

No. SKRIPSI: 014/S/PGSD-REG/6A/JANUARI/2024

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG GOLEK UNTUK
MENUMBUHKAN KECINTAAN TERHADAP BUDAYA
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh
Arin Nurunnisa Kusnadi
1902196

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG GOLEK UNTUK
MENUMBUHKAN KECINTAAN TERHADAP BUDAYA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Arin Nurunnisa Kusnadi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

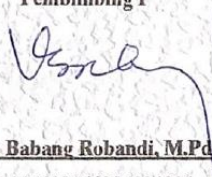
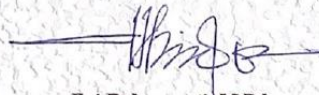
© Arin Nurunnisa Kusnadi 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN**LEMBAR PENGESAHAN****Arin Nurunnisa Kusnadi****1902196****PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG GOLEK UNTUK
MENUMBUHKAN KECINTAAN TERHADAP BUDAYA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I**Dr. H. Babang Robandi, M.Pd.****NIP 196108141986031001****Pembimbing II****Evi Rahmawati, M.Pd****NIP 920200119920609201**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**Dr. Arie Rakhmat Rivadi, M.Pd.****NIP 198204262010121005**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Video Animasi Wayang Golek Untuk Menumbuhkan Kecintaan Terhadap Budaya Siswa Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024
Yang membuat pernyataan,

Arin Nurunnisa Kusnadi
1902196

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh,

Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah swt karena izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Animasi Wayang Golek Untuk Menumbuhkan Kecintaan Terhadap Budaya Siswa Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik ataupun saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Bandung, Januari 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Animasi Wayang Golek Untuk Menumbuhkan Kecintaan Terhadap Budaya Siswa Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kesehatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku Ketua Program studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
3. Bapak Dr. H. Babang Robandi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Evi Rahmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Orang tua tercinta, Papah dan Mamah yang selama ini memberikan kasih sayang, pengertian yang luar biasa, memberikan dukungan, doa-doa serta motivasi yang tidak hentinya demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
7. Sahabat-sahabat Saparakanca, Andini, Narisa, Adinda, Nopi, Mudilla, Rafy, Dava yang selalu menjadi penyemangat, penasehat, penghibur, dan tempat berbagi cerita sedari SD hingga hingga saat ini.

8. Sahabat-sahabat Komet, Nura, Almira, Saffana, Nadya, Zalva, Erlinda, Marchella yang selalu menjadi penasehat dan tempat berbagi cerita sedari SMP hingga hingga saat ini.
9. Sahabat-sahabat Vanutanquh, Fajri, Nura, Pradita, Damia yang selalu menjadi penyemangat, penasehat, penghibur, dan tempat berbagi cerita sedari SMA hingga hingga saat ini.
10. Sahabat-sahabat Asti Adisan, Rima Elin, Indah Wulandari, Dian Fitri yang selalu menjadi pengingat, penyemangat, penasihat, membuat pemikiran selama kuliah terus berkembang dan tempat berbagi cerita selama masa-masa kuliah dan hingga saat ini.
11. Keluarga Besar SDN Bojong yang selalu menjadi pengingat, penyemangat, penasehat, dan tempat berbagi cerita.
12. Keluarga Besar *Archery* UPI dan DPM Himapro PGSD khususnya Angkatan 2019, yang telah kebersamai, membentuk peneliti menjadi lebih berkembang dan memberikan banyak pengalaman yang peneliti dapatkan selama di organisasi dan perkuliahan.
13. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

Bandung, Januari 2024

Peneliti

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG GOLEK UNTUK
MENUMBUHKAN KECINTAAN TERHADAP BUDAYA
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Oleh
Arin Nurunnisa Kusnadi
1902196**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya mengenalnya siswa terhadap kebudayaan dan tidak adanya pembelajaran budaya serta media pembelajara pendukungnya di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengembangkan video animasi wayang golek untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian D&D (*Design and Development*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahapan dalam melakukan penelitian terdiri dari *analyze, design, development, implementation, evaluation*, disingkat ADDIE. Pengembangan video animasi diawali dengan menganalisis mata pelajaran, selanjutnya dibuat struktur media pembelajaran yang kemudian didesain menjadi sebuah video animasi untuk diuji kelayakannya. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan validasi ahli. Pendekatan penelitian dilakukan dengan mengolah nilai angket dari ahli dan mendeskripsikan saran dan kritik yang diberikan ahli guna mengevaluasi dan meningkatkan kualitas media pembelajarn. Validasi ahli dilakukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru. Penilaian ahli dihitung menggunakan Skala Likert untuk melihat kelayakan buku. Hasilnya presentase rata-rata validasi ahli yaitu, 90% dengan kategori sangat baik. Video animasi juga diujicobakan kepada siswa melalui wawancara dan mengisi angket. Hasil wawancara menunjukkan tanggapan positif siswa terhadap video animasi. Hasil uji coba menunjukkan presentase rata-rata yaitu 89%. Dari hasil tersebut, video animasi wayang golek untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya siswa sekolah dasar layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan Video Animasi, Menumbuhkan kecintaan *Budaya, Wayang Golek*

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO PUPPET GOLEK TO GROW
LOVE FOR CULTURE PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

Arin Nurunnisa Kusnadi
1902196

ABSTRACT

This research was motivated by students' lack of familiarity with culture and the absence of culture learning and supporting learning media at the elementary school level. This research aims to solve this problem by developing animated videos of wayang golek to foster love for culture in elementary school students. The research method used is the D&D (Design and Development) research method developed by Robert Maribe Branch. The stages in conducting research consist of analyze, design, development, implementation, evaluation, abbreviated as ADDIE. The development of animated videos begins with analyzing the subject matter, then a learning media structure is created which is then designed into an animated video to be tested for feasibility. The instruments used are observation, interviews, questionnaires and expert validation. The research approach was carried out by processing questionnaire scores from experts and describing suggestions and criticism given by experts in order to evaluate and improve the quality of learning media. Expert validation is carried out on media experts, material experts, language experts and teachers. Expert assessments are calculated using a Likert Scale to see the suitability of the book. The result is that the average percentage of expert validation is 90% with a very good category. Animated videos are also tested on students through interviews and filling out questionnaires. The interview results showed students' positive responses to the animated video. The trial results showed an average percentage of 89%. From these results, the wayang golek animation video to foster love for culture in elementary school students is suitable for use.

Keywords: Animation Video Development, Fostering a love of Culture, Wayang Golek

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
B. Video Animasi Wayang Golek	16
1. Hakikat Video Animasi.....	16
2. Hakikat Wayang Golek	20
C. Budaya	24
1. Hakikat Budaya.....	24

2. Konsep Cinta Budaya.....	33
C. Penelitian Yang Relevan.....	38
D. Kerangka Berfikir	39
E. Definisi Operasional	41
BAB III	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Metode Penelitian	42
B. Desain Penelitian	43
C. Partisipan Penelitian.....	45
D. Teknik pengumpulan Data.....	45
1. Observasi.....	45
2. Angket.....	46
3. Wawancara.....	46
4. Validasi ahli	46
E. Instrumen Penelitian	47
1. Pedoman Wawancara.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	53
1. Analisis Data Kualitatif.....	53
BAB IV	56
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil	56
1. Desain Video Animasi	56
2. Hasil Pengembangan Video Animasi.....	60
3. Hasil Validasi Video Animasi.....	69
4. Implementasi (Implementation).....	77
B. Pembahasan.....	86
1. Pembahasan Hasil Penelitian	86
2. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V.....	91
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	91
A. Simpulan	91
B. Rekomendasi.....	92

DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan ADDIE	43
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Guru.....	47
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Siswa Sebelum Implementasi.....	47
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Siswa	48
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Siswa.....	48
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	49
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Materi	50
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Lembar Angket Guru	51
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa	51
Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Skala Likert (Validasi Ahli).....	53
Tabel 3. 11 Tabel Kategori Penilaian.....	55
Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi	58
Tabel 4. 2 Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah	59
Tabel 4. 3 Kategori Kelayakan Video Animasi	69
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media	69
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	71
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	72
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Guru Kelas	73
Tabel 4. 8 Presentase Hasil Validasi Video Animasi.....	74
Tabel 4. 9 Revisi Video Animasi	75
Tabel 4. 10 Hasil Angket Siswa.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	43
Gambar 4. 1 Desain Awal Karakter Video Animasi.....	60
Gambar 4. 2 Karakter Digital Hitam Putih	61
Gambar 4. 3 Karakter Berwarna	62
Gambar 4. 4 Gambar Bergerak Cepot.....	63
Gambar 4. 5 Gambar Bergerak Dewala	63
Gambar 4. 6 Gambar Bergerak Neneng.....	63
Gambar 4. 7 Elemen Pelengkap Bergerak	64
Gambar 4. 8 Tampilan Flipa Clip	64
Gambar 4. 9 Tanpilan Aplikasi Perekam Suara	64
Gambar 4. 10 Tampilan Kinemaster	65
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Video Animasi	65
Gambar 4. 12 Tanpilan Awal Video Animasi.....	66
Gambar 4. 13 Judul Video Animasi.....	66
Gambar 4. 14 Identitas Peneliti pada Video Animasi	67
Gambar 4. 15 Isi Materi	68
Gambar 4. 16 Isi Materi Budaya.....	68
Gambar 4. 17 Penutup Video Animasi	68
Gambar 4. 18 Penambahan Interaksi kepada Siswa.....	76
Gambar 4. 19 Pengurangan scene	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	96
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	98
Lampiran 4 Format Perbaikan Skripsi	100
Lampiran 5 Lembar Uji Validitas Media Instrumen Validasi Ahli Media	101
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	104
Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Media Instrumen Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 9 Lembar Uji Validitas Media Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	111
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	114
Lampiran 11 Lembar Uji Validitas Media Instrumen Validasi Guru	117
Lampiran 12 Hasil Validasi Guru	120
Lampiran 13 Hasil Wawancara Guru.....	123
Lampiran 14 Hasil Wawancara Siswa Sebelum Implementasi.....	124
Lampiran 15 Hasil Wawancara Siswa terhadap Video Animasi	125
Lampiran 16 Angket Siswa.....	126
Lampiran 17 Hasil Angket Siswa	130
Lampiran 18 Langkah-langkah Pembelajaran PPKn Fase B	131
Lampiran 19 Storyboard Video Animasi	134
Lampiran 20 Naskah Video Animasi Wayang Golek.....	137
Lampiran 21 Riwayat Hidup.....	147

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan, dkk. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Anderiu, Anais, Sarah. (2014). *Raga Kayu Jiwa Manusia: Wayang Golek Sunda*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Anhari, N, dkk. (2019). *Pelestarian Wayang Golek Di Padepokan Giri Harja Jelekong Kabupaten Bandung Jawa Barat 2009-2018*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Semarang: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Ayu, T. (2017). *Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cahyaningrum, N. (2016). Pembelajaran React Berbantuan Modul Ethnomatematika Mengembangkan Karakter Cinta Budaya Lokal dan Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education Research (UJMER)*, 5 (1): 50-59.
- Dewi, Ni Kadek Risna, dkk. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *E-journal Universitas Pendidikan Ganesaha, Vol:5, No:2*.
- Fikri, H., & Ade, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hajidi, M. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi budaya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kustopo. (2008). *Mengenal Kesenian Nasional 1 WAYANG*. Semarang: PT. BENGAWAN ILMU.
- Kusumohamidjojo, B. (2010). *Filsafat kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mertosedono, A. (1999). *Sejarah wayang*. Jakarta: PT Gunung Agung.

- Minawati, M. (2020). Potensi Penerapan Nilai-Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Math-UMB.EDU* 7, no 2.
- Novaldi, F. (2015). Perancangan Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Golek Sebagai Pembelajaran Bagi Anak. *Universitas BSI*, vol 2, no 2.
- Ranang A.S. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Ranjabar, J. (2006). *Sistem sosial budaya Indonesia, suatu pengantar*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Sendjaja, S. (1994). *Teori komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shoffan, S, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Afasa Pustaka.
- Siany, L., & A. Catur. (2009). *Khasanah Antropologi*. Jakarta: Wangsa Jatra Lestari.
- Soetarno. (2005). *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. Sukarta: STSI Press.
- Soetrisme. (2008). *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*. Surabaya: Intellectual Club.
- Solichin. 2011. *Falsafah Wayang, Intagible Heritage of Humanity*. Jakarta; Yayasan SENAWANGI.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supinah & Parmin. (2011). *Modul Matematika SD Program Bermutu Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Suryana, J. (2020). *Wayang Golek Sunda; Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek*. Bandung: PT Kitab Buku Utama.
- Wahyuni, A. (2013). *Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa. Prosiding. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FPMIPA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta