gaung Persada Press*.
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35-48.
- Fikri, Husnul & Ade Sri Madona. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Yogyakarta. Samudra Biru (Anggota IKAPI)*.
- Gunawan & Ritonga, Asnil A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. *Medan : PT.Raja Grafindo Persada*.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani. (2018) Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal: Pendidikan dan Matematika* Vol.07, o.1 (2018): 94–95.
- Maria Erica, Yettu Auliaty, Dudung Amir. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (DORAMA) pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jakarta. UNJ*
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi

- Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96.
- Puspita, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Construct 2. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 02, Issue April).
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343.
- Santosa, I. (2021). Pentingnya Penerapan Wayang Kulit dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Seni*, vol. 15, no. 2, pp. 23-34.
- Sofiana, T., & Susanti, S. (2022). Media Pembelajaran Makanan Hewan Berbasis Construct 3 di SDN Cikancung 3. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 87- 97.
- Sunaryo, Y. (2021). Traditional art forms and their role in fostering cultural pride among students. *Indonesian Journal of Culture Studies*, 8(1), 22-30.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Supriyanto, A. (2020) Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Karakter, *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 45-56.
- Susanto, H., & Rachmawati, E. (2019). Efektivitas media pembelajaran berbasis mobile dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 35-42.
- Triono, S., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2021). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Dengan Metode Markerless. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(3), 293-302.
- Watanabe, K. (2020). The role of visual arts in critical thinking development for primary students. *International Journal of Education and Arts*, 12(3), 77-89.