

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTU WAYANG KREATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS SLB NEGERI REMBANG

**Pradika Adi Wijayanto¹, Ferani Mulyaningsih², Juhadi³, Andhika Rizqy Heristama⁴,
Ni'maturrodhiah⁵, Aulia Syafira Fithri⁶, Erin Dian Winarni⁷**

¹Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang

Email: pradikawijaya@mail.unnes.ac.id, feranigeographer@mail.unnes.ac.id, juhadigeo@mail.unnes.ac.id,
Nimaturodhiah@students.unnes.ac.id, andhika.r.h@students.unnes.ac.id, Aulia@students.unnes.ac.id,
Erin@students.unnes.ac.id.

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran inklusif saat ini ditekankan guna mencapai tujuan pembelajaran serta pertumbuhan pribadi bagi siswa berkebutuhan khusus. Kemudian guna mencapai hal tersebut, strategi persiapan dan implementasi pembelajaran harus matang dengan mengintegrasikan nilai-nilai luhur dari pendidikan karakter dan profil pelajar Pancasila ke dalam materi pembelajaran, terutama terkait kearifan lokal. Media pembelajaran menjadi penunjang potensial dalam proses ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi berbantu wayang *papercraft* sebagai pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa SLB Negeri Rembang. Metode penelitian menggunakan model Hannafin & Peck dengan *purposive sampling* pada siswa tunagrahita dan tunarungu yang mempelajari geografi kearifan lokal. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket validator, guru, dan siswa untuk menilai kelayakan dan kualitasnya, serta dokumentasi. Analisis data meliputi deskripsi kualitatif dengan reduksi, display data, kesimpulan, dan deskripsi persentase untuk data kuantitatif dari angket pada media video animasi. Hasil menunjukkan kualitas baik dari pengisian angket oleh validator pertama (100%), kedua (97,3%), guru (94,7%), serta respon mayoritas siswa yang menyatakan media tersebut menarik, praktis, dan memiliki kualitas baik dalam animasi, audio, dan tampilan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa kualitas media video animasi berbantuan wayang kreatif yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci: Video Animasi; Wayang Kreatif; Media; SLB; Geografi.

Abstract: *Inclusive learning is currently emphasized to achieve learning goals and personal growth for students with special needs. To accomplish this, preparation and implementation strategies in education need to be mature by integrating noble values from character education and the Pancasila student profile into the learning materials, particularly related to local wisdom. Learning media serves as a potential support in this process. This research aims to develop animated video media assisted by wayang papercraft as geography learning based on local wisdom for students at the Rembang State Special Needs School. The research method utilizes the Hannafin & Peck model with purposive sampling of intellectually disabled and deaf students studying local wisdom in geography. Data collection techniques involve structured interviews, closed questionnaires filled out by validators, teachers, and students to assess feasibility and quality, along with documentation. Data analysis includes qualitative description, data reduction, data display, conclusions, and percentage descriptions for quantitative data from the questionnaires on the animated video media. Results indicate good quality*

based on questionnaire responses from the first validator (100%), second validator (97.3%), teachers (94.7%), and the majority of student responses stating the media is engaging, practical, and of good quality in terms of animation, audio, and visuals. Consequently, it is concluded that the quality of the creatively assisted wayang video animation media developed is suitable for use without revision.

Keywords: Animation Video; Creative Puppetry; Media; Special School; Geography

Article History:

Received: 25-11-2023

Revised : 17-01-2024

Accepted: 04-03-2024

Online : 06-04-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan inklusif era ini sedang digencarkan sebagai bentuk pelayanan yang disediakan dalam proses penyelenggaraan pendidikan yang baik oleh pemerintah. Pada dasarnya, tujuan pembelajaran inklusif adalah mengembangkan potensi siswa tanpa membedakan latar belakangnya serta kondisinya sehingga menjadi kabar gembira bagi sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus. Pembelajaran inklusif yang dilaksanakan bagi siswa berkebutuhan khusus harus bersifat tanpa diskriminasi, humanis dan ramah. Hal ini selaras dengan Permendiknas No. 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa menyatakan bahwa pembelajaran inklusif sebagai sistem penyelenggaraan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik berkelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya.

Pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus tentunya harus dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan yang unik dari anak kelainan fisik dan kelainan mental. Pendidikan luar biasa adalah program pembelajaran yang disiapkan untuk memenuhi kebutuhan unik dari tiap siswa secara individu dimana memungkinkan mereka dalam memerlukan penggunaan bahan-bahan, peralatan, layanan, dan/atau strategi mengajar yang khusus terutama dalam materi geografi. Kearifan lokal merupakan salah satu materi geografi yang memiliki tujuan untuk mengenalkan budaya setempat maupun secara nasional sehingga diharapkan siswa tidak hanya unggul dalam intelektual, tetapi juga dalam budi pekertinya. Hal ini dikarenakan kearifan memiliki nilai-nilai adiluhung dari Bangsa Indonesia. Proses pembelajaran yang menanamkan dan mengambil makna luhur dari materi berbasis kearifan lokal termasuk dalam pembelajaran etnopedagogi. Etnopedagogi merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran terhadap penanaman nilai kearifan lokal suatu etnik (Abdurrahman et al., 2020; Klara et al., 2015; Oktavianti & Ratnasari, 2018). Menurut Mukhibat (2015), etnopedagogi memiliki pandangan bahwa mengangkat kearifan lokal maupun keberagaman yang dimiliki komunitas etnik adalah penting untuk membentuk gaya hidup, pengalaman sosial, identitas individu, dan kelompok sehingga berkaitan erat dengan pembelajaran inklusi.

Selain itu Etnopedagogi dapat membantu peserta didik dalam menanamkan dan mengembangkan sikap yang benar terhadap nilai suatu budaya bangsa (Rahmawati et al., 2020). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SLB Negeri Rembang dalam penanaman nilai kearifan berbasis geografi relatif cukup terlaksana dengan baik karena sudah memberikan materi kearifan lokal dengan mengambil contoh yang populer di Indonesia tetapi belum memperkenalkan kearifan lokal yang berada dekat di lingkungan sekitar sekolah.

Kearifan lokal yang memiliki nilai filosofis luhur sehingga dapat berpotensi untuk dijadikan materi pembelajaran geografi dan populer serta sering dilaksanakan salah satunya adalah sedekah bumi di Kabupaten Rembang. Hampir semua desa melaksanakan prosesi tersebut sehingga memiliki kesamaan dalam nilai-nilai yang bermakna "adiluhung" meskipun hanya terdapat sedikit perbedaan, terutama dalam penyelenggaraannya saja. Kearifan lokal tersebut dapat diobservasi lebih mendalam agar didapatkan data-data yang dibutuhkan untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan dalam materi kearifan lokal kemudian dikemas dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang menarik dan bisa memudahkan siswa-siswi berkebutuhan khusus untuk belajar.

Media pembelajaran video animasi memiliki manfaat dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi ke siswa, menarik serta memotivasi siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Pradana et al. (2020) bahwa media video animasi juga merupakan sebuah bentuk teknologi, media video animasi juga dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik untuk menerima materi. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup jitu dan memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Kemudian, wayang *papercraft* tersebut juga dapat menjadi media bantu yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan materi kearifan lokal yang kiranya masih kurang bisa dipahami siswa dengan cara yang menarik dan interaktif. Dalam penggunaan media tersebut, selain dapat mengintegrasikan pembelajaran berbasis etnopedagogi pada mata pelajaran geografi juga diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan membantu dalam penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan siswa. Berdasarkan pernyataan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video animasi berbantu wayang *papercraft* sebagai media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus SLB Negeri Rembang dengan mengambil kearifan lokal sedekah bumi dari Desa Tlogotunggal Kabupaten Rembang. Pemilihan video animasi berbantu wayang kreatif dikembangkan dan digunakan untuk menunjang pembelajaran materi geografi berbasis kearifan lokal pada siswa tunagrahita dan tunarungu.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model Hannafin & Peck dengan tiga proses utama berupa 1) tahap penilaian kebutuhan, tahap ini dimulai dari tahap kajian kebutuhan yang difokuskan pada pengambilan materi yang tepat beserta penyesuaian indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan wawancara kemudian dievaluasi atau direvisi jika diperlukan; 2) tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang dan mengembangkan desain produk video animasi dan wayang *papercraft* yang akan dikembangkan menyesuaikan materi dan tujuan yang akan dicapai, kemudian dievaluasi atau direvisi sesuai kebutuhan; 3) tahap pengembangan dan implementasi, tahap akhir ini peneliti membuat produk video animasi dan wayang *papercraft* berdasarkan desain yang sudah disusun kemudian divalidasi untuk media video animasi, sedangkan wayang *papercraft* cukup dikonsultasikan dengan guru karena medianya sederhana kemudian diujikan di lapangan berdasarkan sampel yang diambil kemudian dievaluasi atau direvisi sesuai kebutuhan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran geografi berupa video animasi berbantu wayang *papercraft* berbasis kearifan lokal untuk menunjang pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus seperti tunagrahita dan tunarungu. Populasi dan sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa SLB Negeri Rembang. Sampel yang akan diambil menggunakan *purposive sampling* sehingga sampel yang diambil berdasarkan pertimbangan tertentu sehingga sampel yang diambil adalah siswa kelas C tunagrahita dan kelas B tunarungu yang mendapatkan pembelajaran geografi dengan materi kearifan lokal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi secara langsung di lapangan dan wawancara terstruktur untuk mendapatkan data deskripsi kearifan lokal tradisi sedekah bumi di Kabupaten Rembang serta angket tertutup untuk mengumpulkan data persepsi media yang dikembangkan dan penggunaannya dalam pembelajaran sehingga dalam hal ini angket diisi oleh validator dan guru. Kemudian, pertanyaan secara lisan kepada siswa untuk mengetahui kualitas media video yang dikembangkan agar diketahui kelayakan dan kualitasnya. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk mengetahui dan memperjelas situasi proses penelitian.

Teknik analisis data kualitatif untuk mengolah data wawancara kearifan lokal sedekah bumi menggunakan teknik keabsahan data menggunakan model *member check* kemudian untuk teknik analisis data kualitatif menggunakan 3 tahap menggunakan model Miles & Huberman (2005) yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu 1) reduksi data (*data reduction*), 2) *display data*, 3) gambaran kesimpulan. Analisis data yang dilakukan pada media video animasi menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan menghitung validitas konstruks (aspek materi / substansi, aspek konstruksi dan aspek bahasa) dan menggunakan deskripsi persentase untuk menganalisis hasil validasi kualitas media yang dihasilkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan video animasi berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus SLB Negeri Rembang pada kelas B Tunagrahita dan C Tunarungu melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut mengikuti model Hannafin & Peck dengan tiga proses utama berupa 1) tahap penilaian kebutuhan, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan dan implementasi. Penelitian dilakukan di SLB Negeri Rembang, Jl. Pemuda, Km 02, Rambutmalang, Kabongan Kidul, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2023.

Tahap Penilaian Kebutuhan

Tahap ini dimulai dari tahap kajian kebutuhan yang difokuskan pada pengambilan materi yang tepat beserta penyesuaian indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan observasi lapangan. Tahap awal kemudian dievaluasi atau direvisi jika diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap ini peneliti sudah melakukan penilaian kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan guru sehingga menghasilkan data sebagai berikut.

- a. Kelas yang terdapat di SLB Negeri Rembang, meliputi jenjang SMALB (terdapat kelas X, XI, XII Tunagrahita dan kelas X, XI, XII Tunarungu Tunawicara yang dijadikan satu kelas karena kekurangan guru); jenjang SMPLB (kelas VII Tunanetra, kelas VII, VIII, IX Tunarungu (dijadikan satu kelas B), kelas VII, VIII, IX Tunagrahita); jenjang SDLB (kelas I, II, III, VI Tunanetra, kelas II, IV, VI Tunarungu, kelas I, II, III, IV, V, VI Tunagrahita).
- b. Kurikulum yang diterapkan. Kelas I, IV, VII dan X menggunakan kurikulum merdeka dan yang lainnya kurikulum 2013. Implementasi kurikulum merdeka di SLB Negeri Rembang dinamakan kurikulum merdeka berubah dimana kurikulumnya sama dengan kurikulum di sekolah reguler, tetapi untuk fasenya masih tergolong fase A atau sederhana disesuaikan dengan kondisi anak berkebutuhan khusus.
- c. Mata pelajaran geografi termasuk ke dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada kurikulum merdeka dan IPS (kurikulum 2013). Ketercapaian dan respon siswa dalam pembelajaran IPAS menurut data rapor tuntas yaitu 70. Kegiatan pembelajaran yang berunsur geografi terdapat dalam materi kearifan lokal yang sudah diajarkan pada pembelajaran, terutama pada saat P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dengan mengambil tema makanan khas Kabupaten Rembang yaitu dumbek dan pasung, kegiatan *outing class* dengan berkunjung ke BPBD, menanam rimpang, membuat dengan corak khas Lasem (Rembang). Kemudian, media yang digunakan tergantung pada materi yang akan diajarkan dan metode serta strategi pembelajaran lebih banyak disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak.
- d. Kondisi siswa. Anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita dapat dikategorikan dengan 3 level (debil/kategori ringan, imbisil/kategori sedang, dan idiot/kategori berat) dan *slow learner*. Sementara itu, siswa berkebutuhan

khusus seperti tunarung dikategorikan menjadi tunarungu murni dan tunarungu disertai hambatan berpikir.

- e. Saran guru terhadap media yang akan dikembangkan yaitu penggunaan video animasi sedekah bumi berbasis kearifan lokal Kabupaten Rembang berbantu wayang kreatif belum pernah dibuat dan dikembangkan di dalam proses pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus sehingga media yang akan dikembangkan memiliki kontribusi besar dalam membantu proses pembelajaran

Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti merancang dan mengembangkan desain produk video animasi dan wayang *papercraft* yang akan dikembangkan menyesuaikan materi dan tujuan yang akan dicapai kemudian dievaluasi atau direvisi sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap ini peneliti membuat desain video animasi dan wayang kreatif yang akan dibuat agar sesuai dengan spesifikasi yang sudah disiapkan juga dalam proses desain melibatkan masukan guru sebelumnya yang ditunjukkan di dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tahap Desain Video Animasi dan Wayang Kreatif

No	Media	Desain	Spesifikasi
1	Video Animasi	Tampilan	Dua dimensi dibuat menggunakan karakter kartun agar lebih menarik
		Audio	Audio berupa rekaman yang dibuat peneliti diintegrasikan dalam bentuk <i>voice note</i>
		Isi Konten	Isi konten berisi deskripsi sedekah bumi di rembang dilengkapi dengan konten foto dan video agar bersifat kontekstual. Konten diambil asli dari proses penyelenggaraan sedekah bumi dilengkapi data wawancara dengan penduduk di lokasi kearifan lokal dilaksanakan.
		Penerjemah	Dilengkapi dengan video penterjemah agar dapat dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus
		Bahasa Pengantar	Menggunakan Bahasa Indonesia baku dengan dirancang agar penjelasan isi kontek dapat diterima oleh siswa berkebutuhan khusus
	Durasi	Minimal 10 menit, dan maksimal 20 menit	
2	Wayang Kreatif	Tampilan	Dibuat sebagaimana wayang kulit dengan tampilan kartun agar menarik siswa dilengkapi dengan sumpit sebagai pegangan
		Ukuran	Ukuran wayang kreatif dibuat ukuran sedang agar lebih praktis sehingga lebih kecil daripada wayang kulit pada umumnya

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap akhir ini peneliti membuat produk video animasi dan wayang kreatif berdasarkan desain yang sudah disusun pada tabel sebelumnya, kemudian divalidasikan untuk media video animasi saja. Sementara itu, wayang kreatif cukup dikonsultasikan saja dengan guru karena medianya sederhana.

1. Kevalidan

Video animasi ini memiliki spesifikasi berdasarkan ketentuan yang sudah dijelaskan berupa tampilan 2 dimensi menggunakan karakter kartun. Audio berupa rekaman yang dibuat peneliti diintegrasikan dalam bentuk *voice note*. Isi konten berisi deskripsi sedekah bumi dilengkapi dengan konten foto, video acara dan video penterjemah agar dapat dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus serta menggunakan bahasa Indonesia baku dengan dirancang agar penjelasan isi konteks dapat diterima oleh siswa berkebutuhan khusus. Durasi video animasi ini mempunyai perkiraan batasan yaitu minimal 10 menit dan maksimal 20 menit.

Video yang sudah diproduksi kemudian divalidasi oleh dua ahli media (dosen) yang sudah dipilih sehingga sebelum proses implementasi sehingga dapat diketahui kualitas video animasi serta dapat diberikan masukan apa saja yang perlu direvisi agar hasilnya baik. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli media (dosen).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Pertama

No.	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Presentase
1.	Kualitas isi dan tujuan	21	28%
2.	Kualitas Instruksional	27	36%
3.	Kualitas Teknis	27	36%
	Total	75	100%

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh skor rata-rata penilaian dari pengisian angket tertutup pada validator pertama dengan hasil 100% sehingga masuk kategori baik. Kemudian, berikut ini adalah hasil validasi ahli kedua.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Kedua

No.	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Presentase
1.	Kualitas isi dan tujuan	21	28%
2.	Kualitas Instruksional	26	34,7%
3.	Kualitas Teknis	26	34,7%
	Total	73	97,3%

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh skor rata-rata penilaian dari pengisian angket tertutup oleh validator kedua dengan hasil 97,3% sehingga media video ini berkualitas baik. Selain itu, dalam penilaian kedua validator menggunakan angket tertutup tertutup didominasi dengan respon bahwa media tersebut sudah baik tetapi terdapat poin-poin masukan berupa dicek kembali materi video agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, posisi tujuan pembelajaran di tampilkan di awal tayangan video dan durasi video sebaiknya 10-12 menit saja.

Selain itu, validasi dilakukan oleh satu guru di SLB Rembang tersebut untuk mengetahui kualitas video yang dikembangkan. Tabel hasil validasi guru sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Guru

No.	Indikator/Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Presentase
1.	Kualitas isi dan tujuan	20	26,6%
2.	Kualitas Instruksional	24	32%
3.	Kualitas Teknis	27	36%
	Total	71	94,7%

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023

Berdasarkan tabel 4 diatas diperoleh skor rata-rata penilaian dari pengisian angket tertutup oleh guru dengan hasil 94,7% sehingga media video ini berkualitas baik. Dalam pengisian angket oleh guru tersebut didominasi respon bahwa media sudah baik tanpa perbaikan sehingga sudah layak. Kemudian, hasil persepsi siswa yang mengikuti pembelajaran sebagai respon untuk menguatkan kualitas video ini dilakukan dengan bertanya secara lisan kepada 21 siswa. Adapun hasil dari jawaban lisan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No.	Indikator/Aspek yang dinilai	Jumlah	Presentase
1.	Media yang digunakan menarik dan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	17	81%
2.	Media yang digunakan untuk menjelaskan materi kearifan lokal sangat menarik sehingga membuat saya paham	15	71%
3.	Media ini praktis sehingga mudah digunakan digunakan untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun	18	85,7%
4.	Media yang digunakan memiliki kualitas animasi yang bagus, audio yang jelas dan tampilan yang menarik	18	85,7%

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2023



Gambar 1. Penayangan video animasi sedekah bumi rembang di SLB Negeri Rembang



Gambar 2. wayang kreatif sebagai alat bantu pada animasi sedekah bumi Rembang

Pada pelaksanaan penelitian di SD Negeri Rembang, siswa tuna grahita dan tuna rungu yang masih kurang pemahamannya terkait sedekah bumi di kabupaten rembang, menjadi semakin antusias dengan pengajaran menggunakan video animasi yang menarik dan ditambah juga dengan wayang kreatif dari tokoh kartun yang disukai menjadikan kelas tersebut yang terdapat siswa tuna grahita yang identik sulit diatur menjadi lebih terarah dan bisa fokus memperhatikan materi yang diberikan bahkan mampu menjawab apa yang ditanyakan secara berebut. Begitupun dengan tuna rungu, dengan adanya penerjemah ditayangkan video, siswa tersebut mampu mengikuti, memahami bahkan menikmati video animasi yang ditayangkan, serta tidak kalah antusias dalam proses tanya jawab dikelas tersebut.

2. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Video Animasi Berbantuan Wayang Kreatif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan video animasi berbantuan wayang kreatif dalam pembelajaran pada anak kelas B tunarungu dan kelas C anak tunagrahita tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari produk video animasi berbantuan wayang kreatif adalah sebagai berikut.

- a. Menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media video animasi dan wayang kreatif mempunyai kelebihan yaitu terdapat pada tampilan gambar berwarna cerah dan beragam karakter pada animasi dan wayang yang digambarkan sedemikian rupa sehingga siswa berkebutuhan khusus tertarik. Media animasi juga dilengkapi dengan audio sehingga selain melihat tampilan gambar gerakan, siswa juga bisa mendengarkan audionya agar bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar (Shofiyyah et al., 2020). Berdasarkan dari hasil pengamatan di lapangan saat pelaksanaan terdapat adanya daya tarik dan minat yang sangat tinggi saat proses penyampaian materi dengan menggunakan produk video animasi dan wayang kreatif, terlebih kepada siswa-siswa tunagrahita.
- b. Media praktis digunakan untuk menjelaskan materi ke siswa tunagrahita dan tunarungu agar lebih paham. Media pembelajaran video animasi merupakan media yang termasuk praktis penggunaannya dikarenakan hanya memerlukan LCD dan proyektor dan sumber daya listrik yang cukup untuk menampilkannya,

begitupun sama dengan wayang kreasi sebagai alat bantu/pelengkap dalam proses pembelajaran tersebut. Pada proses penyampaian materi ceramah guru bisa menggunakan wayang kreasi dan video animasi sebagai penunjang daya fokus lebih bagi siswa tuna grahita supaya dalam proses pembelajaran semakin maksimal (Maulidiyah, 2020).

- c. Media dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Video animasi memiliki keunggulan signifikan dalam pembelajaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Keunggulan ini berasal dari sifat digital video animasi yang dapat diunggah dan diakses secara online. Siswa dapat memutar video animasi sesuai kebutuhan mereka, dengan akses internet, mereka dapat mengaksesnya dari rumah, perpustakaan, atau tempat lain yang memiliki koneksi internet. Tidak terikat oleh batasan waktu tertentu atau ruang fisik kelas, siswa dapat memanfaatkan video animasi sebagai sumber pembelajaran mandiri (Fauziah & Ninawati, 2022). Wayang kreasi tidak terikat oleh tempat atau waktu tertentu, sehingga dapat diakses dan dinikmati oleh pembelajar di berbagai situasi
- d. Mendukung pembelajaran berbasis etnopedagogi dan dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Video animasi memanfaatkan unsur visual secara dinamis, mempersembahkan konten pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Pada konteks etnopedagogi, video animasi dapat meresapkan elemen-elemen budaya, tradisi, dan nilai-nilai lokal ke dalam cerita atau narasi. Karakter-karakter animasi dan situasi yang ditampilkan dapat memberikan representasi yang autentik terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Hal ini membuat video animasi menjadi alat yang fleksibel dan dapat diaplikasikan di berbagai tingkatan pendidikan dan mata pelajaran (Buchori & Kholifah, 2022). Selain itu, wayang kreasi juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk membuka diskusi tentang keberagaman budaya dan memperkaya dialog antarpeserta didik. Penciptaan karakter dan cerita dapat melibatkan partisipasi peserta didik, memberikan mereka peluang untuk berkontribusi dalam merancang materi pembelajaran sesuai dengan identitas budaya mereka (Sukmawati et al., 2023).

Sementara itu, kelemahan dari produk video animasi berbantuan wayang kreatif ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembuatannya membutuhkan waktu, biaya dan keterampilan khusus. Meskipun teknologi telah mempercepat beberapa aspek produksi animasi, animasi berkualitas tinggi tetap membutuhkan investasi waktu yang substansial. Biaya juga menjadi elemen penting dalam pembuatan video animasi. Peralatan khusus, perangkat lunak, dan gaji para profesional seperti animator dan desainer semuanya memerlukan anggaran yang cukup besar. Selain itu, keterampilan khusus juga diperlukan untuk menghasilkan animasi berkualitas. Animator dan desainer harus mahir dalam menggunakan perangkat lunak animasi tertentu dan memiliki pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain grafis. Meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama, penting untuk diingat bahwa kelemahan ini dapat diatasi atau dikompensasi dengan perencanaan yang matang, penggunaan teknologi yang tepat, dan kolaborasi antara pengrajin wayang kreatif. Dengan memahami dan mengatasi

keterbatasan waktu, pembuatan wayang kreatif tetap menjadi kegiatan yang memuaskan dan menghasilkan karya seni yang bernilai (Haifani et al., 2017).

- b. Tampilan *subtitle translator*/penterjemah masih terlalu kecil. Tulisan *subtitle* di bawah video memberikan dimensi teks yang membantu siswa tunarungu dalam memahami dialog dan informasi yang disampaikan dalam animasi. Pada Produk video animasi pengenalan kebudayaan sedekah bumi Kabupaten Rembang ini, bukan hanya berfokus untuk siswa-siswa tunagrahita, tetapi juga kepada siswa tunarungu. Kelemahan video ini terdapat pada pelaksanaan penyampaian materi di SLB Negeri Rembang, siswa-siswa tunarungu, terasa kesulitan melihat video yang ditayangkan pada proyektor yang terasa masih terlalu jauh dengan pandangan siswa-siswa tunarungu yang duduk. Kelemahan ini dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, pemanfaatan kreativitas dengan sumber daya yang ada dan mencari alternatif bahan yang lebih terjangkau. Efisiensi dalam penggunaan bahan dan keterampilan dalam mengelola sumber daya dapat membantu mengatasi kendala ini (Suwasono & Sugiharjanto, 2018).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, pengembangan video animasi berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus SLB Negeri Rembang belum pernah dilakukan sama sekali dan tidak pernah digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pihak siswa dan guru membutuhkan. Pengembangan video animasi berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus SLB Negeri Rembang merupakan alternatif solusi yang baik dalam mendukung pembelajaran berbasis daring maupun luring karena bersifat fleksibel agar pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif sesuai tujuan pembelajaran.

Guru dapat menggunakan video animasi berbasis kearifan lokal berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan karena lebih praktis, fleksibel waktu dan sesuai dengan trend pembelajaran yang terjadi saat-saat ini. Guru dan siswa dapat lebih mengembangkan konten maupun strategi penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi agar terdapat berbagai macam variasi sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mendanai penelitian ini melalui anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Negeri Semarang Tahun Anggaran 2023. SP DIPA-023.17.2.677515/2023, tanggal 30 November 2022 sesuai dengan SK Rektor 0189/UN9.3.1/SK/2023 tanggal 18 April 2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Ariyani, F., Nurulsari, N., Maulina, H., & Sukamto, I. (2020). The prospective ethnopedagogy-integrated STEM learning approach: Science teacher perceptions and experiences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012082>
- Buchori, A., & Kholifah, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Matematika Ekonomi Dengan Pendekatan Etnopedagogi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 653–662. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.195>
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Haifani, A., Utomo, C. B., & Sodik, I. (2017). Pengembangan Media Ajar Wayang Karton Pada Materi Serangan Umum 1 Maret 1949 di SMA Negeri 1 Bukateja Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017. *Indonesian Journal of History Education*, 5(1), 16–24.
- Klara, K., Baktiyar, O., Sandygul, K., Raikhan, U., & Gulzhiyan, J. (2015). Ethnic pedagogy as an integrative, developing branch of pedagogy. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1S1), 612–619. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n1s1p612>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Mukhibat. (2015). Memutus Mata Rantai Radikalisme dan Terorisme Berbasis Studi Etnopedagogi di PTNU dalam Membentuk Keberagaman Inklusif dan Pluralis. *ISLAMICA: Jurnal Studi Keislaman*, 10(September), 222–247.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 149–154. <https://doi.org/10.33369/joall.v3i1.6538>
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., Cahyana, U., & Wuryaningsih, T. (2020). The integration of ethnopedagogy in science learning to improve student engagement and cultural awareness. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 662–671. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080239>
- Shofiyyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 1(2), 120–135. <https://doi.org/10.32923/psc.v1i2.1157>
- Sukmawati, Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 240–246. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1106>
- Suwasono, B. T., & Sugiharjanto, A. A. (2018). Pemanfaatan Gambar Wayang Beber Pada Produk Kreatif Guna Meningkatkan Kecintaan Masyarakat Terhadap Produk Dan Budaya *Ornamen*, 15(01), 12–21. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/view/2470%0Ahttps://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/download/2470/2265>