



**PENGEMBANGAN VIDEO *STOP MOTION* CERITA
RAMAYANA “RESI JATAYU” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SMPN 1 KALIWUNGU**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

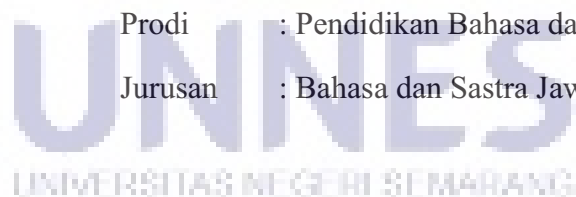
Oleh

Nama : Rubba Faatihus Salam

NIM : 2601411147

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa



**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

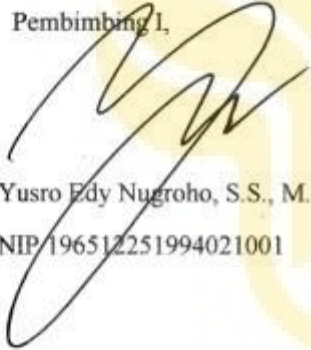
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Stop Motion Cerita Ramayana "Resi Jatayu" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi

Semarang, Desember 2017

Pembimbing I,


Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP/196512251994021001

Pembimbing II,


Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.
NIP 198208072008121004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Stop Motion Cerita Ramayana "Resi Jatayu" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

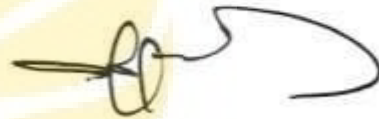
Pada hari : Jumat

Tanggal : 31 Maret 2017

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.

NIP 196408041991021001



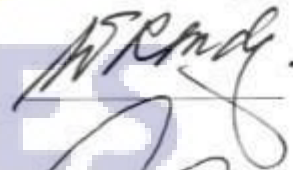
Ermidyah Kurnia, S.S., M.Hum.

NIP 197805022008012025




Drs. Widodo, M.Pd.

NIP 196411091994021001



Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

NIP 196512251994021001



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

NIP 198208072008121004



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP 196008031989011001



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul *Pengembangan Media Stop Motion Cerita Ramayana “Resi Jatayu” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Maret 2017



Rubba Faatihus Salam



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- ❖ Selagi masih bernafas, berjuanglah. (Leonardo DiCaprio “The Revenant”)
- ❖ Semua soal keberanian, menghadapi yang tanda tanya tanpa kita mengerti, tanpa kita bisa menawar, terimalah dan hadapilah.
- ❖ *Sapa temen bakal tinemu, sapa wani rekasa bakal nggayuh mulya.*

Persembahan:

- ❖ Orang tuaku tercinta bapak Prabawa Sumiarta dan ibu Dyah Astuti yang tak pernah lelah memberikan kasih, cinta, dan kasih sayangnya.

- ❖ Adikku tersayang Johan, Rizki, dan Hanung yang selalu memberi canda, tawa setiap bertemu.

❖ Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Stop Motion Cerita Ramayana “Resi Jatayu” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu*. skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, perkenankan peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang tersebut di bawah ini.

1. Yusro Edy Nugroho, S.S., H.Hum. sebagai pembimbing I dan Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. yang telah dengan penuh kesabaran mau membimbing, memberikan arahan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Drs. Widodo, M.Pd. sebagai dosen penelaah yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Didik Supriyadi, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli materi yang memberikan saran perbaikan bagi penulis.
4. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli media yang memberikan saran perbaikan bagi penulis.
5. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Bapak Drs. Widodo, M.Pd.
6. Bapak dan ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang atas ilmu yang telah diberikan kepada peneliti.

7. Kepala sekolah SMPN 1 Kaliwungu yang telah memberikan izin dan tempat penelitian.
8. Sri Wahyuni, S.Pd. dan siswa-siswi SMPN 1 Kaliwungu atas kerja samanya.
9. Bapak Joko Dalang yang berkenan berbagi cerita tentang wayang.
10. Bapak, Ibu, Adek, dan Naafiyani Lestari yang tak lelah-lelahnya memberikan semangat dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga ROMO (Rombel 5) atas semangat dan kebersamaannya selama ini.
12. Penghuni Kos Pojok Mat Be'Q yang selalu menghibur selama penyelesaian skripsi.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu.

Atas semua doa, bimbingan, dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu skripsi ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mohon maaf atas kesalahan tersebut. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Semarang, 31 Maret 2017

Rubba Faatihus Salam
NIM 2601411147

ABSTRAK

Salam, Rubba Faatihus. 2016. *Pengembangan Media Video Stop Motion Cerita Ramayana Resi Jatayu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu*. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *stop motion*, cerita wayang, ramayana

Media pembelajaran bahasa Jawa pada materi memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" umumnya masih menggunakan buku teks dalam penyampaian materinya. Di dalam proses pembelajaran, biasanya guru memberikan bacaan cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" yang disediakan di buku paket dan LKS. Akan tetapi kenyataan yang ada di SMPN 1 Kaliwungu, dalam proses pembelajaran di kelas banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, hal tersebut terjadi karena kurangnya minat siswa pada materi memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*". Salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi tersebut dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu siswa memerlukan media pembelajaran terhadap materi cerita Ramayana "*Resi Jatayu*".

Masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu, (2) bagaimana prototipe video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu, (3) bagaimana hasil uji validasi prototipe video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*".

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk. Subjek pada penelitian ini adalah guru SMPN 1 Kaliwungu, siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu dan dosen ahli untuk mengevaluasi prototipe video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*". Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan angket kebutuhan. Instrumen dari penelitian ini adalah lembar observasi, lembar pedoman wawancara, dan angket kebutuhan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa dikembangkanlah video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*". Pembuatan media menggunakan teknik *stop motion*. Selain agar siswa paham dan mengerti isi cerita, siswa juga diajarkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Sehingga media pembelajaran video *stop motion* menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* dengan *unggah-ungguh* yang baik. Setelah film animasi cerita rakyat di buat, selanjutnya dilakukan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran

video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” divalidasi oleh dua ahli yaitu, ahli materi, dan ahli media. Saran dari kedua ahli tersebut sebagai acuan perbaikan video *stop motion* agar menjadi media pembelajaran yang layak untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Peneliti menyarankan hendaknya media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lain, hendaknya menguji kembali tentang keefektifan media pembelajaran video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”. Untuk sekolahan, diharapkan bisa memproduksi dalam jumlah yang banyak sebagai media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar, juga sebagai koleksi media pembelajaran bagi sekolah.



SARI

Salam, Rubba Faatihus. 2016. *Pengembangan Media Video Stop Motion Cerita Ramayana Resi Jatayu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMPN 1 Kaliwungu*. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Tembang pangrunut: stop motion, cerita wayang, Ramayana

Media pasinaon basa Jawa awujud crita Ramayana “Resi Jatayu” lumrahe mung awujud buku teks ajar. Ing sajroning pasinaon, biyasane guru menahi materi wacan crita Ramayana “Resi Jatayu” sing ana ing buku paket lan LKS. Nanging kasunyatan sing ana ing SMPN 1 Kaliwungu, materi sing diwenehke kasebut ora bisa narik kawigatene siswa. Bab kasebut amerga kurange minat siswa tumrap materi memahami isi teks crita Ramayana “Resi Jatayu”. Salah sijine sarana kanggo ngundhakake minat siswa tumrap materi kasebut yaiku kanthi nyepakake media pasinaon sing nyenengake lan jumbuh tumrap kabutuhane siswa. Pramila dibutuhake penelitian pengembangan media pasinaon crita Ramayana “Resi Jatayu” kanggo siswa.

Prakara ing panaliten iki yaiku, (1) kepriye kebutuhan siswa lan guru tumrap video stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu” kanggo media pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Kaliwungu, (2) kepriye prototipe video stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu” kanggo media pasinaon basa Jawa ing SMPN 1 Kaliwungu, (3) kepriye asile uji validasi tumrap media pasinaon video stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu”.

Panaliten iki migunakake pendekatan research and development (R&D). Paugeran panaliten kang dilakokake yaiku, (1) potensi lan prakara, (2) nglumpukake data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) dandani produk. Subjek ing panaliten iki yaiku guru SMPN 1 Kaliwungu, siswa kelas wolu ing SMPN 1 Kaliwungu, lan dosen ahli kanggo ngevaluasi prototipe video stop motion cerita Ramayana “Resi Jatayu”. Panglumpukan data ing panaliten iki lumantar observasi, wawancara, lan angket kebutuhan. Instrumen ning penelitian iki yaiku lembar observasi, lembar pedoman wawancara, lan angket kebutuhan. Cara analisis data ing panaliten iki migunakake cara deskriptif kualitatif.

Adhedhasar analisis kebutuhan guru lan siswa dikembangake video stop motion cerita Ramayana “Resi Jatayu”. Jumbuh karo kebutuhan guru lan siswa, gawe media pasinaon migunakake teknik stop motion. Saliyane supaya siswa mudheng lan mangerteni wose crita, siswa uga diajarake unggah-ungguh basa Jawa. Sahingga media pasinaon video stop motion migunakake basa Jawa ragam krama kanthi unggah-ungguh sing apik. Sawise video stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu” digawe, banjur divalidasi dening ahli. Paugeran iku supaya mangerteni layak apa ora media pasinaon video stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu” nalika digunakake ing proses pasinaon. Ahli kang ngevalidasi media stop motion crita Ramayana “Resi Jatayu” ana loro yaiku, ahli

materi, lan ahli media. Saran saka ahli materi lan ahli media kasebut dados acuan ndandani video stop motion supaya media pasinaon layak anggene digunakake ing pasinaon.

Peneliti ngaturi kedahipun prototipe menika bisa mbiyantu guru nalika proses pasinaon ing kelas. Kanggo panaliten liyane, dikarepake supaya nerusake panaliten iki kanthi nguji keefektifan babagan media video stop motion cerita Ramayana “Resi Jatayu” kasebut. sawise diuji layake lan keefektifane, dikarepake sekolahan nyetak media video stop motion kasebut kanthi jumlah akeh supaya bisa digunakake nalika pasinaon ing kelas, uga kanggo koleksi media pembelajaran sing ana ning sekolahan.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
SARI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Kajian Pustaka	9
2.2. Landasan Teori.....	14

2.2.1.	Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.1.	Pengertian Pembelajaran.....	14
2.2.1.2.	Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2.1.3.	Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.2.1.4.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.2.2.	Karakteristik Wayang	21
2.2.2.1.	Pengertian Wayang	21
2.2.2.2.	Perkembangan Wayang Kulit Purwa	21
2.2.2.3.	Cerita Wayang.....	25
2.2.3.	Epos Ramayana.....	26
2.2.3.1.	Cerita Resi Jatayu.....	28
2.2.4.	Stop Motion	31
2.2.4.1.	Jenis-Jenis Stop Motion	31
2.3.	Kerangka Berfikir	33
BAB III METODOLOGI PENDIDIKAN		36
3.1.	Desain Penelitian	36
3.2.	Data dan Sumber Data	39
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.4.	Instrumen Penelitian	42
3.5.	Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Deskripsi Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	48

4.1.1.	Data Hasil Observasi Kondisi Pembelajaran Bahasa Jawa dan Media Pembelajaran Yang Sudah Ada	49
4.1.2.	Deskripsi Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Wayang Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	50
4.1.3.	Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	53
4.2.	Prototipe Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ” Untuk Siswa SMPN 1 Kaliwungu	55
4.2.1.	Proses Pembuatan Prototipe.....	56
4.2.2.	Desain Kemasan Media	79
4.3.	Hasil Uji Validasi Terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	80
4.3.1.	Uji Materi.....	80
4.3.2.	Uji Media	81
4.3.3.	Hasil Perbaikan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		97
5.1.	Simpulan	97
5.2.	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		101

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1.	Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian	43
3.2.	Pedoman Lembar Observasi	43
3.3.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Mengenai Guru Terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	44
3.4.	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa Mengenai Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Cerita Ramayana “ <i>Resi Jatayu</i> ”	45
3.5.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Terhadap Guru Mengenai Pembelajaran Bahasa Jawa	45
3.6.	Kisi-kisi Lembar Penilaian Uji Ahli Materi.....	46
3.7.	Kisi-kisi Angket Penilaian Uji Ahli Media.....	47



DAFTAR BAGAN

Bagan

2.1.	Kerangka Berfikir	35
3.1.	Rancangan Penelitian.....	39



DAFTAR GAMBAR

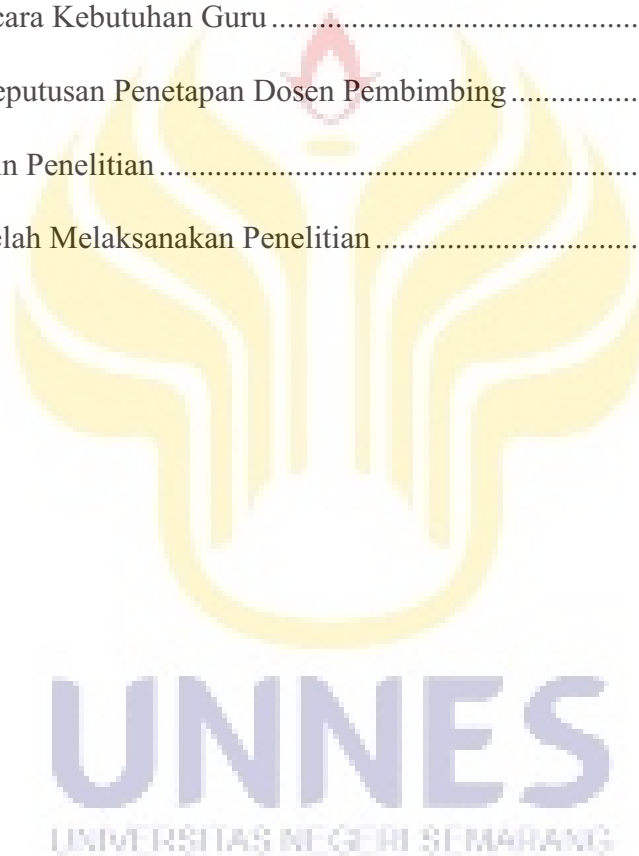
Gambar

4.1.	Lembar Teks Cerita.....	60
4.2.	Tokoh Wayang Dalam Cerita	63
4.3.	Pepohonan.....	65
4.4.	Awan	65
4.5.	Gambar Pendukung.....	65
4.6.	Alur Pertama	66
4.7.	Alur Kedua.....	67
4.8.	Proses <i>Editing</i>	69
4.9.	Sampul Kemasan	89
4.10.	Perbaikan Pepohonan.....	93
4.11.	Perbaikan Awan.....	93
4.12.	Perbaikan <i>Background</i>	94
4.13.	Perbaikan Ukuran Tokoh.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Hasil Observasi Kondisi Pembelajaran Bahasa Jawa dan Media Pembelajaran yang sudah Ada.....102
2. Angket Kebutuhan Siswa.....103
3. Wawancara Kebutuhan Guru.....133
4. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....136
5. Surat Izin Penelitian.....137
6. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....138



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuh dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dapat dikatakan jika pendidikan merupakan usaha sadar diri yang terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki jiwa sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di butuhkan untuk dirinya, masyarakat dan negara. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal, informal, bahkan nonformal. Sekolah merupakan sarana formal dalam mendapatkan pendidikan. Pendidikan di sekolah mencakup keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran. Salah satunya adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran bermuatan lokal yang memuat keterampilan berbahasa. Pada pelajaran bahasa Jawa siswa harus mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara, karena keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan satu sama lain. Materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Jawa meliputi materi sastra. Beberapa materi sastra yang terdapat pada kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Jawa diantaranya, cerita Ramayana, *geguritan*, *tembang macapat*, upacara adat, cerita rakyat, cerita *kethoprak*, dan cerita legenda.

Materi keterampilan berbahasa pada kurikulum 2013 pada kompetensi dasar memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" menerangkan bahwa siswa harus mencapai tujuan pembelajaran dari materi bacaan teks cerita Ramayana, yaitu mampu mengartikan kata-kata yang dianggap sulit dalam bacaan, menjawab pertanyaan dari bacaan, menuliskan isi cerita bacaan wayang Ramayana "*Resi Jatayu*", dan mengungkapkan isi cerita wayang tersebut. Supaya siswa mampu mencapai tujuan dari pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana, siswa harus menguasai keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Semua aspek tersebut adalah penunjang bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun, pada kenyataan guru masih banyak yang menggunakan metode belajar klasik, yaitu penyampaian materi dengan metode ceramah, dan pemberian tugas yang terdapat pada LKS maupun buku paket. Itu pun apabila ada media yang menunjang seperti media audio rekaman cerita Ramayana, siswa akan merasa bosan karena sekarang media audio rekaman suara kurang begitu efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi di SMPN 1 Kaliwungu, pada pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana masih mengalami banyak kendala, diantaranya kurangnya fasilitas penunjang dalam pembelajaran, tidak lengkapnya sumber belajar yang digunakan, dan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Dilihat dari semua kendala yang ada di kelas dapat digarisbawahi bahwa guru sebagai fasilitator penyampai materi ajar kurang berinovasi dalam memberikan materi-materi yang ada. Guru cenderung masih konvensional dan monoton, sehingga menyebabkan siswa saat menerima pelajaran memahami isi teks cerita

Ramayana menjadi bosan dan tidak dapat konsentrasi dalam menerima pembelajaran. Bahkan nilai akhir untuk pelajaran memahami isi teks cerita Ramayana masih rendah. Hal ini terbukti dengan perolehan nilai rata-rata kelas yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Beberapa guru mata pelajaran bahasa Jawa menjelaskan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam kompetensi dasar memahami isi teks cerita wayang Ramayana membuat proses belajar mengajar di kelas kurang efektif. Selama proses pembelajaran, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Bahkan ketika diminta untuk membaca dan memahami teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”, siswa justru bermain sendiri, bercanda, dan mengantuk. Dari sudut pandang pengajar, guru memerlukan inovasi pembelajaran dari beberapa aspek, salah satunya adalah media pembelajaran berisi teks cerita Ramayana.

Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang untuk penyampaian materi di kegiatan belajar, yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi secara maksimal dan juga menarik minat siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai unsur pencapaian tujuan, artinya media pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat bantu atau alat pelengkap, melainkan bersama-sama dengan materi dan metode berperan dalam proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam membantu memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah *stop motion*.

Stop motion adalah cara atau teknik yang biasa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Jenis animasi ini lebih tertuju pada teknik penggarapan yang dilakukan dengan *frame per frame* menggunakan foto. Foto-foto tersebut kemudian diproses dengan durasi perpindahan antarfoto dipercepat dan menghasilkan ilusi gerak sehingga menjadi sebuah video. Untuk membuat video *stop motion* tidak diperlukan keahlian khusus, hal yang paling dibutuhkan dalam pengerjaannya adalah ketelitian dan ketelatenan. Karena teknik pengerjaan cukup mudah dan menggunakan peralatan sederhana, guru mampu meluangkan waktunya untuk membuat *stop motion* sendiri sebagai media pembelajaran. Pengoperasian media ini pun mudah, dapat menggunakan VCD Player, komputer atau laptop. Semua guru tentu mampu melakukannya.

Video *stop motion* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kompetensi dasar memahami isi teks cerita Ramayana. Salah satu *frame* dari video tersebut akan berisi kalimat. Kalimat-kalimat tersebut merupakan sebuah cerita yang akan ditayangkan dengan durasi diam yang telah ditentukan. Kemudian diikuti *frame-frame* selanjutnya yang berupa gambar ilustrasi dari cerita tersebut dengan durasi singkat. Adapun materi yang dimasukkan dalam video *stop motion* tersebut adalah cerita Ramayana "*Resi Jatayu*".

Alasan pemilihan cerita Ramayana dalam video *stop motion* tersebut adalah memahami isi teks cerita wayang Ramayana merupakan salah satu kompetensi dasar pada kurikulum 2013 bahasa Jawa kelas VIII SMP. Selain itu, cerita Ramayana merupakan salah satu cerita wayang yang mengandung ajaran moral yang dimana siswa harus tahu. Setiap bagian dari cerita tersebut terdapat budi

pekerti luhur yang ingin disampaikan, salah satunya *Resi Jatayu*. Siswa bukan hanya dapat mempelajari sebuah budaya wayang tetapi juga dapat mengambil pelajaran dari cerita tersebut. Pembelajaran terbaik adalah memberi teladan.

Berdasar fenomena tersebut, pengembangan video *stop motion* cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu sangat tepat. Adanya media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dasar memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*", menunjukkan jika pembelajaran bahasa Jawa dapat dilakukan dengan sebuah media pembelajaran, dan memberi gambaran konkrit tentang cerita Ramayana "*Resi Jatayu*". Keefektifan penggunaan media *stop motion* tersebut dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa semakin baik maka kompetensi yang dimiliki semakin baik pula.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" yaitu (1) pembelajaran pada kompetensi dasar memahami isi dari cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" belum mendapatkan perhatian dari guru dan siswa, (2) keterbatasan media pembelajaran cerita Ramayana yang menarik, hal ini menyebabkan guru terpaksa harus menyediakan teks yang berada di LKS maupun buku paket untuk di baca oleh siswa, (3) keterbatasan guru dalam menyampaikan materi ajar di depan kelas contohnya tidak ada fasilitas media penunjang proses pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa terpaksa harus

membaca cerita yang sudah ada dan disediakan oleh guru, (4) proses pembelajaran monoton yang terpaku pada guru dan teks cerita saja, hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana, (5) kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran pada kompetensi dasar memahami isi teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari penjelasan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah terhadap pengembangan media *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” kompetensi dasar memahami isi teks cerita Ramayana untuk kelas VIII. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”. Media *stop motion* ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan lebih menarik, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran oleh guru dan siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu?

2. Bagaimana prototipe media video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu?
3. Bagaimana hasil uji validasi terhadap media video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu.
2. Mengembangkan prototipe media video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SMPN 1 Kaliwungu.
3. Mendeskripsikan hasil uji validasi terhadap media video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai media pembelajaran di SMPN 1 Kaliwungu.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Penjabaran manfaat penelitian akan dijelaskan sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan dan penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan tentang bahasa Jawa dan memberikan sumbangan

pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain.

1) Bagi Guru

Media *stop motion* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar memahami isi teks cerita wayang Ramayana untuk siswa.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa khususnya tentang cerita wayang. Media *stop motion* ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang isi cerita wayang Ramayana. Dengan media ini, siswa diharapkan dapat belajar untuk memahami cerita wayang Ramayana dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita sebagai pedoman berperilaku sehari-hari.

3) Bagi Sekolah

Media *stop motion* yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menambah koleksi media pembelajaran berbahasa Jawa di perpustakaan sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis maupun penelitian lanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Untuk mengetahui relevansi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu memerlukan tinjauan hasil penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dan menunjang penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ru Zarin (2003), Woo Song dan Soon Gohn (2006), Sung-Nam Kim dkk (2006), Dan Grant (2009), Zusana (2013), Mufid (2013), Asyhar (2013), dan Sumitha dkk (2014).

Ru Zarin (2003) dalam penelitiannya yang berjudul “*Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture: A practical approach*” memanfaatkan video *stop motion* untuk pembelajaran sketsa. Penelitian tersebut dilaksanakan pada kursus 50 mahasiswa arsitektur tingkat dua di *Umea School of Architecture*. Ru Zarin mendefinisikan bahwa sketsa bukan hanya tentang kertas dan pena tetapi perlu memahami dasar dari animasi yaitu *stop motion*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *stop motion* memiliki karakteristik animasi yang memiliki elemen lengkap sehingga mampu memberikan pengaruh positif terhadap mahasiswa arsitektur dalam membuat sketsa. Persamaan penelitian Ru Zarin dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengaplikasikan video *stop motion* untuk pembelajaran. Perbedaan penelitian Ru Zarin dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bidang objek penelitian. Penelitian Ru Zarin

mengaplikasikan video *stop motion* untuk pembelajaran sketsa jurusan arsitektur sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengaplikasikan video *stop motion* untuk pembelajaran bahasa Jawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Woo Song dan Soon-Gohn (2006) yang berjudul “*Movement Expression in the Stop Motion Animation*” memberikan gambaran bahwa gerakan animasi dengan metode *stop motion* dapat menciptakan ekspresi dalam gambar. Ekspresi gerakan pada animasi adalah faktor yang sangat penting, sebab dapat menarik minat bagi penonton. Untuk menciptakan ekspresi pada gerak animasi *stop motion* di butuhkan jeda waktu yang tepat. Karena jeda waktu pada perpindahan *slide* gambar menentukan hasil yang ideal atau justru sebaliknya. Persamaan penelitian Woo Song dan Soon-Gohn dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menghasilkan produk berupa video *stop motion*. Perbedaan penelitian Woo Song dan Soon-Gohn dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Penelitian Woo Song dan Soon-Gohn bertujuan untuk menguraikan tentang ekspresi yang dihasilkan dari video *stop motion* sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan agar video *stop motion* dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Jawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sung-Nam Kim, dkk (2006) yang berjudul “*A Study on the Essential Elements for Animation using Stop Motion*” meneliti tentang elemen-elemen yang diperlukan untuk membuat video *stop motion* yang menarik. Sung Nam Kim menguraikan bahwa hal penting dalam membuat video *stop motion* adalah waktu dan jeda, video *stop motion* sama seperti kehidupan yang harus berpindah dan menyajikan seni yang menarik. Persamaan penelitian

Sung Nam Kim dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membuat video *stop motion*. Perbedaan terletak pada tujuan penggunaan teknik *stop motion*. Penelitian Sung Nam Kim bertujuan untuk menghasilkan video *stop motion* yang baik sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan memanfaatkan video *stop motion* sebagai media pembelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Dan Grant (2009) yang berjudul “*Stop Motion Animation Digital storytelling in the classroom*”. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 28 siswa kemudian dibuat dalam kelompok kecil untuk membuat animasi *stop motion* dengan instruksi dari guru yang memberikan proyek membuat animasi *stop motion* tentang cerita fiksi dan nonfiksi, serta iklan animasi *stop motion* layanan masyarakat. Dan Grant menggunakan pendekatan ini untuk menggabungkan empat pembelajaran meliputi matematika, sastra, ilmu sains, dan ilmu sosial. Persamaan penelitian Dan Grant dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menghasilkan produk berupa video *stop motion*. Perbedaan penelitian Dan Grant dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian Dan Grant menginstruksikan siswa membuat video *stop motion* sebagai hasil penyerapan materi yang telah diajarkan sedangkan penelitian yang akan dilakukan menginstruksikan siswa untuk menyerap materi dari video *stop motion* yang ditampilkan.

Zusana (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “*Perancangan Video Klip Animasi Stop Motion Sebagai Media Promosi Band Honeybeat*” menghasilkan

produk video klip musik yang dibuat dengan teknik *stop motion*. Hasil dari perancangan video klip dengan teknik *stop motion* ini dijadikan media promosi band *Honeybeat*. Tahap pembuatan meliputi: (1) persiapan (penelitian penentuan khalayak sasaran, dan penentuan penempatan media), (2) pendalaman (material, produksi, penayangan), (3) praproduksi (pemilihan alat produksi, pencarian ide, dll), (4) produksi (*editing*), dan (5) Pasca produksi (*DVD burning*, pameran). Video dibuat dengan bentuk visual yang unik dan menarik sehingga mempertajam pesan yang disampaikan kepada target khalayak dan mendukung promosi lagu dari band *Honeybeat*. Penelitian yang dikemukakan oleh Zusana memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Zusana adalah penggunaan teknik *stop motion* untuk menarik minat bagi yang menyimaknya. Perbedaan antara penelitian Zusana dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penggunaan media. Hasil penelitian Zusana digunakan sebagai promosi sedangkan penelitian yang akan dilakukan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.

Mufid (2013) dalam penelitiannya berjudul “*Perancangan dan Pembuatan Video Klip Lagu “Merapi” Dengan Teknik Stop Motion*”. Persamaan penelitian Mufid dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan teknik *stop motion* untuk menarik minat penyimaknya, proses pembuatan, dan editing. Perbedaan terletak pada tujuan penggunaan teknik *stop motion*. Penelitian Mufid bertujuan untuk membuat produk berupa video klip sedangkan produk yang dihasilkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.

Asyhar (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Compact Disc (CD) Pembelajaran Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Materi Gerak Pada Tumbuhan di SMP 2 Bukateja*” meneliti kelayakan serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknik *stop motion*. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan teknik *stop motion* di media pembelajaran, dan metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan dalam penelitian. Perbedaan penelitian Asyhar dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bidang mata pelajaran yang digunakan sebagai objek penelitian. Asyhar menggunakan media tersebut pada mata pelajaran Biologi sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mata pelajaran bahasa Jawa.

Sunitha, dkk(2014) melakukan penelitian yang berjudul “*Stop Motion Animation Using Two-Phase Keyframe Based Capturing System*”. Hasil dari penelitian ini menyajikan bagaimana cara membuat video animasi *stop motion* yang sederhana bagi animator bahkan animator pemula. Persamaan penelitian Sunitha dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menghasilkan produk berupa video *stop motion*. Perbedaan penelitian Sunitha dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Penelitian Sunitha bertujuan untuk menguraikan tahap pembuatan video *stop motion* sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan agar video *stop motion* dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengembangan teknik *stop motion* sebagai suatu media sudah pernah dilakukan, namun penelitian yang khusus mengembangkan media *stop motion*

sebagai media pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” belum pernah dilakukan. Penelitian ini sebagai pelengkap penelitian sebelumnya. Semakin lengkap kajian mengenai teknik *stop motion* sebagai media pembelajaran maka akan menambah khasanah ilmu tentang keduanya.

2.2 Landasan Teori

Teori yang digunakan sebagai landasan pada penelitian yang akan dilakukan antara lain (1) media pembelajaran, (2) karakteristik wayang, (3) epos Ramayana, (4) cerita Resi Jatayu, dan (5) *stop motion*. Teori-teori tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

2.2.1 Media Pembelajaran

Pada bagian ini akan dibahas tentang pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran.

2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Daryanto (2010:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator. Sementara itu Arsyad (dalam Sukirman 2012:28) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sementara itu, Anderson (dalam Sukirman 2012:28) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa.

2.2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2013: 37) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.

Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal). Dimana kata tersebut memiliki makna yang maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada karakteristik umum yang dimiliki media pembelajaran. Yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan yang lainnya.

5. Fungsi Efektif

Dalam fungsi efektif, media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi.

Kemp dan Dayton (dalam Sukirman 2012:39) menguraikan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah

melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

2.2.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Munadi (2008: 58-167) mengklasifikasikan media menjadi media audio, media visual, dan multimedia.

1. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan menghasilkan pesan non verbal. Contohnya *phonograph, open reei tapes, cassette tapes, compact disc, radio*.
2. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan serta menghasilkan dua bentuk pesan yaitu verbal dan non-verbal. Secara garis besar media visual terdiri dari unsur garis, bentuk warna dan tekstur contohnya buku, komik, majalah, jurnal, replika.
3. Media audio visual adalah media yang melibatkan berbagai macam indera manusia selama proses pembelajaran berlangsung. Komputer salah satu bentuk multimedia karena mampu menggabungkan beberapa jenis media di dalamnya. Multimedia berbasis komputer yang biasanya dimanfaatkan dalam pembelajaran diantaranya multimedia presentasi, multimedia sarana simulasi, dan video pembelajaran.

Arsyad juga mengklasifikasikan media menjadi empat jenis yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang dihasilkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing keempat jenis media tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dalam bentuk tercetak seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis. Media ini menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif. Pengembangan media ini sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual. Contohnya meliputi teks, grafik, foto atau representative fotografik dan reproduksi.

2. Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri media audio visual diantaranya, bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancangannya, umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3. Media hasil teknologi yang dihasilkan komputer

Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Informasi materi bersifat digital dan menggunakan layar kaca untuk menyampaikan materi kepada

siswa. Berbagai jenis teknologi berbasis komputer pada umumnya disebut *computer-assisted instruction* atau pembelajaran dengan bantuan komputer. Gagasan-gagasannya biasanya disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, atau grafik.

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan merupakan media pembelajaran yang menghasilkan materi dengan menggabungkan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer. Penggabungan ini merupakan teknologi yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer, sebab memiliki kemampuan yang hebat. Media ini dapat digunakan sesuai siswa. Materi yang disajikan pun melibatkan banyak interaksi siswa sebab prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pembelajaran.

Allen (dalam Daryanto, 2010:8) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi delapan meliputi: (1) visual diam, (2) film, (3) televisi, (4) objek tiga dimensi, (5) rekaman pelajaran tepogram, (6) demonstrasi, (7) buku teks cetak, dan (8) sajian lisan. Allen juga berpendapat bahwa setiap media pembelajaran artinya pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan.

2.2.1.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran dan bersifat memudahkan harus menyesuaikan dengan pembelajaran dan kondisi lingkungan siswa. Rivai (2009: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran bahwa seorang guru memilih media pembelajaran

didasarkan oleh beberapa aspek diantaranya sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi berdasarkan fakta, mudah diperoleh, mudah dioperasikan, efektif dan efisien, dan sesuai karakteristik siswa.

Arsyad (2005: 72-74) menyebutkan sebelas pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang didasarkan pada teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yaitu motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapan.

Rivai (2009: 4-5) menambahkan bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria sebagai berikut.

1. ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang dicapai.
2. ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. keterampilan guru dalam penggunaannya.
4. ketersediaan waktu dalam penggunaannya.

Berdasar uraian tersebut, perancangan suatu media pembelajaran tidak dapat dilakukan tanpa memperhatikan syarat dan prosedur yang menjamin kesuksesan penggunaan media pembelajaran tersebut. Kriteria kelayakan suatu media yang telah disebutkan oleh para ahli diatas harus diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tersebut layak dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan para ahli media pembelajaran yang baik harus memperhatikan motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi

siswa, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, penerapan, ketersediaan waktu, ketrampilan guru, dan kesesuaian isi dengan kebutuhan.

2.2.2 Karakteristik Wayang

Pada landasan teori tentang karakteristik wayang akan dijelaskan tentang pengertian wayang, perkembangan wayang purwa, dan cerita wayang.

2.2.2.1. Pengertian Wayang

Menurut Sri Mulyono (dalam Sunarto 1989:9) wayang adalah sebuah kata Jawa asli yang berarti bayang-bayang atau bayang yang berasal dari akar kata “yang” mendapat tambahan “yang” menjadi wayang. Sunarto (1989: 16) berpendapat bahwa wayang adalah bayangan leluhur yang selalu bergerak dan menghasilkan bayangan di kelir. Widyastuti dkk (2013: 314) menyatakan bahwa wayang adalah perpaduan antara seni, sastra, musik, gambar, dan tanda yang dapat digunakan sebagai media pendidikan karena bersifat filosofis. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa istilah wayang adalah bayangan dalam kelir yang dikemas dalam suatu pertunjukan.

2.2.2.2. Perkembangan Wayang Kulit Purwa

Wayang sudah mulai muncul pada tahun 1500 SM, dimana ketika itu nenek moyang kita masih percaya akan kekuatan gaib pada gunung, pohon besar, batu, dan sebagainya. Sehingga melakukan pemujaan dan penyembahan roh. Kepercayaan ini pula yang mempengaruhi cara pembuatan bayang-bayang leluhur

yang sudah meninggal. Penggambaran roh semacam ini merupakan salah satu bentuk kepercayaan nenek moyang kita bahwa roh memiliki kekuatan sebagai pelindung. Seperti yang dikemukakan Suyoto dkk (dalam Ardian 2012: 95) bahwa pada jaman dahulu wayang digunakan dalam upacara keagamaan sebagai pemujaan kepada dewa atau *Hyang*. Gambar bayang-bayang ini yang kemudian disebut wayang. Namun, baru setelah masuknya kebudayaan Hindu di Jawa, wayang semakin dikenal masyarakat.

Pada prasasti Raja Balitung yang berangka tahun 907 M, disebut pula pertunjukan wayang yang dinamakan *mewayang*. Bahkan disebut pula ceritanya tentang *Bima ya Kumara*, yang diperkirakan merupakan cerita tentang Bima salah seorang tokoh Pandawa dalam epos Mahabharata. Pada waktu itu diperkirakan pertunjukan berlangsung terus menerus hingga masyarakat paham betul dengan Kitab Mahabharata dan Ramayana yang disusun dalam bahasa Jawa Kuna.

Mengenai Kitab Mahabharata dan Ramayana, Soekmono (dalam Sunarto 1989:17-21) menjelaskan bahwa Kitab Mahabharata terdiri dari 18 parwa, yang sebagian besar menceritakan peperangan antara Pandhawa dan Kurawa selama 18 hari. Sedangkan kitab Ramayana yang dikarang oleh Walmiki pada permulaan tarikh Masehi terdiri atas 7 kanda yang digubah dalam bentuk syair sebanyak 24.000 cloka (saloka).

Mahabharata dan Ramayana ini kemudian lebih tenar dalam pertunjukan wayang purwa. Wayang purwa adalah salah satu jenis wayang di Indonesia yang paling tenar dan tersebar hingga ke luar negeri. Wayang purwa tersebar luas

karena sejak dulu didukung dan digemari oleh orang Jawa yang merupakan suku terbesar di Indonesia.

Menurut perkembangan sejarahnya, keberadaan wayang kulit purwa muncul bersamaan dengan penyebaran agama Islam di tanah Jawa. Wayang kulit purwa menurut bentuknya sudah dimulai sejak zaman Kerajaan Demak. Dalam menyampaikan dakwah Islam, Raden Patah yang menjadi raja Jawa yang berkuasa tahun 1478-1518, menggunakan media wayang kulit purwa yang semakin digemari masyarakat.

Menurut buku-buku Jawa seperti *serat Centhini* dan *Sastramiruda*, dijelaskan bahwa wayang purwa sudah ada sejak zaman Prabu Jayabaya yang memerintah Kerajaan Mamenang tahun 989 Masehi, dimana wayang telah digambarkan di atas daun lontar. Selanjutnya pada zaman Prabu Suryahamiluhur yang memerintah Kerajaan Jenggala tahun 1244 Masehi, wayang purwa sudah dibuat di atas kertas Jawa, dimana sisi-sisinya dijepit dengan kayu agar tergulung rapi (Kresna, 2012: 33).

Wayang semakin berkembang pada masa Kerajaan Majapahit yang diperintah oleh Prabu Brawijaya pada tahun 1379. Wayang purwa dilukis dengan berbagai warna lengkap dengan pakaiannya kemudian disebut sebagai wayang *sunggingan*. Tahun 1515 Masehi di pada masa pemerintahan Raden Patah di Demak, wayang disempurnakan dan disebar ke segenap lapisan sebagai bagian dari kepentingan penyebaran Islam. Ketika itu wayang digunakan oleh para wali untuk media dakwah.

Perubahan dan penyempurnaan wayang purwa baik dari segi cerita dan lakon-lakon baru, gamelan, dan hiasan-hiasan lainnya yang sesuai dengan falsafah Islam berlangsung pada tahun 1520. Wayang dibuat lebih pipih dalam bentuk miring sehingga tidak menyerupai wayang yang telah ada pada zaman Hindu maupun yang terdapat di relief candi. Bahan wayang terbuat dari kulit kerbau yang dihaluskan dan ditatah sedemikian rupa indah dan diberi gapit ditengahnya sebagai pegangan dalang dan menancapkan wayang di kayu yang telah diberi lubang maupun pada pelepah daun pisang.

Bentuk dan jumlah wayang kulit kemudian disempurnakan lagi oleh Sunan Giri yang menciptakan jenis wayang raksasa dan Raden Patah yang menciptakan gunung sebagai pembuka cerita, perubahan adegan cerita, dan penutup cerita wayang. Pada zaman Kerajaan Pajang ketika Sultan Hadiwijaya bertahta, wayang dibuat dari berbagai jenis binatang. Terjadi pula penambahan senjata.

Pada masa kekuasaan Sutawijaya di Kerajaan Mataram, wayang purwa semakin bertambah dengan adanya bentuk burung garuda, gajah dan tataan wayang yang semakin halus. Penerus Kerajaan Mataram setelah Panembahan Senapati lebih menyempurnakan bentuk wayang dengan adanya *wanda*, yang menunjukkan karakter tokoh tertentu dalam suatu kondisi dan keadaan tersebut.

Sultan Agung Hanyakrakusuma pada tahun 1563 menyempurnakan wayang purwa dengan menambahkan berbagai bentuk perbedaan mata pada masing-masing tokohnya yang menunjukkan berbagai sifat dan karakternya, seperti jenis mata *liyepan*, *thelengena*, *dondongan*, dan sebagainya. *Wanda* juga mengalami perkembangan bagi tiap-tiap tokoh utama dalam lakon pewayangan. Punakawan

muncul pada masa Kerajaan Mataram dibawah pemerintahan Amangkurat. Selain munculnya punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, pada masa ini para dewa diberikan selendang dan sepatu. Hingga pada pada masa Mangkunegara (1850-1860) wayang telah diakui sebagai milik masyarakat Jawa dan telah menyebar ke seluruh tanah Jawa.

2.2.2.3. Cerita Wayang

Menurut Hazeu (dalam Kresna 2012:31) cerita tentang wayang sudah ada sejak zaman Raja Airlangga di Kerajaan Kahuripan di permulaan abad ke-11 Masehi. Saat itu Raja Airlangga memiliki seorang Raja kesusastraan yang hebat, yaitu Empu Kanwa yang telah menulis kitab *Arjunawiwaha* yang tak kalah sempurnanya dengan cerita *Bhagawadgita* dari buku induk *Mahabharata*.

Hageman (dalam Kresna, 2012: 32) mengemukakan yang pertama kali membuat wayang adalah Panji Inu Kertapati pada abad ke-12. Bertepatan dengan masa berkembangnya seni kesusastraan Jawa di Kediri yang sebagian besar berbentuk kakawin seperti Kitab *Kresnayana* karangan Empu Triguna, kitab *Samanasantaka* karangan Empu Meraguna, Kitab *Bharatayuda* karangan Empu Sedah dan Empu Panuluh, Kitab *Smaradahana* karangan Empu Dharmaja, Kitab *Gathutkacasraya* karangan Empu Panuluh, dan Kitab *Wretasancaka* karangan Empu Tanakung.

2.2.3 Epos Ramayana

Pranoedjoe (2008:98) menyebutkan kitab Ramayana karangan Walmiki dibagi menjadi 7 kanda yang digubah dalam bentuk syair sebanyak 24.000 cloka.

Tujuh kanda itu yaitu :

1. *Bala kanda*. Di Negara Koasola ibukota Ayodya memerintah Raja Dasarata. Ia mempunyai tiga orang istri, yaitu Kausalya, yang mempunyai putra Rama, kemudia Kalkayi yang berputra Barata, dan Sumitra yang mempunyai putra Laksmna dan Cantrukna. Dalam sayembara di Wideha, Rama berhasil memperoleh Sinta anak raja Janaka sebagai istri.
2. *Ayodya Kanda*. Dasarata sudah merasa tua, maka ia ingin menyerahkan mahkota pemerintrahan kepada Rama. Datanglah Kaikayi yang mengingatkan Dasarata bahwa ia masih atas dua permintaan yang dikabulkan oleh sang raja, pertama supaya Barata dinobatkan menjadi raja, kedua agar Rama dibuang ke hutan selama 14 tahun. Rama kemudian dibuang ke hutan bersama Laksmna adiknya beserta istrinya Sinta.
3. *Aranya Kanda*. Di dalam hutan Rama berkali-kali membantu para pertapa yang selalu diganggu oleh Raksasa. Suatu hari ia bertemu dengan Rasaksa Sarpanakha yang jatuh cinta pada Laksamana, oleh Laksmna ia dipotong telinganya. Sarpanakha menceritakan hal tersebut pada kakaknya, Dasamuka yang kemudian membalas dengan menculik Sinta.
4. *Kiskenda Kanda*. Rama berjumpa dengan Sugriwa raja Kera yang kerajaan istrinya direbut oleh Subali, saudaranya. Rama menolong Sugriwa merebut

kembali kerajaan dan istrinya dan sebaliknya Sugriwa akan membantu Rama mendapatkan Sinta kembali.

5. *Sundara Kanda*. Anoman, kera kepercayaan Sugriwa anak dewa angin (Bayu) mendaki gunung Mahendra dan menyebrangi laut untuk ke Alengka. Akhirnya ia menemukan Sinta, kepada Sinta ia menjelaskan bahwa tidak lama lagi Rama akan datang menjemputnya. Anoman tertangkap oleh prajurit dan dibakar. Ia melompat ke angkasa setelah membakar Kerajaan seisinya dan kembali pada Rama.
6. *Yuda Kanda*. Dengan bantuan Dewa laut Rama berhasil membuat jembatan ke Alengka. Rahwana mengetahui bahwa negaranya terancam. Wibisana adik Rahwana menasati untuk mengembalikan Sinta kepada Rama, dan tidak usah berperang, tetapi Rahwana marah dengan nasehat itu dan adiknya diusir dari Alengka yang lalu menggabungkan diri dengan Rama. Kedua kubu kemudian berperang dan berakhir dengan kematian Rahwana. Rama, Sinta, dan Laksamana kemudian kembali ke Ayodya.
7. *Uttara Kanda*. Isi kanda ini mengenai berbagai cerita dengan riwayat Rama. Bagian akhir *kanda* ini menceritakan kelanjutan kisah Ramayana. Setelah mendengar desas-desus mengenai kesangsian kesucian Sinta, Rama mengusir Sinta dari Kerajaan. Sinta tinggal di pertapaan Walmiki dan melahirkan dua anak kembar Kaca dan Lawa. Dua anak tersebut kemudian diasuh oleh Walmiki. Ketika Rama mengadakan upacara Acwamedha, Kaca dan Lawa hadir dan diketahui sebagai anaknya. Walmiki segera diperintah untuk mengantar Sinta ke Ayodya.

Di Indonesia sendiri, cerita Ramayana mulai populer di kalangan masyarakat Indonesia sejak abad-9, sehingga perkembangan sastra mengenai cerita Ramayana selalu mengalami perubahan. Misalnya, percampuran konsep India sering dipadukan dengan Jawa. Bahkan pengubahan cerita Ramayana menjadi sebuah novel pun sudah terjadi. Pada percampuran konsep India-Jawa, pengubahan cerita berwujud naskah pedalangan, dimana cerita Ramayana tersebut sering dipentaskan dalam pertunjukan wayang. Secara alur cerita, naskah pedalangan masih sesuai dengan cerita asli dari Ramayana. Namun dari segi tokoh, dalang menambahkan tokoh punakawan dalam cerita. Sehingga punakawan adalah tokoh-tokoh yang hanya muncul dalam kisah Ramayana versi Indonesia.

2.2.3.1. Cerita *Resi Jatayu*

Dalam pewayangan Resi Jatayu adalah putra dari sang Aruna dan keponakan dari sang Garuda. Jatayu memiliki saudara bernama Sempati. Sejak masih kecil Resi Jatayu jadi pengikut Prabu Dasarata ayah dari Ramawijaya, sehingga Prabu Dasarata menganggap bahwa Resi Jatayu adalah saudaranya sendiri. Di saat Prabu Dasarata mengalami kesulitan, Resi Jatayu selalu membantu. Tersebutlah cerita, ketika Resi Jatayu terbang di atas hutan Dandaka, beliau mendengar jeritan seorang wanita. Dengan cepat Resi Jatayu menuju arah sumber suara tersebut, alangkah terkejutnya ternyata suara tersebut adalah suara Sinta istri Ramawijaya yang akan dibawa oleh Rahwana ke Alengka. Mengetahui bahwa Sinta menantu dari Prabu Dasarata, Resi Jatayu segera menyambar dan melawan Rahwana. Terjadilah pertarungan antara Rahwana dan Resi Jatayu. Dalam perkelahian

tersebut, kehebatan Rahwana lebih unggul dari pada Resi Jatayu. Resi Jatayu dibuat tidak berdaya, karena serangan yang dilakukan oleh Rahwana selalu mengenainya, hingga sayap Resi Jatayu patah terkena hantaman senjata Rahwana. Resi Jatayu pun tak berdaya lagi melawan Rahwana dan jatuh menuju hutan Dandaka. Dengan bebas, akhirnya Rahwana terbang menuju Alengka bersama Sinta.

Di sisi lain, Ramawijaya dan Lesmana bingung mencari Sinta yang tidak ada di tempat. Ramawijaya merasa sangat sedih karena belum menemukan istrinya Dewi Sinta. Sudut-sudut hutan Dandaka pun sudah mereka lalui, namun tidak menemukan Sinta. Dalam pencarian Sinta, Ramawijaya dan Lesmana justru menemukan Resi Jatayu yang tergeletak lemas di sudut hutan Dandaka. Rama menanyakan apa yang terjadi. Resi Jatayu bercerita jika dirinya berusaha menyelamatkan Sinta yang akan dibawa Rahwana ke Alengka, namun usahanya sia-sia, Rahwana bukan tandingannya. Sehingga Rahwana dengan mudah melanjutkan perjalanan kembali menuju Alengka bersama Sinta.

Jatayu merupakan tokoh protagonis dari cerita Ramayana. Silsilah dari Jatayu sendiri merupakan putera dari Sang Aruna dan keponakan dari Sang Garuda. Memiliki saudara bernama Sempati. Jatayu adalah seekor burung yang menjadi kunci alur cerita bagaimana Rama mencari Sinta. Sebab dari pertarungan dengan Rahwana, Jatayu mendapat berbagai informasi tentang bagaimana Rahwana. Saat pertemuan dengan Rama, Jatayu memberikan petunjuk untuk Rama supaya bertindak bagaimana. Petunjuk tersebut adalah, siapa yang menculik Sinta,

kemana Sinta akan dibawa dan disembunyikan, apa kelemahan Rahwana, dan apa kesaktiannya.

“Dalam amarahnya ia hampir saja memusnahkan seluruh dunia dengan panahnya, tetapi dicegah oleh adiknya. Kemudian mereka menemukan Jatayu yang terluka parah, sebelum menghembuskan nafas terakhir ia menceritakan semua apa yang terjadi (Zoetmulder 1985:280).”

Resi Jatayu merupakan tokoh pewayangan yang terdapat pada cerita wayang Ramayana. Cerita wayang Ramayana sendiri memiliki tujuh kanda yaitu, *bala kanda*, *ayodya kanda*, *aranya kanda*, *kiskenda kanda*, *sundara kanda*, *yuda kanda*, *uttara kanda*. Dari beberapa kanda tersebut, cerita mengenai Resi Jatayu terletak pada *aranya kanda*. Berbagai bentuk kisah Ramayana dari epos India, karangan Walmiki hingga kakawin Ramayana yang terdapat di Jawa, tokoh Jatayu selalu ada. Hal tersebut membuktikan bahwa Jatayu merupakan tokoh lintas sastra.

Dalam mengulas kisahnya, kakawin Ramayana lebih mempertahankan sifat Indianya daripada kakawin-kakawin lainnya. ceritanya terjadi dalam sebuah latar India, bukan Jawa. Dalam pupuh dua yang mengisahkan perjalanan Rama yang pertama di luar kota Ayodya, musim gugur India lah yang dilukiskan (Zoetmulder 1985:294-295).

Dari yang telah disinggung diatas, bahwa kakawin Ramayana yang terdapat di Jawa masih mengadaptasi secara utuh kisah yang terdapat di India.

2.2.4 *Stop Motion*

Animasi berarti menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak) atau memfilmkan susunan gambar untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi (Okky,2008: 22). Animasi merupakan gambar yang dibentuk secara grafis yang kemudian digerakan secara berurutan. Gerakan-gerakan yang berurutan itulah yang dideteksi secara visual oleh mata penonton dan menangkap pesan yang diterima lewat gambar.

Cintia (2012) mendefinisikan bahwa *stop motion* terdiri dari dua kata *stop* dan *motion*. Kata *stop* memiliki pengertian berhenti dan *motion* yang berarti bergerak. Jadi *stop motion* memiliki pengertian bergerak berhenti. Dalam dunia desain grafis, *stop motion* adalah cara atau teknik penggarapan yang mempercepat perpindahan *frame per frame* sehingga gambar yang terdapat pada urutan *frame* tersebut dapat bergerak dan terciptalah sebuah animasi, film bahkan klip.

2.2.4.1. Jenis-jenis *Stop Motion*

Suryanto (2007: 67) menjelaskan bahwa *stop motion* dibuat oleh fisik memanipulasi objek dunia nyata dan memotret mereka satu *frame* film pada waktu yang sama untuk menciptakan ilusi gerak. Ada pun berbagai jenis animasi *stop motion* biasanya dinamai sesuai jenis media yang digunakan untuk membuat animasi antara lain (1) *Puppet Animation*, (2) *Clay Animation*, (3) *Cutout Animation*, dan (4) *Pixilation*. Masing-masing jenis *stop motion* tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. *Puppet Animation* (Animasi Boneka)

Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adaah boneka dan figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada. Figur tersebut terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentur (plastik, dll) dan mudah untuk digerakkan sewaktu melakukan pemotretan bingkai per bingkai. Bahan yang digunakan adalah kayu yang mudah untuk ditatah atau diukir, kain, kertas, lilin, dan tanah liat.

2. *Clay Animation* (Animasi Tanah Liat)

Animasi *plasticine* sering disingkat sebagai *claymation*, merupakan animasi yang terbentuk menggunakan tanah liat atau bahan lunak yang sama untuk menciptakan bentuk dan karakter.

3. *Cutout Animation* (Animasi Potong)

Jenis animasi *stop motion* yang diproduksi dengan memindahkan dua dimensi potongan bahan seperti kertas atau kain. Figur atau objek animasi dirancang dan digambar pada lembaran kertas lalu dipotong menjadi beberapa bagian sesuai bentuk yang telah dibuat. Kemudian untuk penganimasiannya degan cara mengubah bagian-bagian yang terpisah tersebut, kemudian dipotret sesuai tuntunan cerita.

4. *Pixilation* (Pixilasi)

Pixilasi adalah suatu teknik pemotretan dimana manusia berbuat atau melakukan sesuatu adegan seperti boneka, sama halnya yang dilakukan dalam film animasi pada umumnya.

2.3 Kerangka Berpikir

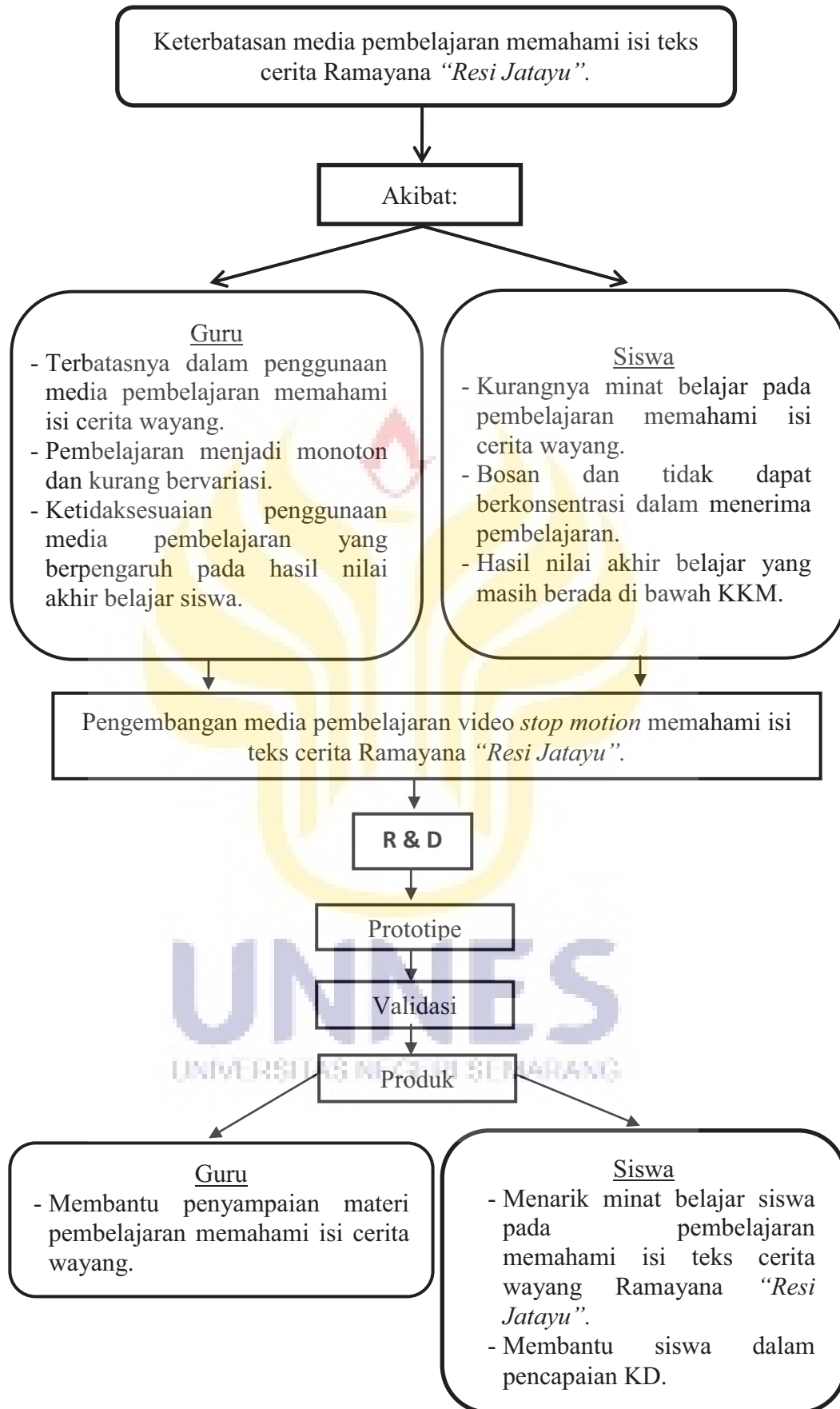
Pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" di SMPN 1 Kaliwungu mengalami banyak kendala. Kendala utama dalam penyampaian materi memahami isi teks cerita wayang Ramayana "*Resi Jatayu*" adalah terbatasnya media yang digunakan oleh guru. Keterbatasan media pembelajaran memaksa guru untuk menggunakan media dan sumber belajar seadanya yaitu penggunaan media teks dalam bentuk LKS maupun buku paket.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga membuat siswa bosan dan tidak dapat berkonsentrasi dalam menerima materi pembelajaran dari guru. Dari respon siswa yang terlihat kurang tertarik dengan materi, akan berakibat tidak mengertinya siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan di kelas. Bahkan ketidakesesuaian media pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh pada hasil nilai akhir belajar siswa. Wacana teks cerita yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru tidak sesuai dengan media pembelajaran yang direncanakan pada perangkat pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*".

Guru dan siswa kelas VIII di SMPN 1 Kaliwungu membutuhkan media pembelajaran berupa media pembelajaran yang mampu merangsang minat siswa terhadap pelajaran, yang mengacu pada kurikulum 2013 dan dapat menunjang pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana "*Resi Jatayu*". Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video *stop motion* yang berisi cerita Ramayana "*Resi Jatayu*" untuk membantu guru sebagai

sarana penyampaian materi ajar. Media pembelajaran yang menarik dengan bahasa yang komunikatif diharapkan dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa pada pembelajaran memahami isi teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”.





Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sebagai penunjang memahami isi teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Video *stop motion* cerita wayang Ramayana “*Resi Jatayu*” yang dihasilkan dalam penelitian ini benar-benar dibutuhkan siswa dan guru SMPN 1 Kaliwungu. Media yang dihasilkan dapat menunjang materi memahami isi teks cerita Ramayana “*Resi Jatayu*”.
2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, prototipe media pembelajaran video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* dengan *unggah-ungguh* yang baik. Media yang dihasilkan berupa video audio-visual dengan format DVD. Bagian pertama dari video yaitu memunculkan keterangan bahwa video merupakan media pembelajaran lengkap dengan kompetensi dasar. Bagian setelahnya berupa pengenalan setiap tokoh dalam cerita. Kemudian cerita bergambar dalam video sesuai alur cerita. Tokoh yang digunakan menggunakan gambar wayang sesuai dengan bentuk wayang kulit yang sebenarnya.

3. Validator materi dan media berpendapat secara keseluruhan prototipe media pembelajaran video *stop motion* cerita Ramayana “*Resi Jatayu*” sudah baik. Tetapi terdapat saran perbaikan yaitu memperbaiki pergerakan gambar yang kurang cepat, menghilangkan narasi teks dan menggunakan narasi verbal, memperbaiki kualitas gambar pendukung dalam cerita, memperbaiki teknik pengambilan gambar, memperbaiki tokoh wayang yang kurang jelas bagaimana bentuknya. Saran perbaikan oleh validator selanjutnya dilakukan perbaikan oleh peneliti agar media pembelajaran video *stop motion* cerita wayang Ramayana “*Resi Jatayu*” dinilai valid dan layak digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video *stop motion* cerita wayang Ramayana “*Resi Jatayu*” yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai media yang membantu proses pembelajaran di kelas bagi siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video *stop motion* cerita wayang Ramayana “*Resi Jatayu*” yang dihasilkan.
3. Setelah diuji kelayakan dan keefektifan, diharapkan sekolah bisa memproduksi dalam jumlah yang banyak sebagai media pembelajaran di kelas dan menunjang proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Mortimer J. dan Charles Van Doren. 2007. *How To Read To Book: Cara Jitu Mencapai Puncak Tujuan Membaca*. Terjemahan A. Santosa dan Ajeng AP. Jakarta: Indonesia Publishing.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Dani Salisatul. 2013. *Penggunaan Compact Disc (Cd) Pembelajaran Stop Motion Animation sebagai Media Pembelajaran Materi Gerak pada Tumbuhan Di Smp 2 Bukateja*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Cintia, Ria. 2012. *Pengertian Stop Motion*. <http://riia-cintia.blogspot.com/2012/03/pengertian-stop-motion.html>. Diunduh pada tanggal 12 Desember 2015 pukul 09.00 WIB.
- Dan Grant. 2009. *Stop-Motion Animation Digital Storytelling in The Classroom*. ETFO Voice February 2009. New York: York Region District School Board.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kresna, Ardian. 2012. *Mengenal Wayang*. Yogyakarta: Laksana.
- Mufid, Ahmad. 2013. *Perancangan dan Pembuatan Video Klip Lagu Berjudul "Merapi" dengan Teknik Stop Motion*. Yogyakarta: STMIK Amikom Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Okky. 2008. *Menjejaki Perjalanan Animasi*. Jakarta. Jaringan Cetak Terpadu.
- Poespaningrat, Pranoedjoe. 2008. *Nonton Wayang dari Berbagai Pakeliran*. Yogyakarta. PT BP Kedaulatan Rakyat.
- Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ru Zarin. 2003. *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture: A practical approach*. Design and Technology Education: An International Journal 17.3. Sweden: Umea University.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sukirman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Sung Nam Kim. 2006. *A Study on the Esessential Element for Animation using Stop-Motion*. Internasiaonal Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering Vol.1 No. 2 June 2006. Korea: Yewon Arts University.
- Sunitha, R. 2014. *Stop Motion Animation Using Two-Phase Keyframe Based Capturing System*. International Journal of Advanced Computational Engineering and Networking, ISSN: 2320-2106, Volume-2, Issue-5, May-2014. Chennai: Panimalar Engineering College.
- Suryanto, Muhammad. 2007. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Widiyastuti, Endang dan Wardani, Nugraheni Eko. "Mapping Wayang Traditional Theatre as A Form of Local Wisdom of Surakarta Indonesia". *Asian Journal Of Social Sciences & Humanities*. Mei 2013. Volume 2, Nomor 2: 2186-8492. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.
- Woo Song Bang. 2006. *Movement Expression in the Stop-Motion Animation*. International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering Vol. 1 No. 3 Sepetember 2006. Korea: Yewon Arts University.
- Zusana, Ika Lisna. 2013. *Perancangan Video Klip Animasi Stop Motion sebagai Media Promosi Band Honeybeat*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.