

**PENGEMBANGAN VIDEO WAYANG *JĀTAKA*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA *ADI SEKHA*  
SEKOLAH MINGGU BUDDHA *ADHICITTA***

***DEVELOPMENT OF JĀTAKA PUPPET VIDEOS AS LEARNING  
MEDIA FOR ADI SEKHA STUDENTS  
AT ADHICITTA BUDDHIST SUNDAY SCHOOL***

Gustriya Wijayanto<sup>1</sup>, Sukodoyo<sup>2</sup>, Wilis Renggianasih Endah Ekowati<sup>3</sup>  
Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra  
gustriya.wjyt@gmail.com<sup>1</sup>; sukodoyo@syailendra.ac.id<sup>2</sup>; wilis.ree@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan serta efektivitas video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran siswa *Adhi Sekha* (PAUD) Sekolah Minggu Buddha Adhicitta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kredibilitas data dinilai dengan *transferability, dependability, confirmability*, dan validitas logis. Teknik analisis data yang digunakan untuk data kualitatif adalah reduksi, penyajian, serta pengambilan kesimpulan. Sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis dengan teori deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli, video wayang *Jātaka* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89% dari ahli materi dan 91,5% dari ahli wayang. Respon dari guru dan siswa SMB juga sangat baik ketika dilakukan uji coba lapangan. Dengan persentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa media video wayang *Jātaka* layak digunakan sebagai media pembelajaran SMB jenjang PAUD di SMB Adhicitta.

**Kata kunci:** Sekolah Minggu Buddha, Media Pembelajaran, Video Wayang *Jātaka*

**Abstract**

*This study aims to determine the process of making and the effectiveness of the Jātaka puppet video as a learning medium for Adhi Sekha (early children education) students at Adhicitta Buddhist Sunday School (BSS). The method used in this research is Research and Development using the ADDIE approach (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data credibility is assessed by transferability, dependability, confirmability, and logical validity. Data analysis techniques used for qualitative data are reduction, presentation, and conclusion. Meanwhile, the quantitative data were analyzed by using descriptive percentage theory. Based on the results of the product feasibility assessment from the experts, the Jātaka puppet video got a feasibility percentage of 89% from material experts and 91.5% from puppet experts. The responses from BSS teachers and students were also very good when field trials were conducted. With this percentage, it can be said that the Jātaka puppet video media is appropriate to be used as a medium for BSS learning at the ECE level at Adhicitta Buddhist Sunday School.*

**Keywords:** *Buddhist Sunday School, Learning Media, Jātaka Puppet Video*

## PENDAHULUAN

Di masa pandemi, pendidikan masih merupakan salah satu kebutuhan bagi masyarakat. Bahkan, pada masa pandemi seperti saat ini kegiatan pembelajaran harus tetap berlangsung. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media selama pembelajaran berlangsung. Menurut Nizwardi Jalinus dan Ambiyar (2016: 3) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu maupun kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”. Penggunaan media pembelajaran ini tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan.

Penerapan media pembelajaran nyatanya telah dilakukan juga oleh para leluhur. Salah satu media yang digunakan oleh para leluhur adalah dengan pertunjukan wayang. “Masyarakat Jawa beranggapan bahwa kisah wayang berisi pedoman dan ajaran kehidupan yang patut dijadikan pedoman” (Harimurti, dkk. 2001: 60). Pada pertunjukan wayang, biasanya dalang juga mengaitkan kisah dalam pewayangan dengan kehidupan masa sekarang agar pesan moral yang disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah. Namun karena dalam pertunjukan wayang biasanya para dalang menggunakan sastra Jawa dengan aturan yang rumit dan bertingkat untuk dialog antartokoh pewayangan maupun dalam narasi menjadikan pertunjukan wayang kurang diminati oleh kaum muda, serta susah dipahami oleh anak-anak masa kini.

Penggunaan media pembelajaran yang serupa dengan wayang saat ini sudah mulai banyak digunakan. Permainan peragaan boneka tangan atau wayang kertas merupakan salah satu contoh penerapan media pembelajaran yang mirip dengan pertunjukan wayang. Namun dalam pelaksanaannya tentu penggunaan wayang sebagai media pembelajaran harus disederhanakan karena harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan keterbatasan waktu pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Seka Andean (2019: 79) membuktikan bahwa media pembelajaran wayang “mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira, penggunaan wayang yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide”. Dengan menyederhanakan penggambaran tokoh-tokoh wayang yang akan digunakan sebagai media, serta dengan menyederhanakan kisah atau cerita serta bahasa yang digunakan dalam media wayang, tentu akan mempermudah anak-anak untuk mencerna inti materi atau pesan moral yang ingin disampaikan.

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas mengenai pengembangan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa wayang, tetapi media seperti ini masih jarang dikembangkan dan digunakan dalam Sekolah Minggu Buddha (SMB). Sekolah Minggu Buddha merupakan salah satu pendidikan keagamaan non-formal yang biasanya dikelola oleh tiap wihara tetapi tetap mendapat kurikulum yang diseragamkan dari Kementerian Agama Republik Indonesia. Siswa SMB merupakan siswa yang masih berada pada usia sekolah dari PAUD sampai dengan SMA yang belum mampu mempelajari secara mendalam dan belum mampu menarik kesimpulan sendiri mengenai materi agama yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMB Adhicitta permasalahan yang ditemukan pada SMB Adhicitta adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sudah ada. Masalah lain yang dialami adalah semangat dan tekad siswa selama mengikuti SMB yang cenderung rendah sehingga kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Seringkali, guru SMB juga kurang terampil dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya yang berbasis audio visual. Berdasarkan permasalahan yang timbul, peneliti tertarik untuk mengembangkan video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran bagi siswa *Adi Sekha* di Sekolah Minggu Buddha Adhicitta.

Pengembangan video wayang *Jātaka* diharapkan dapat menambah ketersediaan media pembelajaran SMB khususnya bagi siswa jenjang *Adi Sekha* (PAUD). Selain dalam bentuk video, peneliti juga mengembangkan wayang fisik yang dapat dimainkan oleh guru maupun siswa sebagai media interaksi dan upaya penguatan (*reinforcement*) berkenaan dengan kisah yang baru saja disaksikan. Dengan penggunaan video wayang *Jātaka* dan juga wayang fisik diharapkan menjadi alternatif untuk menumbuhkan semangat dan tekad siswa selama mengikuti SMB.

Wayang merupakan salah satu kesenian tradisional yang cukup terkenal di kalangan masyarakat suku Jawa. Wayang juga cukup terkenal di Bali dan di beberapa daerah lain di Indonesia dengan keunikan masing-masing. Wayang tidak hanya sebagai tontonan atau hiburan tetapi juga sebagai tuntunan. Tuntunan yang dimaksud adalah memberikan pesan moral kepada penonton. Bagi masyarakat penikmat kesenian wayang menganggap wayang bukan hanya sekedar pertunjukan hiburan sebagai tontonan tetapi juga sebagai tuntunan bagi kehidupan manusia. “Wayang adalah ‘*wewayanganing ngaurip*’ (cermin jiwa dan karakter hidup manusia)” (Heru S. Sudjarwo, Sumarwi, Undung Wiyono, 2010: 15). Jadi dalam suatu pertunjukan wayang sarat akan pesan-pesan moral. Menurut Bayu Wibisana dan Nanik Herawati, (2018: 41) “Filsafat pewayangan membuat para pendukungnya merenungkan hakikat hidup, asal dan tujuan hidup, hubungan gaib antara dirinya sendiri dengan Tuhan, serta kedudukan manusia di alam semesta.” Renungan-renungan tersebut diharapkan membuat manusia menjadi memahami esensi kehidupan serta menuntun ke kehidupan yang lebih baik. Selain itu hasil renungan-renungan tersebut diharapkan membuat manusia mampu membedakan baik dan buruk dalam kehidupan. Pagelaran wayang juga memberikan pesan tersendiri bagi para generasi muda

Seiring perkembangan zaman, wayang juga banyak mengalami perubahan fungsi. Selain fungsi sebagai hiburan rakyat, tuntunan moral dan juga media dakwah, wayang juga memiliki fungsi-fungsi yang lain. Menurut Ki Sigit Supto Nugroho (2020: 3) fungsi lain dari wayang dalam perkembangan zaman adalah seperti sebagai sarana untuk kampanye, sarana informasi, alat pendidikan atau media pembelajaran, bentuk kesenian daerah, dan sebagai objek untuk kajian yang dilakukan oleh perguruan tinggi. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran juga semakin marak di sekolah-sekolah. Pesan moral yang banyak disampaikan di pagelaran wayang dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Menurut G.P. Malalasekara (1996: 2) “*Jātaka* adalah nama teknis dalam literatur Buddhis untuk sebuah cerita yang dimaksudkan untuk menceritakan salah satu dari kelahiran Buddha Gotama sebelumnya sebelum mencapai pencerahan”. Dalam kitab komentar *Jātaka* terdapat 547 kisah yang menceritakan kehidupan masa lampau *bodhisatta* Gotama sebelum menjadi Buddha. Cerita *Jātaka* dikenal sebagai kisah masa lampau *bodhisatta* untuk menyempurnakan sepuluh *pāramitā*. Sepuluh parami yang dimaksud adalah *dāna* (kemurahan hati), *sīla* (moralitas), *nekkhama* (pelepasan keduniawian), *paññā*

(kebijaksanaan), *vīrya* (semangat/tekun), *khanti* (kesabaran), *sacca* (kejujuran), *adīṭṭhāna* (tekad), *mettā* (cinta kasih), dan *upekkhā* (keseimbangan batin). Setiap kisah dalam *Jātaka* dilatarbelakangi oleh satu parami, misalnya dalam satu kisah menceritakan tentang tekad *bodhisatta*, cinta kasih *bodhisatta*, semangat *bodhisatta*, dan *pāramitā* lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti memilih dua kisah *Jātaka* yaitu *Tipallattha Miga* dan *Bhojājānīya*. *Tipallattha Miga* mengisahkan kehidupan *bodhisatta* Gotama dalam menyempurnakan salah satu dari sepuluh *paramita* yaitu tekad atau *adīṭṭhāna*. Dikisahkan pada kehidupan lampau Buddha terlahir sebagai seekor raja rusa yang sangat pandai dalam meloloskan diri dari jebakan pemburu. Raja rusa kemudian mengajarkan keterampilan yang ia miliki kepada anak dari kakak raja rusa hingga rusa muda berhasil menguasai apa yang diajarkan oleh raja rusa (Paulana Kelana (Ed), 2019: 112). Kisah ini mengajarkan pesan moral tekad atau *adīṭṭhāna* seperti perjuangan rusa muda untuk menguasai apa yang diajarkan oleh raja rusa. Kisah *Bhojājānīya* mengisahkan kehidupan lampau *bodhisatta* Gotama yang terlahir sebagai kuda bernama Sindhu. Kuda Sindhu merupakan kuda yang pantang menyerah bahkan ketika sudah terluka karena peperangan, kuda Sindhu tetap ingin menyelesaikan pertempuran yang sudah ia lewati karena menganggap tidak akan ada kuda lain di kerajaan yang mampu menggantikannya (Paulana Kelana (Ed), 2019: 137). Pesan moral yang disampaikan dalam kisah ini adalah untuk pantang menyerah atau tetap semangat (*vīrya*)

Kedua kisah tersebut mengajarkan kisah moral yang baik bagi anak-anak. Pesan moral yang disampaikan juga diharapkan mampu menumbuhkan sikap semangat dan tekad siswa selama mengikuti SMB. Melalui video wayang *Jātaka* ini diharapkan sikap semangat dan tekad siswa tidak saja diterapkan ketika mengikuti SMB, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan video wayang *Jātaka* siswa dan guru SMB dapat mengetahui kisah-kisah *Jātaka* yang jarang diangkat dan digunakan untuk media pembelajaran.

Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung *Scientific Approach* Kelas IV Sekolah Dasar” oleh Hersa Zafira dan Filia Prima Artharina (2017). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ade Lia Saiputri (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Mengetahui Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017”. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan wayang sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cerita *Jātaka* sebagai kisah yang akan disampaikan menggunakan wayang. Cerita *Jātaka* dipilih karena dalam setiap kisahnya mengandung nilai moral yang baik bila diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini. Selain itu kisah *Jātaka* juga memberikan pendidikan berbasis agama Buddha yang sesuai untuk anak-anak SMB. Dalam penelitian ini, selain menciptakan karakter wayang sesuai dengan karakter yang ada dalam kisah *Jātaka*, peneliti juga mengemas kisah *Jātaka* dalam bentuk video yang dipergakan dengan karakter yang telah dibuat.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). “Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang

digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk” (Borg & Gall, 1998 dikutip dalam Sugiyono, 2015: 28). Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini termasuk dalam level 4, yang meliputi menciptakan produk, membuat produk, dan menguji efektivitas produk. Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada permasalahan yang dialami di lapangan yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis audio visual bagi siswa SMB jenjang PAUD. Masalah lain yang dialami adalah kurang efektifnya penggunaan media yang sudah tersedia serta kurangnya keterampilan guru SMB dalam mengembangkan media pembelajaran. Data-data tersebut didapatkan setelah peneliti melakukan pengumpulan data awal dan studi literatur.

Setelah diketahui bahwa media yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan, selanjutnya peneliti membuat rancangan/desain awal produk. Rancangan atau desain awal ini berupa video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran untuk anak-anak SMB jenjang *Adi Sekha*. Desain produk yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli wayang. Validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian kelayakan produk kepada ahli materi dan ahli wayang. Dari hasil penilaian dan masukan dari para ahli, kemudian peneliti melakukan perbaikan produk. Setelah desain produk divalidasi dan diperbaiki maka desain produk telah teruji secara internal. Desain produk yang telah teruji secara internal selanjutnya diujicobakan ke lapangan untuk mengetahui efektivitas video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran SMB jenjang *Adi Sekha*. Acuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini menitik beratkan pada pengembangan produk media pembelajaran menggunakan video wayang *Jātaka* pada pembelajaran SMB.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik angket diberikan kepada ahli saat melakukan validasi produk. Wawancara kepada guru SMB diperlukan agar peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih mendalam terhadap produk yang dihasilkan. Teknik wawancara juga digunakan saat peneliti mengumpulkan *need assessment*. Dokumentasi diperlukan untuk menyampaikan rekaman wawancara serta dokumentasi selama penelitian dilaksanakan. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui apakah video wayang *Jātaka* menarik perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran SMB. Teknik yang sama juga digunakan untuk mengetahui kecakapan guru SMB dalam menggunakan media video wayang *Jātaka*.

Analisis data merupakan proses pengolahan data yang diperoleh dalam penelitian. Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2015:369-375) teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil *review* dari ahli materi dan ahli wayang. Teknik ini juga digunakan untuk mengelompokan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang didapat dari hasil wawancara dan angket. Hasil analisis kemudian digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru SMB sebagai pengguna media video wayang *Jātaka*. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan siswa *Adi Sekha* dalam menggunakan media video wayang *Jātaka* serta untuk mengetahui efektivitasnya. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan penggunaan media video wayang *Jātaka* dalam pembelajaran SMB. Selain tiga teknik tersebut, masukan dari para ahli setelah menilai produk juga menjadi menjadi salah satu data kualitatif. Selanjutnya peneliti akan

melakukan reduksi data yaitu dengan memilih atau mengelompokkan data. Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan, dan catatan dokumentasi. Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Sebagai verifikasi, penarikan kesimpulan didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data.

Sedangkan untuk teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$  = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Total

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

Persentase = F:N

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan

N = banyak subjek

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori agar dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan. Adapun lima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kualitas Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
61 – 80 %	Baik	Revisi Seperlunya
41 – 60 %	Cukup	Cukup Banyak Revisi
21 – 40 %	Kurang	Banyak Direvisi
0 – 20 %	Sangat Kurang	Revisi Total

Berdasarkan kategori persentase di atas, maka hasil uji validasi pengembangan wayang *Jātaka* untuk anak-anak SMB jenjang *Adi Sekha* dapat dikatakan layak jika angka rata-rata persentase minimal mencapai kategori baik atau lebih dari 61%. Hasil angket terbuka yang berisi saran dan masukan dikategorikan berdasarkan kecocokan antara saran dan rekomendasi ahli dengan skor yang diberikan. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan perbaikan video wayang *Jātaka* untuk anak-anak SMB jenjang *Adi Sekha*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa video wayang anak yang kisahnya diambil dan dikembangkan dari kisah *Jātaka*. Tema yang dipilih disesuaikan dengan nilai-nilai moral yang dianggap mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE dimana setiap proses yang dilakukan akan melewati proses penilaian dan perbaikan. Hasil dari penilaian dan perbaikan

inilah yang membuat produk dapat dikembangkan menjadi sebuah video wayang *Jātaka* yang kemudian dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMB jenjang PAUD.

Sebelum melakukan uji coba kepada pengguna, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli wayang untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Proses uji coba dilakukan dengan meminta para ahli menyaksikan video wayang *Jātaka* dalam link YouTube pribadi peneliti. Setelahnya, peneliti meminta para ahli untuk mengisi angket penilaian yang disajikan dalam bentuk Google Formulir. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi dan ahli wayang:

Hasil validitas menunjukkan persentase sebesar 78% untuk ahli materi I dan 100% untuk ahli materi II. Rata-rata persentase keseluruhan dari kedua ahli adalah sebesar 89%. Dengan persentase tersebut maka dapat menjadi acuan bahwa media yang dikembangkan mencapai kategori sangat baik. Masukan dan saran dari para ahli adalah untuk lebih memperhatikan pemilihan cerita yang akan digunakan. Masukan tersebut diberikan karena pada kisah *Bhojājānīya* terdapat adegan perkelahian

Hasil validasi dari ahli wayang menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97% untuk ahli wayang I dan 86% untuk ahli wayang II. Dari kedua hasil tersebut maka diperoleh persentase keseluruhan mencapai 91,5%. Dengan persentase sebesar itu maka media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik. Masukan dari para ahli wayang adalah agar gerakan wayang lebih atraktif, lebih banyak mempelajari narasi dan dialog pewayangan, lebih banyak belajar mengenai teknik dalam pewayangan, serta memperhatikan arah pencahayaan ketika merekam video.

#### Uji Coba

Uji coba pengguna dilakukan dengan memutar video wayang *Bhojājānīya Jātaka* untuk disaksikan oleh anak-anak dan guru SMB. Uji coba ini dilakukan pada dua wihara yaitu Vihāra Setti Dhamma dan Vihāra Karuna Phala. Selama video diputar peneliti mengamati antusiasme siswa selama menyaksikan video. Setelah video selesai diputar, peneliti juga mengamati keterampilan guru SMB dalam menggunakan wayang fisik sebagai media interaksi antara guru dan siswa SMB. Ketertarikan siswa terhadap wayang fisik juga menjadi poin yang diamati selama observasi. Berikut adalah hasil observasi terhadap siswa dan guru SMB:

Berdasarkan dua kali observasi di dua wihara yang berbeda, secara umum ketertarikan siswa sudah nampak ketika peneliti memasuki wihara dengan membawa wayang fisik. Selama pemutaran video dan penggunaan wayang fisik, siswa juga nampak antusias dan sangat memperhatikan penjelasan dari guru SMB. Setelah video selesai diputar dan selesai mendapatkan penjelasan materi dari guru SMB, siswa SMB langsung berebut untuk memainkan wayang fisik. Guru dengan sabar mengajarkan siswa bagaimana memainkan wayang agar wayang tidak rusak. Siswa juga tampak antusias dan semangat ketika guru menanyakan nama dari setiap karakter wayang fisik. Semangat siswa yang ditunjukkan selama mengikuti pembelajaran juga merupakan indikasi tersampainya pesan moral dalam video wayang *Jātaka* kepada anak-anak.

Selain melakukan observasi, peneliti juga meminta tanggapan serta komentar dari para guru SMB. Tanggapan dari guru SMB diperoleh dengan mengirimkan *link* Google Formulir yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui tanggapan guru. Beberapa saran yang diperoleh dari guru SMB adalah untuk lebih memperpendek durasi video karena dianggap terlalu panjang. Saran lainnya adalah agar lebih memperhatikan artikulasi ketika

memainkan wayang karena ada beberapa artikulasi yang kalau didengar dari jarak yang cukup jauh menjadi kurang jelas. Namun, secara keseluruhan media video wayang *Jātaka* ini mendapat respon positif baik dari guru maupun dari siswa SMB.

#### Revisi Produk

Secara keseluruhan, peneliti tidak banyak melakukan revisi produk. Revisi produk yang dilakukan hanya berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Masukan tersebut adalah untuk memperbaiki desain wayang gunung dan juga memperbesar ukuran wayang gunung. Peneliti tidak melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli setelah melakukan validasi. Hal tersebut karena keterbatasan waktu penelitian. Sebagai contoh adalah masukan dari ahli materi I yang memberi masukan bahwa kisah *Bhojājānīya* kurang sesuai untuk anak-anak karena terdapat adegan perkelahian. Peneliti tidak melakukan revisi karena akan mengubah keseluruhan alur penelitian. Masukan dan saran dari ahli yang lain juga tidak dilakukan revisi karena jika dilakukan revisi peneliti harus melakukan rekaman ulang yang akan banyak memakan waktu. Masukan dan saran dari para ahli selanjutnya digunakan untuk evaluasi sebelum produk dipublikasikan.

#### Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah video wayang kontemporer untuk anak yang kisahnya mengacu pada kisah *Jātaka*. Seperti dalam pembuatan video pada umumnya, video wayang *Jātaka* ini dibuat dengan semenarik mungkin dan dibuat agar mudah dipahami. Hal tersebut tidak terlepas dari tujuan pembuatan video wayang *Jātaka* ini yang akan digunakan sebagai media pembelajaran khususnya anak-anak SMB pada jenjang PAUD. Video yang telah dibuat selanjutnya disimpan pada *flash drive* agar lebih mudah digunakan.

Tabel 2. Daftar Judul Kisah *Jātaka*, Pesan Moral, dan Judul Pada Video Wayang *Jātaka*

No.	Judul <i>Jātaka</i>	Pesan Moral	Judul Pada Video Wayang <i>Jātaka</i>
1.	<i>Tipallattha Miga Jātaka</i>	Tekad	Tekad Si Rusa Kecil
2.	<i>Bhojājānīya Jātaka</i>	Semangat	Jangan Menyerah

Berikut adalah profil dari video wayang *Jātaka* yang telah melewati tahap penilaian dan perbaikan:

- Judul Video : Video I: Tekad Si Rusa Kecil  
: Video II: Jangan Menyerah
- Durasi Video : Video I: 17 menit, 51 detik  
: Video II: 20 menit, 13 detik
- Format Video : mp4
- Penyimpanan : *Flash Drive*

Tabel 3. Produk Akhir Video Wayang *Jātaka*

	<p>Keseluruhan desain karakter yang dimainkan dalam video wayang <i>Jātaka</i>. Karakter wayang yang menghadap ke kanan (dimulai dari kuda ke belakang) digunakan untuk kisah <i>Bhojājānīya</i>, sedangkan dari wayang yang menghadap ke kiri (dimulai dari rusa ke belakang) digunakan untuk kisah <i>Tipallattha Miga</i>. Dua karakter di tengah yang saling berhadapan (Sila dan Kak Bodhi) digunakan untuk <i>opening</i> dan <i>closing</i> video.</p>
	<p>Contoh adegan ketika <i>opening</i> dan <i>closing</i> video.</p>
	<p>Contoh adegan pada kisah <i>Tipallattha Miga</i></p>
	<p>Contoh adegan pada kisah <i>Bhojājānīya</i></p>

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan untuk membuat suatu produk baru dan menguji efektivitasnya. Produk akhir dari penelitian ini berupa dua kisah wayang *Jātaka* dalam bentuk video. Video yang dikembangkan mengacu pada kisah *Jātaka* yang kemudian naskahnya disusun sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kisah *Jātaka* yang dipilih adalah *Tipallattha Miga* dan *Bhojājānīya*. Kedua kisah tersebut dipilih karena menonjolkan tema tekad yang kuat (*adhiṭṭhāna*) dan semangat (*virya*). Tema-tema tersebut dipilih untuk mengatasi permasalahan siswa jenjang PAUD pada SMB Adhicitta yang cenderung kurang bersemangat dan sering kali kurang memperhatikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE dengan tahap-tahap meliputi pengumpulan data kebutuhan, pembuatan produk, uji validitas ahli materi, ahli wayang sebelum akhirnya diujikan kepada subjek uji coba (pengguna). Pada tahap *analyze* peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur. Wawancara menghasilkan data bahwa permasalahan di SMB Adhicitta meliputi kurang antusiasnya siswa ketika mengikuti pembelajaran serta kurang terampilnya guru-guru SMB untuk mengembangkan media

pembelajaran. Setelah didapat permasalahan tersebut, peneliti menentukan media serta materi yang sesuai, kemudian didapatlah media pembelajaran berupa video wayang dengan materi yang bersumber dari kisah-kisah *Jātaka*. Peneliti kemudian memilih dua cerita *Jātaka* yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan.

Pada tahap *design* peneliti mengembangkan kisah *Jātaka* yang digunakan. Pengembangan kisah *Jātaka* ini dilakukan karena terdapat beberapa kalimat yang sulit untuk diimajinasikan oleh anak-anak serta sulit untuk divisualkan dengan gerakan wayang. Selain itu, naskah juga dikembangkan berdasarkan tahap perkembangan kognitif dan afektif anak usia PAUD. Setelah naskah selesai dikembangkan, selanjutnya peneliti mengembangkan desain karakter wayang. Peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan *Ibis Paint* untuk menggambar karakter secara digital. Gambar yang dikembangkan menggunakan warna primer yang cenderung cerah agar lebih menarik serta mudah dikenali siswa.

Memasuki tahap *development* peneliti mencetak desain karakter wayang dengan kertas *ivory* ukuran A3. Setelah dicetak, karakter wayang kemudian digunting dan dirakit menjadi wayang yang bisa digerakan pada bagian tangannya. Setelah wayang selesai dirakit, peneliti kemudian menyiapkan perangkat yang akan digunakan sebagai latar belakang (*kelir*) untuk pementasan wayang. Selain *kelir* peneliti juga menyiapkan pelepah pisang beserta tatakannya sebagai media untuk menancapkan wayang ketika *lakon* atau kisah sedang dimainkan. Peneliti juga menambahkan beberapa detail kecil seperti gambar benteng dan beberapa tanaman agar dapat menggambarkan *setting* tempat pada kisah yang sedang dimainkan. Gunungan juga ditambahkan untuk menandai waktu mulai dan berakhirnya kisah yang dimainkan. Gunungan yang dimainkan juga dikembangkan berbeda dengan gunungan wayang tradisional. Gambar pada gunungan didominasi dengan penggambaran *setting* tempat kedua kisah *Jātaka* yang digabungkan dan juga tulisan “WATAKA” dengan dibawahnya tertulis “WAYANG JĀTAKA” yang merupakan kepanjangan dari “WATAKA” itu sendiri.

Peneliti menggunakan kamera Sony NX100 untuk merekam pementasan wayang. Selama pementasan, peneliti juga menggunakan pencahayaan tambahan dengan LED *lighting* dari Aputure. *Wireless microphone (clip on)* dari Boya juga untuk merekam suara dalang ketika pementasan wayang sehingga suara yang dihasilkan tidak terganggu oleh suara lain. Setelah keseluruhan cerita selesai direkam, peneliti memilih hasil video yang terbaik sebelum memasuki tahap *editing*. Beberapa tahap yang dilakukan selama proses *editing* meliputi pembuatan deskripsi video, penambahan transisi *fade in* dan *fade out* pada setiap peralihan *scene* video, penambahan musik pengiring, serta pemberian efek *fade in* dan *fade out* pada musik yang digunakan. Peneliti menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora X* sebagai aplikasi *editing* video.

Sebelum melakukan uji validasi kepada para ahli, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan guru SMB sebagai upaya pengenalan produk awal. Pengenalan produk awal ini adalah untuk memastikan ketertarikan guru SMB dengan media yang dikembangkan dan juga mendapat masukan baik dari guru SMB maupun dosen pembimbing. Setelah tahap pengenalan produk awal telah selesai maka dilanjutkan dengan pembuatan produk. Produk yang telah selesai dibuat kemudian diajukan uji validitas dan uji coba produk kepada pengguna. Berikut merupakan hasil uji validitas dan uji coba pengguna

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada video wayang *Jātaka* sesuai dengan perkembangan siswa PAUD. Berdasarkan hasil penilaian

diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang ada pada media wayang *Jātaka* ini layak dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

## 2. Validasi Ahli Wayang

Validasi ahli materi bertujuan untuk memastikan video wayang *Jātaka* telah memenuhi standar pagelaran wayang kontemporer sehingga dapat menarik perhatian anak serta dapat dinikmati sebagai tontonan. Berdasarkan hasil penilai diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5% dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase tersebut menunjukkan video wayang *Jātaka* telah memenuhi standar pagelaran wayang kontemporer.

## 3. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran bagi siswa SMB jenjang PAUD. Hasil observasi selama uji coba menunjukkan tidak ada masalah yang berarti selama penggunaan media. Guru mampu menggunakan media dengan baik dan siswa SMB juga nampak antusias. Antusiasme siswa ditunjukkan dengan siswa yang sangat tertarik dengan wayang fisik, selain itu siswa juga menjadi lebih tenang ketika menyaksikan video wayang *Jātaka*. Efektivitas penggunaan media ini juga dibuktikan ketika siswa nampak semangat ketika berinteraksi dengan guru menggunakan wayang fisik. Siswa nampak antusias dan semangat menjawab pertanyaan guru SMB mengenai nama dari setiap karakter wayang. Sikap semangat siswa merupakan indikator keberhasilan bahwa pesan moral yang ingin disampaikan melalui wayang *Jātaka* telah tersampaikan dengan baik. Respon dan tanggapan dari guru SMB juga sangat baik. Secara umum, guru SMB terkesan dan tertarik dengan kemudahan media yang dikembangkan serta efektivitasnya dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk kepada pengguna maka video wayang *Jātaka* dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran siswa SMB jenjang PAUD. Asumsi tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase dari ahli materi dan ahli wayang yang telah mencapai kategori sangat baik. Selain itu, respon dari siswa dan guru SMB ketika peneliti melakukan observasi selama uji coba pengguna juga menunjukkan respon positif. Respon positif yang ditunjukkan adalah tidak adanya kendala selama penggunaan media selama pembelajaran SMB. Berdasarkan hasil observasi, guru mampu menggunakan media dengan baik. Siswa juga mengalami perubahan perilaku yang positif. Pada awalnya, siswa sangat gaduh dan cukup sulit dikendalikan. Namun, ketika guru SMB menggunakan media video wayang *Jātaka* dan wayang fisik selama proses pembelajaran, siswa menjadi lebih tenang, antusias, dan semangat. Siswa juga sangat tertarik untuk bermain serta berinteraksi dengan guru dan siswa lain menggunakan wayang fisik.

Keberhasilan penggunaan wayang sebagai media pembelajaran juga sudah dibuktikan dari hasil beberapa penelitian terdahulu. Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Seka Andrean (2019) tentang pengembangan media pembelajaran wayang kartun pada mata pelajaran tematik kelas IV di SD/MI Bandar Lampung, menunjukkan keberhasilan penggunaan media wayang pada proses pembelajaran. Kelayakan dan keberhasilan dari penelitian tersebut dibuktikan dengan hasil persentase validasi dan uji coba. Pada penelitian tersebut, hasil validasi dari ahli materi mencapai 80% dengan kategori baik sedangkan hasil persentase dari ahli media sebesar 86,4% dengan kategori sangat baik. Pada hasil uji coba yang dilakukan pada kelas kecil mendapat persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik dan pada kelas besar mencapai 98,6% dengan kategori sangat baik.

Penelitian lain yang menggunakan wayang sebagai media pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Lia Saiputri (2017) mengenai pengembangan media pembelajaran wayang pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan wayang sebagai media untuk memperkenalkan jenis-jenis pekerjaan. Persentase kelayakan pada penelitian ini mencapai 92,5% dengan kategori sangat baik dari ahli media, dan 82,5% dari ahli materi dengan kategori baik. Selain itu penelitian ini juga mengukur kepraktisan dan efektivitas penggunaan wayang sebagai media pembelajaran. Persentase kepraktisan penggunaan media mendapat 90% dari praktisi dan 94% dari respon peserta didik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media wayang tersebut dinyatakan praktis untuk digunakan. Pengukuran efektivitas penggunaan wayang sebagai media pembelajaran diukur dengan menggunakan *pre-test*, *post-test*, dan respon peserta didik. Persentase siswa yang nilainya mencapai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) mencapai 79%, sedangkan untuk respon peserta didik mencapai 94,79%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media wayang yang dikembangkan tersebut efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian terdahulu tersebut ditujukan untuk siswa kelas III dan IV Sekolah Dasar (SD), tetapi terdapat beberapa relevansi dengan penelitian ini. Salah satu relevansinya adalah karena ketika peneliti melakukan observasi ketika uji coba pengguna, siswa SMB yang menyaksikan wayang *Jātaka* tidak hanya siswa jenjang PAUD saja tetapi juga ada siswa jenjang SD dan SMP. Pada hasil pengamatan, ternyata siswa pada jenjang SD juga masih tertarik dan antusias dengan media video wayang *Jātaka* dan juga wayang fisik. Relevansi lainnya adalah pada nilai efektivitas media dan juga kepraktisan dalam penggunaan media.

Kelebihan serta perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan dan juga materi yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti tidak saja mengembangkan media berupa video, tetapi juga wayang secara fisik sehingga menjadi dua media tetapi masih dalam satu kesatuan produk yang saling mendukung. Wayang fisik digunakan untuk mengingatkan kembali siswa mengenai kisah dan pesan moral yang baru saja disaksikan dan disampaikan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini juga mengacu pada kisah *Jātaka* yang merupakan salah satu kitab dalam agama Buddha. Pada penelitian sebelumnya media digunakan pada jenjang sekolah formal, sedangkan penelitian ini digunakan pada pendidikan non-formal (SMB).

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan wayang sebagai media pembelajaran. Selain itu, wayang dikembangkan juga dibuat dengan sederhana sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Pada hasil penelitian juga didapatkan data bahwa penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dinyatakan layak dan efektif untuk mendukung pembelajaran. Selain layak dan efektif, penggunaan wayang sebagai media pembelajaran juga lebih menarik antusias serta perhatian anak selama pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media selama proses pembelajaran juga sudah ada sejak zaman kehidupan Buddha. Hal tersebut dapat dilihat pada kisah Cūla Panthaka Thera dalam *Dhammapada Atthakathā*. Dikisahkan bahwa Cūla Panthaka merupakan siswa yang lambat dalam memahami ajaran yang diberikan oleh Buddha hingga merasa putus asa dan ingin kembali pada kehidupan rumah tangga. Buddha yang mengetahui hal tersebut kemudian menghampiri Cūla Panthaka dan menasehatinya serta memberikan sehelai kain putih untuk digosok dengan tangan dari Cūla Panthaka selama Buddha dan para *bhikkhu* lain menghadiri undangan makan. Cūla Panthaka dengan taat melakukan apa yang diperintahkan oleh

Buddha dan menyadari bahwa kain yang pada awalnya putih bersih menjadi kotor karena gosokan dari tubuhnya yang kotor. Setelah menyadari perubahan tersebut, Cūla Panthaka memahami hukum perubahan (*anicca*) dan kemudian mencapai tingkat kesucian (Ed. Aggabalo, 2007: 364-365). Berdasarkan kisah tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media untuk mendukung pembelajaran telah dilakukan bahkan sejak kehidupan Buddha hingga saat ini. Meskipun menggunakan media yang sederhana, tetapi Buddha mampu membantu Cūla Panthaka untuk memahami Dhamma sesuai dengan kemampuan dari Cūlapanthaka. Penggunaan media yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan dari siswa akan membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi atau ajaran yang akan diberikan.

Evaluasi dari pengembangan video wayang *Jātaka* ini adalah durasi yang terlalu panjang sehingga berpotensi menimbulkan kebosanan pada siswa. Selain itu, kisah *Bhojajaniya* juga dianggap kurang sesuai karena mengandung adegan perkelahian. Meskipun demikian, guru-guru SMB menantikan pengembangan video wayang *Jātaka* dengan kisah-kisah lainnya. Masukan dari para ahli juga menjadi bahan evaluasi sebelum media ini dipublikasikan.

#### Keterbatasan Produk

Selama proses penelitian ini berlangsung, peneliti mengalami beberapa hambatan yang menimbulkan keterbatasan bagi penelitian. Hambatan-hambatan yang dialami oleh peneliti adalah tidak sesuainya teknis penelitian yang telah direncanakan dengan pelaksanaan selama penelitian. Adapun penjelasan dari keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### Kemampuan Peneliti Sebagai Dalang

Latar belakang peneliti yang tidak memiliki keahlian di bidang seni khususnya pada pedalangan membuat peneliti mengalami banyak kendala. Kendala yang dialami mulai dari kurangnya pengetahuan dari beberapa filosofi yang harus dipahami dalam pewayangan, penguasaan dialog, peralihan suara dari satu karakter ke karakter lain, serta penguasaan gerakan wayang. Kendala tersebut dibuktikan dengan adanya masukan-masukan baik dari dosen pembimbing, para ahli, hingga pengguna.

##### Perangkat Pendukung

Kendala perangkat pendukung yang dialami adalah dalam proses pengerjaan produk. Ketika peneliti akan melakukan bimbingan mengenai produk yang dikembangkan, peneliti harus mengeksport file *editing* video menjadi video yang siap disaksikan. Kemudian ketika sudah mendapat evaluasi dari dosen pembimbing, peneliti harus melakukan *editing* kembali dan nantinya mengeksport lagi. Proses tersebut cukup lama dikarenakan perangkat yang peneliti gunakan untuk melakukan proses *editing* video menggunakan spesifikasi yang tergolong rendah yang mengakibatkan perangkat terlalu terbebani dalam pemrosesannya yang mengakibatkan kinerja perangkat menjadi menurun.

##### Kondisi

Hambatan utama dalam penelitian ini adalah kondisi pandemi Covid-19 yang masih menimpa Indonesia. Kondisi ini membuat beberapa proses dalam penelitian menjadi kurang maksimal. Contoh dari kurang maksimalnya beberapa proses penelitian seperti ketika pengumpulan data, peneliti sulit untuk melakukan wawancara secara langsung karena kondisi adanya penyekatan dan himbauan untuk tidak keluar rumah. Pada akhirnya peneliti

melakukan wawancara secara daring yang peneliti rasa kurang efektif. Proses uji coba produk kepada subjek penelitian juga mengalami kendala, karena SMB Adhicitta merupakan SMB gabungan dari beberapa wihara di Kecamatan Susukan, Kabupaten Semarang. Karena diberlakukannya penyekatan karena pandemi, SMB dilakukan di wihara masing-masing sehingga peneliti harus melakukan dua kali uji coba di dua tempat yang berbeda, tetapi dalam waktu yang hampir bersamaan. Oleh karena itu uji coba yang dilakukan menjadi kurang maksimal.

#### Materi

Dalam proses pemilihan materi yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan video wayang *Jātaka*, peneliti sudah cukup banyak membaca kisah *Jātaka*. Kendala yang dialami adalah karena kisah-kisah dalam *Jātaka* sering kali kurang sesuai dengan tingkat perkembangan anak PAUD. Hal tersebut membuat peneliti harus menggubah naskah asli dari *Jātaka* agar lebih sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan berkenaan dengan proses dan hasil akhir berupa produk video wayang *Jātaka*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah telah dikembangkannya sebuah media pembelajaran berupa video wayang *Jātaka* sesuai dengan tahap pengembangan ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Kisah yang digunakan dalam pengembangan video wayang mengacu pada dua kisah *Jātaka*, yaitu *Tipallattha Miga* dan *Bhojājānīya*. Media yang dikembangkan tidak hanya berupa video, tetapi juga dalam bentuk wayang fisik. Wayang fisik digunakan sebagai upaya penguatan (*reinforcement*) bagi siswa SMB mengenai kisah yang baru saja mereka saksikan melalui video wayang *Jātaka*.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, video wayang *Jātaka* mendapat rata-rata persentase sebesar 89% dari ahli materi dan 91,5% dari ahli wayang. Hasil rata-rata persentase tersebut menempatkan video wayang *Jātaka* pada kategori sangat baik yang artinya media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran SMB jenjang PAUD guna meningkatkan karakter semangat dan tekad. Pada tahap uji coba pengguna, video wayang *Jātaka* mendapat respon positif dari siswa maupun guru SMB. Keberhasilan penggunaan video wayang *Jātaka* sebagai media pembelajaran ini dibuktikan dengan perubahan siswa SMB yang menjadi lebih semangat dan antusias ketika mengikuti SMB. Ketertarikan dan kecakapan guru SMB dalam menggunakan media dibuktikan .

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah adanya media pembelajaran bagi SMB khususnya jenjang PAUD dengan menggunakan *Jātaka* sebagai acuan yang sarat pesan moral dalam bentuk video wayang *Jātaka*. Pembuatan video wayang *Jātaka* ini dapat menambah media pembelajaran bagi SMB jenjang PAUD yang mudah untuk diaplikasikan serta mudah dipahami oleh anak-anak. Media yang dikembangkan tidak saja berupa video tetapi juga wayang fisik yang bisa dimainkan oleh guru dan siswa SMB sebagai media interaksi. Wayang fisik juga digunakan sebagai upaya penguatan (*reinforcement*) mengenai materi yang baru saja dipelajari melalui wayang *Jātaka*. Hasil dari penggunaan media video wayang *Jātaka* serta wayang fisik ini adalah siswa menjadi lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran SMB. Perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran merupakan indikasi bahwa pesan moral yang ingin disampaikan melalui video wayang *Jātaka* telah tersampaikan dengan baik.

Mengacu pada kesimpulan dan implikasi dalam penelitian dan pengembangan ini, berikut adalah beberapa saran yang peneliti berikan: (1) Bagi peneliti berikutnya agar lebih jeli dalam memilih kisah yang dipilih agar sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa. Anak-anak jenjang PAUD akan cenderung mengikuti apa yang mereka tonton, sehingga peneliti berikutnya harus memperhatikan pemilihan kisah dengan baik. Pemilihan kisah yang baik akan memberikan pelajaran moral dan karakter yang baik, sehingga pemilihan kisah yang salah akan memberikan pelajaran moral yang kurang baik bagi anak-anak. Selain itu, peneliti selanjutnya juga harus lebih menekankan pada pendidikan moral dan karakter pada anak-anak dengan berbagai metode penelitian sesuai dengan kemampuan peneliti. (2) Bagi Lembaga Sekolah Tinggi Agama Buddha Syailendra perlu lebih banyak mendukung penelitian dan pengembangan yang bersifat audio visual. Dukungan yang dimaksud seperti peminjaman perangkat pendukung dan membantu publikasi produk hasil penelitian dan pengembangan. Dengan mendukung peneliti untuk mempublikasikan produk hasil penelitian dan pengembangan, diharapkan manfaat dari produk dapat dirasakan oleh masyarakat secara luas. (3) Bagi guru-guru SMB Adhicitra, semoga media semacam ini dapat digunakan dalam pembelajaran SMB karena mudah diaplikasikan. Dengan adanya media ini diharapkan guru-guru SMB mampu mengembangkan media pembelajaran meskipun dengan alat dan bahan yang sederhana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ade Lia Saiputri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*, tidak diterbitkan, Universitas Nusantara PGRI, Kediri. Diakses Selasa, 12 Januari 2021 [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/7afbfa9636613858f34bc1cfc98ce1eb.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/7afbfa9636613858f34bc1cfc98ce1eb.pdf)
- Aggabalo (Ed.). (2007). *Dhammapada Atthakathā: Yamaka Vagga, Appamada Vagga, Citta Vagga*. Jakarta: Perpustakaan Narada.
- Bayu Wibisana dan Nanik Herawati. (2018). *Mengenal Wayang*. Klaten: Intan Parawira.
- Harimurti K., F.X. Rahyono., Dwi P., Supriyanto W., & Darmoko. (2001). *Wiwara: Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Diakses Sabtu, 4 Januari 2020.
- Hersa Zafira & Filia Prima Artharina. (2017). Pengembangan Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar. Semarang. *Jurnal*. Universitas PGRI Semarang. Diakses Rabu, 25 Desember 2020. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/1778/1144>
- Heru S. Sudjarwo, Sumari, & Undung Wiyono. (2010). *Rupa & Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakalangkit Kencana.
- Ki Sigit Sapto Nugroho. (2020). *Punakawan Penuntun Menuju Amar Ma'aruf Nahi Munkar*. Klaten: Penerbit Lakeisha. Diakses Sabtu, 4 Januari 2021.

<https://books.google.co.id/books?id=Bqr5DwAAQBAJ&pg=PA93&dq=Punakawan+Penuntun+Menuju+Amar+Ma%27ruf+Nahi+Munkar&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiesaqgroLuAhWSF3IKHV46BfwQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=Punakawan%20Penuntun%20Menuju%20Amar%20Ma'ruf%20Nahi%20Munkar&f=false>

Malalasekara, G.P. (Ed). (1996). *Encyclopaedia of Buddhism Volume VI*. Sri Lanka: Pemerintah Sri Lanka.

Nizwardi Jalinus & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana. Diakses pada Sabtu 4 Januari 2020. <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Media+%26+Sumber+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiA68njr4LuAhXwwzgGHTTyBSOQ6AEwAHoECAQQA#v=onepage&q=Media%20%26%20Sumber%20Pembelajaran&f=false>

Paulana Kelana (Ed). (2019). *Sutta Piṭaka Khuddakanikāya: Jātaka Volume I*. Terjemahan oleh Andayani. Medan: Indonesia Tipitaka Center (ITC).

Seka Andrian. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pelajaran Tematik Kelas IV di SD/MI Bandar Lampung. *Skripsi*, tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung. Diakses Selasa, 17 Desember 2020. <http://repository.radenintan.ac.id/6808/1/SKRIPSI%20FIKS%20SEKA.pdf>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.