

Pengembangan Video Animasi Wayang Kulit Berbasis Project based learning Dalam Membentuk Karakter Berkebhinekaan Global Dan Etika Kewarganegaraan Generasi Z

Heni Yuliani^{1*}, Sri Rahayu Pudjiastuti², Suidat³

¹SDN Ciledug Barat, Indonesia

²³STKIP Arrahmaniyah Depok, Indonesia

Abstrak

Banyaknya siswa yang bertindak tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku, maka karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan perlu diterapkan dan direalisasikan untuk tercapainya perilaku yang diharapkan. Salah satu faktor penting dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan siswa adalah saling menghormati, menghargai serta mengenal adanya sebuah perbedaan di dalam keberagaman melalui media pembelajaran video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efek dari media pembelajaran video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan generasi gen Z. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mana metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Ciledug Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket, untuk menganalisis data menggunakan cara reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan juga analisis data angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit layak dan efektif dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan siswa. Adapun pembentukan karakter yang dilakukan adalah mampu menghargai dan menghormati keberagaman budaya yang ada dalam Berkebhinekaan Global.

Kata kunci:

Video Animasi,
Project Based Learning,
Etika Kewarganegaraan

Histori:

Dikirim: 20 Januari 2025
Direvisi: 31 Februari 2025
Diterima: 31 Maret 2025
Online: 31 Maret 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Yuliani, H., Pudjiastuti, S.R., & Suidat, S. (2025). Pengembangan Video Animasi Wayang Kulit Berbasis Project based learning Dalam Membentuk Karakter Berkebhinekaan Global Dan Etika Kewarganegaraan Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(1), 87-98.

PENDAHULUAN (13pt)

Pembentukan karakter melalui pendidikan karakter pada dasarnya berangkat dari berbagai macam permasalahan yang menyangkut generasi muda di era globalisasi sekarang ini. Kondisi putra-putri bangsa semakin memprihatinkan dilihat dari cara pergaulan mereka, gaya hidup, penurunan semangat belajar, masalah narkoba, bahkan kriminalitas yang menjerat anakanak di bawah umur seakan sudah menjadi hal yang biasa belakangan ini. Karakter sering juga disebut dengan tabiat, watak

^{1*}Corresponding author.

E-mail: heniyuliyani94@gmail.com

dan kepribadian yang telah tertanam dari benak seseorang yang kemudian diaplikasikan sesuai dengan ucapan juga tindakan. (Said Hamid Hasan, dkk. 2010). Karakter baik dimanifestasikan dalam kebiasaan baik di kehidupan sehari-hari, pikiran baik, hati baik, dan tingkah laku baik, berkarakter baik berarti mengetahui yang baik, mencintai kebaikan dan melakukan yang baik. (Keviin Ryan & Keren; 1999). Pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan. (Septiana Sulastri; 2019).

Terbentuknya sikap saling menghargai dan menghormati adalah dengan mengetahui dan mengenal sebuah etika di dalam kewarganegaraan. Karena dengan peserta didik memahami proses pembentukan etika artinya peserta didik bisa mengetahui moral yang akan terbentuk dalam bersikap dan menentukan baik atau buruk tindakan yang dilakukan oleh peserta didik. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas yaitu pemberian materi masih menggunakan media papan tulis dimana pengetahuan secara tertulis dijabarkan di papan tulis sehingga peserta didik hanya melihat dan menulis apa yang ditulis oleh guru dan masih ada beberapa tayangan presentasi juga melalui power point yang tidak begitu menarik bagi peserta didik generasi gen Z saat ini, baik secara isi maupun gambar yang terlalu sedikit. Sehingga pada saat guru menjelaskan masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan, bercanda, dan berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini menunjukkan ketidaktepatan dalam penggunaan media yang ada sehingga peserta didik menjadi bosan, sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru dan akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik dalam mengelola dan memahami pembelajaran di kelas. Selain media pembelajaran, perkembangan teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan baik, menjadi salah satu masalah bagi peserta didik khususnya generasi gen Z saat ini. Karena banyak peserta didik yang menyalahgunakan teknologi yang ada diantaranya peserta didik bisa dengan mudah melihat dan mengakses sumber informasi yang belum tentu benar adanya. Tentunya ini akan berpengaruh terhadap pemahaman informasi yang diterima oleh peserta didik dan sangat berpengaruh terhadap karakteristik peserta didik dimana sebuah pemahaman materi yang disampaikan oleh guru mampu membentuk karakter peserta didik di dalam kehidupan Masyarakat dalam tatanan sebuah negara.

Proses memperkenalkan sebuah kebinekaan global menghasilkan sebuah wawasan yang luas seperti mengenal karakteristik sebuah negara, mengetahui tentang suku, ras dan budaya sehingga bisa membentuk karakter bagi peserta didik dalam menghargai, menghormati pandangan atau sesuatu hal yang berbeda. Ancaman era globalisasi saat ini menjadi tantangan yang dihadapi Indonesia dalam menciptakan pelajar yang berkarakter Pancasila. Salah satunya yaitu siswa memiliki karakter kebinekaan global. (Siti Romelah; 2023). Penanaman nilai-nilai karakter kebinekaan global menggunakan *Hidden Curriculum* yang terintegrasi ke dalam berbagai macam muatan pengajaran. (Reva Anisa Yudha; 2023). Berkhibinekaan global merupakan sifat dasar kebhinekaan global, yaitu lokalisme, semangat budaya luhur, dan pelestarian identitas Indonesia, adanya keterbukaan terhadap budaya lain yang semakin mengambang sikap toleransi serta tidak bertentangan dengan budaya bangsa Indonesia. (Nurun dan Nanang; 2023).

Siswa yang memiliki karakter berkebinekaan global memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perbedaan budaya, agama, dan latar belakang lainnya, yang

membantu mereka berkomunikasi dan berinteraksi secara positif dengan teman-teman sebaya dari berbagai latar belakang.(Kurniawati,et.al.;2023). Karakter ini juga membantu siswa untuk menghargai nilai-nilai keragaman, memupuk empati terhadap orang lain, dan membangun sikap inklusif yang penting untuk memecahkan masalah global dan menciptakan dunia yang lebih damai dan harmonis di masa depan. Dengan karakter berkebinekaan global, siswa akan siap untuk menjadi pemimpin masa depan yang dapat berkontribusi dalam mengatasi tantangan global dan mempromosikan perdamaian serta kerjasama di tingkat internasional.(Tri dan Arifin;2023). Generasi Pelajar Pancasila yang berkebineka global akan tumbuh menjadi generasi yang menghargai budayanya namun tidak menutup diri dari pengaruh luar. Kebinekaan global ialah suatu rasa toleransi kepada kemajemukan suku ataupun bahasa dan saling menghargai pada perbedaan.(Nurgiansyah;2023). Saat ini masih banyak terjadi konflik termasuk yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, dikarenakan munculnya rasa intoleransi siswa terhadap orang lain, terutama sesama siswa.(Deni Nur Wijayanti;2023). Karenanya diperlukan adanya etika warga Negara. Etika warganegara pada prinsipnya dibentuk dan atau terbentuk melalui proses yang tidak singkat untuk kemudian memunculkan sikap kewarganegaraan yang ideal. Hal ini tidak dapat lepas dari nilai moral yang ada di lingkungannya. etika terkait dengan kemandirian sikap warganegara yang ideal. Hal ini dikarenakan apabila ada tindakan baik yang dilakukan dengan paksaan, maka pada prinsipnya tidak akan mencapai sikap keutamaan moral yang sesungguhnya" (Zubaidi, 2011).

Fungsi dari penerapan etika, di antaranya tujuh poin berikut: (1) Berfungsi untuk menyelesaikan konflik sosial termasuk soal moral (2) Membantu membangun konsistensi perilaku dalam bermasyarakat (3) Menyelidiki masalah hingga ke-akar-akarnya (4) Sebagai patokan apa yang harus diubah dalam masyarakat dan apa yang masih bisa diterapkan, dalam hal berperilaku (5) Membantu memberikan penilaian terhadap cara berpikir seseorang, apakah dia berpikir jernih, kritis, dan rasional (6) Sebagai orientasi etis untuk mengambil sikap yang wajar di masyarakat (7) Sebagai patokan untuk mendapatkan sudut pandang yang jernih. (Rumiati,dkk.;2022).

Pembelajaran teknologi dengan kreativitas sangat mendukung dalam proses belajar dikelas, dimana penggunaan teknologi yang tepat akan mencapai pada tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi berupa video akan menarik perhatian siswa – siswi di kelas dalam melihat dan menyimak tampilan video yang ditayangkan. Terlebih lagi dengan adanya animasi dalam berupa kartun atau Binatang yang bertujuan untuk menampilkan gambar sebagai visual dan audio sebagai suara, tentunya diringi dengan musik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, adapula yang berupa wayang. Wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh Kerajaan dalam dunia perwayangan. Cerita wayang berasal dari buku Mahabarata dan Ramayana. Jenis – jenis wayang meliputi wayang wong, wayang golek, wayang klitik dan wayang kulit.(Lasbijanto;2022). Peranan seni dalam pewayangan merupakan unsur dominan. Apabila dikaji secara mendalam dapat ditelusuri nilai-nilai edukatif (pendidikan) yang sangat penting dalam kehidupan manusia.(Ali;2023). Media video animasi untuk generasi gen Z saat ini sangat diperlukan karena hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang ada. Media video animasi merupakan proses penyampaian pesan dengan menggunakan media gambar yang bergerak dan diringi

dengan suara sebagai penjabaran penjelasan materi pembelajaran. (Laily Rahmayanti;2016). berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan.

Karena pemahaman tersebut perlu dilakukan bukan hanya sekedar teori saja namun perlu adanya sebuah praktek atau aksi nyata dalam mengaplikasikan kehidupan sehari-hari bagi peserta didik. Pada saat dikelas masih banyak peserta didik yang hanya patuh terhadap guru kelasnya saja, namun tidak patuh dengan guru lainnya yang bukan menjadi guru kelasnya, tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan masih belum menyadari bahwa tugas tersebut harus diselesaikan dengan tepat waktu, dan masih ada peserta didik yang belum bisa atau memahami arti dari menghargai sesama manusia khususnya terhadap teman sebaya karena ada beberapa peserta didik yang sering mengejek atau berbicara tidak baik terhadap teman dengan fisik tertentu seperti adanya perbedaan kulit, rambut dan postur badan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan atau pembaharuan dalam penggunaan media, salah satunya adalah dengan menggunakan media video animasi berbasis wayang kulit. Video animasi ini merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, dan gedung) serta tulisan-tulisan teks yang disusun sehingga bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan. (Pudjiastuti & Mukadimah;2023). Media video telah mengubah cara kita mengonsumsi konten, belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan dunia secara keseluruhan. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan platform, dan peningkatan aksesibilitas internet, media video akan terus berkembang dan mengambil peran yang semakin besar dalam budaya modern. (Chairunisa Liani;2022).

Video animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Video animasi adalah media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi serta suara pada suatu aktivitas pergerakan. (Rosanaya;2021). Video animasi ini merupakan video kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak SD/MI. Selain mengatasi penggunaan di dalam media pembelajaran, guru harus lebih mendalami sebuah teori yang diimbangi dengan praktik secara langsung dalam memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia yang tertuang dalam kebhinekaan global. (Fitri;2023). Karena dengan melakukan praktik peserta didik akan lebih mudah mengetahui dan memahami apa yang telah mereka pelajari dan guru harus memberikan contoh bagi peserta didik dalam menunjukkan sikap atau tindakan perilaku yang baik di dalam sebuah lingkungan sosial khususnya di sekolah. Tindakan atau perilaku peserta didik merupakan bagian dari sikap atau etika di dalam sebuah kewarganegaraan yaitu membentuk moral peserta didik. Sehingga peserta didik akan mengetahui baik buruknya suatu tindakan di dalam sebuah negara. Tindakan perilaku yang baik akan mempengaruhi sumber daya manusia yang baik juga di dalam sebuah negara namun tindakan atau perilaku yang tidak baik akan mempengaruhi kualitas dan sumber daya manusia di dalam sebuah negara. Jadi etika kewarganegaraan sangat perlu diimplementasikan di dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi peserta didik generasi gen Z saat ini.

Hasil yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Chairunisa Liani dengan judul Pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata Pelajaran PKN peserta didik kelas VIII dengan penelitian ini adalah pada jenjang kelas penelitian peserta didiknya dan pada ranah tujuan pendidikannya. Jika penelitian Chairunisa Liani fokus penelitiannya pada jenjang SMP kelas VIII dan ranah pendidikannya ke kognitif maka penelitian ini fokusnya pada jenjang SD Negeri kelas 4 dan ranah tujuan pendidikannya mencakup 3 hal yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Pradika Adi Wijayanto pada tahun 2024 terdapat sebuah perbedaan yaitu pada sebuah sampel yang digunakannya yaitu menggunakan anak-anak berkebutuhan khusus sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel peserta didik non berkebutuhan khusus dan fokus pemahaman materi nya pada geografi sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran berkebhinekaan global.

Penelitian yang dilakukan oleh Doby Putra Perlindungan dengan judul Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh di SD Islam An Nuriyah memiliki perbedaan dengan penelitian pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan. Perbedaan tersebut terlihat dari variabel video pembelajaran dan fokus masalahnya. Jika penelitian Doby Putra Perlindungan fokusnya pada pembelajaran jarak jauh, sedangkan pada penelitian ini focus masalahnya pada pemahaman materi peserta didik dalam membentuk karakter dengan menggunakan media video animasi berbasis wayang kulit. Perbedaan juga terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Komang Sukarini dengan judul Video animasi pembelajaran daring pada materi Pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada pembelajaran daring dengan menggunakan materi Pelajaran IPA sedangkan penelitian ini fokus pada media animasi yang berbasis wayang kulit dengan menggunakan pemahaman materi kebhinekaan global dan etika kewarganegaraan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maghfiroh dengan judul Analisis pembentukan karakter kebhinekaan global melalui metode bercerita untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Terdapat perbedaannya yaitu pada penggunaan metode bercerita (kualitatif), maka penelitian ini menggunakan metode pengembangan media video animasi sebagai hasil dari sebuah produk R&D (*Research and Development*). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Irma Irayanti dengan judul Membangun Etika Kewarganegaraan Global melalui karakter Moral Pancasila. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah, jika penelitian yang dilakukan oleh Irma yanti menggunakan metode kualitatif dan variabelnya menggunakan karakter moral Pancasila maka pada penelitian ini menggunakan metode R&D dan menggunakan variabel etika kewarganegaraan Penggunaan media teknologi yang tepat dalam menentukan strategi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik, begitupun sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat akan berpengaruh terhadap hasil suasana pembelajaran dikelas dan berpengaruh juga terhadap penerimaan proses pembelajaran bagi peserta didik. Maka perlu adanya pengembangan penggunaan media untuk meningkatkan tujuan mutu pendidikan itu sendiri, karena salah satu hakikat dari pendidikan yaitu pendidikan harus mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman-nya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.(Nana Syaodih;2013). Jenis penelitian dan pengembangan ini dipergunakan peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Prosedur Penelitian dan Pengembangan ini, peneliti mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall*.(Endang Mulyaningsih;2013). Bentuk dari hasil pengembangan ini akan berupa video animasi untuk membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan peserta didik. subyek Penelitian ini adalah guru Pendidikan Pancasila,dan peserta didik. Sedangkan dokumen-dokumen yang dijadikan sumber data adalah laporan-laporan akuntabilitas, pedoman pelaksanaan pembentukan kebhinekaan global dan etika kewarganegaraan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan variabel yang diteliti, yaitu: wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data, dari catatan hasil observasi, wawancara,(SR Pudjiastuti;2019), untuk memberikan pemahaman kepada peneliti tentang pengembangan video animasi dalam membentuk karakter berkebhinekaan global dan etika kewarganegaraan generasi gen Z di SDN Ciledug Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

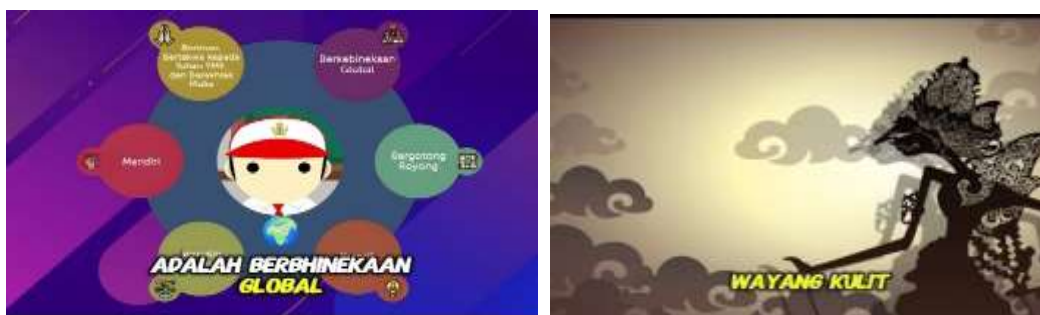
Berdasarkan hasil pengamatan penulis, diketahui bahwa pembelajaran berkebhinekaan global di SDN Ciledug Barat sudah bagus, hanya saja kurang tepat dalam mengelola media pembelajaran yang ada dikelas, sehingga peserta didik sulit untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebhinekaan global karena dengan struktur Pendidikan saat ini yang mengikuti perkembangan teknologi dan perkembangan generasi setiap saatnya maka penggunaan media pembelajaran yang tepat dan diikuti dengan perkembangan zaman teknologi akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru serta bisa membuat suatu karya dari apa yang telah di sampaikan oleh guru.

Apabila peserta didik melihat tayangan video animasi sebagai bentuk media pembelajaran dikelas akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dikelas. Peserta didik juga dapat membaca bahan ajar yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut contoh gambar produk awal.



Gambar 1. Tampilan media pembelajaran Karakter Berkebinekaan global

Media pembelajaran tersebut dikembangkan melalui media video animasi berupa tayangan video-video tentang keberagaman budaya yang menjadi salah satu khas Indonesia berupaya wayang kulit yang dapat membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dikelas sehingga mampu membentuk karakter dan etika peserta didik. Berikut tampilan modul dan video dalam membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan.



Gambar 2. Tampilan Akhir Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Wayang Kuli dalam membentuk Karakter Berkebinekaan Global dan Etika Kewarganegaraan.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit berdasarkan tanggapan dan respon guru Pendidikan Pancasila, guru Informatika dan peserta didik kelas 4 SDN Ciledug Barat. Uji coba dilaksanakan dengan jumlah responden sebanyak satu guru Pendidikan Pancasila, guru Informatika dan 32 peserta didik. Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan tayangan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian uji coba meliputi aspek media, materi dan pembelajaran. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat menampilkan tayangan dalam pembelajaran dan wawancara setelah penggunaan media.

Verifikasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang guru yang mengampu mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Ciledug Barat. Guru yang dipilih sebagai verifikator telah memenuhi kriteria sebagai validator ahli materi. Berikut adalah hasil dan ringkasan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan verifikasi atau langkah perbaikan yang dilakukan.

Tabel 1. Saran dari Ahli Materi dan Perbaikan

No	Saran dan Perbaikan	Langkah Perbaikan
1	Materi dari bahan ajar untuk isinya sudah cukup baik namun kalau bisa membuat juga versi powerpoint supaya selain bisa ditayangkan juga lebih efektif apabila dibagikan ke peserta didik	Peneliti membuat rencana kegiatan dalam bentuk power point

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi video animasi berbasis wayang kulit

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Katagori
Omah Rohmah, S.Pd	32	40	80	Sangat layak tanpa revisi

Hasil penelitian kelayakan pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebinekaan global dari pandangan ahli materi yang selanjutnya menjadi produk satu dengan hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah skor sebesar 80.

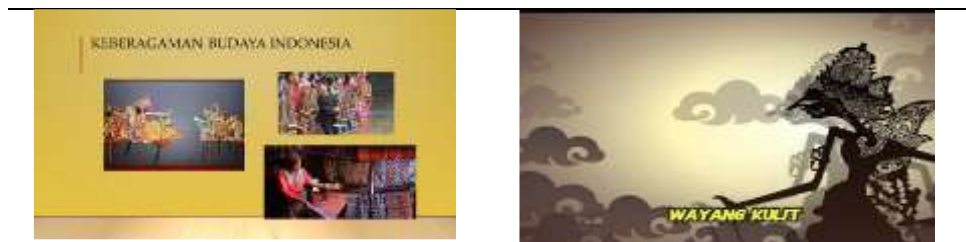
Verifikasi ahli media dilakukan oleh seorang operator dan guru Teknik Informatika di sekolah. Ahli media memberikan saran dan masukan mengenai media dari tampilan dan kemudahan. Berikut adalah saran atau masukan dari ahli media dan langkah perbaikan yang dilakukan.

Tabel 3. Saran dari Ahli Media dan Perbaikan

No	Saran dan Masukan	Langkah Perbaikan
1	Gambar dan tayangan power point yang ditampilkan kurang menarik dan cenderung monoton karena hanya berupa gambar dan tulisan yang terlalu menoton.	Menampilkan video berbentuk gambar, suara dan tulisan yang menarik

Tabel 4. Validasi dan perbaikan ahli media

Komponen Awal	Perbaikan
	



Tabel 5. Hasil Validasi ahli media video animasi berbasis wayang kulit

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Katagori
Abi Wahono, S.Kom	36	40	90	Sangat layak tanpa revisi

Setelah adanya perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media. Selanjutnya ahli media melakukan validasi kelayakan media. Adapun hasil kelayakan pada pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewargangeraan generasi gen Z dari pandangan ahli media yang selanjutnya menjadi produk dengan kategori “valid”.

Tabel 6. Saran dari Ahli Bahasa dan Perbaikan

No	Saran dan Masukan	Langkah Perbaikan
1	Bahasa yang digunakan sudah cukup baik hanya saja kurang dalam mencantumkan nama dan tempat sekolah asal di dalam video tersebut.	Menampilkan video dengan mencantumkan nama dan tempat sekolah asal penelitian dilakukan.

Tabel 7. Validasi dan Perbaikan ahli Bahasa

Saran dan Masukan	Langkah Perbaikan
	

Tabel 8. Hasil Validasi ahli Bahasa video animasi berbasis wayang kulit

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Katagori
Isnawati, S.Pd	32	40	80	Sangat layak tanpa revisi

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV SD Negeri Ciledug Barat, maka dilakukan diskusi dengan guru kelas IV SD Negeri Ciledug Barat, Kota Tangerang Selatan. Mengenai materi yang akan disajikan serta alat penunjang belajar yang diperlukan. Sebelum memulai pertemuan I, maka peneliti menyiapkan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Diantaranya, Daftar Kehadiran Siswa, Lembar Kerja Siswa, Lembar Observasi Siswa, Lembar Observasi Guru, Buku Pembelajaran, Alat Peraga atau media yang digunakan untuk menunjang penyampaian pembelajaran. Serta ruang atau lokasi pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas IV.

Peneliti melakukan observasi pada dengan melihat tanggung jawab peserta didik terhadap dirinya sendiri, orang lain dan tanggung jawab terhadap tugasnya. Guru menjelaskan mengenai rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri melalui etika kewarganegaraan dan memberikan contoh secara langsung bentuk dari rasa tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah pembelajarannya adalah: Dalam kerja kelompok siswa dibagikan lembar kerja untuk bahan diskusi kelompok secara bersama-sama. Dimaksudkan supaya siswa dengan mudah untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri dan kelompok. Dalam kerja kelompok guru membimbing dan memfasilitasi siswa untuk menemukan hal-hal yang baru sesuai pengalaman yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Setelah siswa selesai bekerja dalam kelompok guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dengan bimbingan guru. Setelah semua kelompok selesai menyampaikan hasil diskusinya maka guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi etika kewarganegaraan dengan aspek yang diteliti rasa tanggung jawab. Selesai pembahasan akan ditarik kesimpulan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Siswa diberi soal latihan secara individu oleh guru. Setelah selesai mengerjakan guru membahas hasil kerja individu secara bersama-sama. Kemudian guru memberikan pementapan dan tindak lanjut kepada siswa.

Pada saat melakukan observasi akhir kegiatan peneliti melihat dan mengidentifikasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil proyek wayang kulit. Guru membentuk sebuah kelompok dan masing – masing setiap kelompok mempresentasikan hasil wayang kulit dan menjelaskan pengertian dari wayang kulit yang bernama Raden Bima atau Werkudara. Dalam hasil proses presentasi ini, peneliti melihat banyak perkembangan positif yang dilakukan oleh anak kelas 4 diantaranya mereka terlihat bertanggung jawab untuk menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru, dan perilaku mereka juga mencerminkan rasa kebhinekaan tunggal ika sebagai profil dari proyek penguatan pancasila. Setelah peneliti melakukan observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke 6, peneliti melihat banyak perubahan sikap perilaku peserta didik yang positif. Dimana pada saat observasi pertama masih banyak peserta didik yang belum bisa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan adanya kreativitas dan penggunaan media pembelajaran yang tepat perlahan peserta didik bisa mengalami proses perubahan pembelajaran yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Hasil verifikasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta melakukan uji coba, maka pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dalam membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan yang berupa tayangan video animasi berbasis wayang kulit dalam menggambarkan keanekaragaman budaya dapat ditayangkan dikelas dan dimana saja. Dengan Pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dapat membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan. (2) Dari hasil perhitungan lembar validasi dari tiga ahli diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa menunjukkan bahwa kelayakan media video animasi berbasis wayang kulit, mendapat lembar penilaian ahli materi 80, ahli media 90 dan ahli bahasa 80 dengan katagori layak digunakan tanpa revisi. (3) Hasil pengisian angket berkebinekaan global menunjukkan bahwa hasil perhitungan validitas sebanyak 40 butir soal menunjukkan hasil rhitung sebanyak 31 item soal dinyatakan valid karena rhitung lebih besar dari rtabel dengan taraf signifikan 5% sebsar 0,361. dan 9 soal dinyatakan tidak valid. artinya pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit efektif ditayangkan untuk membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan generasi gen Z kelas 4 di SDN Ciledug Barat. (4) Hasil Observasi mengenai etika kewarganegaraan menunjukan bahwa ada peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran dalam ranah pengembangan media video animasi berbasis wayang kulit dapat membentuk karakter berkebinekaan global dan etika kewarganegaraan generasi gen Z kelas 4 di SDN Ciledug Barat.

REFERENSI

- Ali, "Eksistensi dan problematika pelestarian wayang kulit pada generasi muda", Jurnal praktis dan edukasi, Volume 5, No, 2, hal. 123.
- Chairunisa Liani "Pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap Tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PKN", skripsi tahun 2022, hal. 40.
- Deni Nur Wijayanti, "Penguatan dimensi kebhinekaan global profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan", Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 18 No. 1 Juni 2023, hal. 174.
- Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung, Alfabeta, 2013), hal. 163-165
- Fitri, "Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinimaster pada pembelajaran tematik", Jurnal Basicedu, Volume 5 No. 6 hal. 6330. (Kemendikbud, 2010), Hal. 03.
- Kevin Ryan & Keren E. Bohlin, *Building Character At School*, (Yossey-Bassa, 1999), h.5
- Kurinawati Et, Al, "Analisis penanaman nilai cinta tanah air melalui kegiatan literasi membaca cerita rakyat disekolah dasar", tahun 2023, Volume 14, Hal. 31.
- Laily Rahmayanti, "Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa", tahun 2016 Vol.6. No.4 hal.431.
- Lasbijanto 2013, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 10 Nomor 2 tahun 2022.

- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 164.
- Nurgiansyah, “Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 18 No.1, Hal. 174.
- Nurun dan Nanang, “*Analisis Pembentukan Karakter Berkbhinekaan global*”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Hal. 77.
- Refa Anisa Yudha, “Penguatan Karakter Berkbhinekaan global melalui budaya sekolah”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 7 No. 1 Juni 2023. Hal. 597.
- Rosanaya, “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuain Perusahaan jasa”, 2021 hal. 3.
- Said Hamid Hasan,dkk, “*Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*”, (Jakarta:
- Septiana Sulastri, “Penanaman Nilai Pendidikan Karakter jujur dalam aspek keterampilan berbicara dan menulis”, tahun 2019, Hal.109.
- Siti Romelah, “Implementasi nilai berkbhinekaan global dalam profil pelajar pancasila untuk menghadapi kritis identitas nasional” *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, Vol. 1 No. 5 September 2023, Hal. 102.
- Sri Rahayu Pudjiastuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2019) Hlm. 77.
- Sri Rahayu Pudjiastuti & Ivon Mukaddamah (2023), “Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Peahaman Sila Ketiga dan Kesadaran Hidup Rukun”, *Jurnal Citizenship Virtues* 3(1), 415-424.
- Sri Rumiati, AA>Karim, C.darmawan, S Fitriasari, SR Pudjiastuti,(2022), “Establishment of Student Character Throught Citizens Ethics in The Digital Era” *Proceeding of International Conference on Education 1*, 14-24.
- Tri dan Arifin “Membentuk profil pelajar Pancasila dimensi berkbhinekaan global melalui pendidikan multicultural di pendidikan dasar, *Jurnal riset pedagogik*, Vol. 7 No. 3 tahun 2023.
- Zubaedi, 2011, *Desain Pendidikan Karakterkonsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*, Jakarta: Kencana prenada media group.