

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI BANGUN RUANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL
(MAKANAN KHAS JAWA TIMUR) UNTUK SISWA KELAS II SDN
GOGORANTE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DIANTIKA WIDYAHABSARI
NPM : 19.1.01.10.0098

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DIANTIKA WIDYAHABSARI

NPM: 19.1.01.10.0098

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI BANGUN RUANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL
(MAKANAN KHAS JAWA TIMUR) UNTUK SISWA KELAS II
SDN GOGORANTE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
NIDN. 0713078602

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DIANTIKA WIDYAHABSARI

NPM : 19.1.01.10.0098

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI BANGUN RUANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL
(MAKANAN KHAS JAWA TIMUR) UNTUK SISWA KELAS II
SDN GOGORANTE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| 1. Ketua | : Kukuh Andri Aka, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Frans Aditya Wiguna, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Diantika Widyahabsari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 21 Agustus 2000
NPM : 19.1.01.10.0098
Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juli 2023

Yang menyatakan



DIANTIKA WIDYAHABSARI
NPM. 19.1.01.10.0098

MOTTO

"Tuntutlah ilmu. Di saat kamu miskin, ia akan menjadi hartamu. Di saat kamu kaya, ia akan menjadi perhiasanmu." - Luqman al-Hakim

“Sebuah permata tidak akan dapat dipoles tanpa gesekan, demikian juga seseorang tidak akan menjadi sukses tanpa tantangan” - Peribahasa Cina

"Optimism is the faith that leads to achievement" - Helen Keller

Kupersembahkan karya ini untuk :
Seluruh keluarga dan sahabatku tercinta.

ABSTRAK

Diantika Widyahabsari Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Ruang Berbasis Kearifan Lokal (Makanan Khas Jawa Timur) Untuk Siswa Kelas II SDN Gogorante, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : *Video animasi, Bangun Ruang, Kearifan Lokal, Makanan Khas Jawa Timur*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Gogorante. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gogorante tepatnya di kelas 2 pada materi bangun ruang terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Guru yang masih berbasis teacher center. Materi bangun ruang pada peserta didik sekolah dasar umumnya masih menggunakan contoh gambar yang sangat biasa. Selain itu guru kurang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah atau di bawah KKM yaitu di bawah 77 serta peserta didik menjadi kurang berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Metode dan model yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang bertujuan untuk diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video animasi telah memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasilnya adalah sebagai berikut (1) Media video animasi memperoleh hasil dari validasi ahli media sebesar 92% dan hasil dari validasi ahli materi sebesar 84%. Dengan demikian media video animasi memperoleh skor rata-rata sebesar 88% yang tergolong sangat valid. (2) Media video animasi di uji kepraktisannya melalui angket yang di isi oleh guru dan peserta didik. Hasil angket dari guru yaitu 96% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 98%. Dengan demikian media video animasi memperoleh skor rata-rata sebesar 97% yang tergolong sangat praktis. (3) Media video animasi di uji keefektifannya melalui soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Dari hasil uji coba terbatas 1 dan 2 diperoleh dengan nilai rata-rata 90 dan 92,5. Sedangkan hasil uji coba luas 1 dan 2 diperoleh dengan nilai rata-rata 89 dan 91 sehingga apabila kedua nilai hasil uji coba luas 1 dan 2 dirata-rata memperoleh nilai sebesar 90 yang dapat dikategorikan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI BANGUN RUANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL (MAKANAN KHAS JAWA TIMUR) UNTUK SISWA KELAS II SDN GOGORANTE” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa sampai dititik sekarang ini.
5. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing mahasiswa sampai dititik sekarang ini.
6. Bapak dan Ibu guru SDN Gogorante selaku guru yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Gogorante.
7. Kedua orang tua saya yang setulus hati mendukung dan memberi semangat
8. Teman-teman saya yang telah mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjaan karya tulis ilmiah skripsi hingga selesai tepat waktu.
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan

tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama pada dunia pendidikan meskipun hanya ibarat bintang di langit yang luas tak terhingga.

Kediri, 24 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Diantika', with a horizontal line underneath.

DIANTIKA WIDYAHABSARI

NPM. 19.1.01.10.0098

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Sistematika Penulisan	9
F. Definisi Operasional	10
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
B. Media Video Animasi	18
1. Pengertian Media Video Animasi	18
2. Prinsip Media Video Animasi.....	20
3. Karakteristik Media Video Animasi	22
4. Kelebihan dan Kekurangan	23
C. Kearifan Lokal	26
D. Bangun Ruang.....	29
1. Pengertian Bangun Ruang.....	29
2. Macam-Macam dan Sifat-Sifat Bangun Ruang	30
E. Media Video Animasi pada Materi Bangun Ruang berbasis Kearifan Lokal (Makanan Khas Jawa Timur).....	34

F. Penelitian Terdahulu	35
G. Kerangka Pikir	38
BAB III	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	39
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	40
2. <i>Design</i> (Perancangan)	41
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	41
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	41
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	42
D. Uji Coba Model/Produk	42
1. Desain Uji Coba	42
2. Subjek Uji Coba	43
E. Validasi Model/Produk	43
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Teknik Pengumpulan Data	43
2. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	52
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Studi Pendahuluan	52
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	52
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	53
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	53
B. Validasi Media	54
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	54
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	58
3. Desain Akhir Media Video Animasi	59
C. Pengujian Model Terbatas	60
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	60
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	61
D. Pengujian Model Perluasan.....	66
1. Deskripsi Uji Coba Luas	66
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	67

3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian	73
1. Prosedur Pengembangan Media.....	73
2. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan	77
3. Spesifikasi Media Video Animasi.....	82
4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	83
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	84
BAB V	86
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	86
A. SIMPULAN	86
B. IMPLIKASI	87
C. SARAN-SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan	46
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	48
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Kepraktisan	50
Tabel 4. 1 Desain Awal Media Video Animasi	54
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	55
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Uji Kevalidan.....	59
Tabel 4. 5 Desain Akhir Media Video Animasi.....	60
Tabel 4. 6 Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas 1	62
Tabel 4. 7 Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas 2	62
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru	63
Tabel 4. 9 Hasil Angket Peserta Didik Uji Terbatas	64
Tabel 4. 10 Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Luas 1	67
Tabel 4. 11 Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Luas 2	68
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru	70
Tabel 4. 13 Hasil Angket Peserta Didik Uji Luas	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kubus	30
Gambar 2. 2 Tahu Takwa.....	31
Gambar 2. 3 Balok	31
Gambar 2. 4 Brem.....	32
Gambar 2. 5 Tabung	32
Gambar 2. 6 Gethuk Pisang	33
Gambar 2. 7 Bola.....	33
Gambar 2. 8 Klepon.....	34
Gambar 3. 1 Bagan Kerangka Pikir	38
Gambar 3. 2 Bagan Pengembangan Model ADDIE	40

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Pengantar / Ijin penelitian
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
4. Lembar Bimbingan (Berita Acara Kemajuan Bimbingan)
5. Lembar Validasi Media
6. Lembar Validasi Materi
7. Perangkat Pembelajaran
8. Lembar Angket Respon Guru
9. Lembar Angket Respon Peserta Didik
10. Lembar Evaluasi Peserta Didik
11. Dokumentasi Kegiatan
12. Hasil Uji Plagiasi
13. Berita Acara Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang pasti memerlukan pendidikan karena pendidikan adalah sesuatu yang wajib ada dalam diri manusia. Pendidikan sendiri memiliki banyak pengertian sebagai usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagianrohani atau dibagian jasmani. Ada juga beberapa ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Menurut UU Sisdiknas No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjiono (2013:7) pendidikan ialah proses interaksi yang memiliki tujuan. Interaksi terjadi antara guru dengan peserta didik, yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum pendidikan ialah proses terjadinya tindakan belajar serta perkembangan. Pendidikan juga dikatakan sebuah proses terjadinya interaksi yang

mendorong terjadinya belajar dan perkembangan jasmani rohani peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan memang telah dirancang untuk memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pendidikan terdiri dari berbagai macam ilmu pengetahuan yang kedepannya akan bermanfaat bagi peserta didik untuk digunakan dalam menghadapi kehidupannya dimasa sekarang dan mendatang. Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari bermacam orang dengan perbedaan karakter. Setiap pendidik mempunyai karakter dan ciri khas tersendiri dalam penyampaian materi pembelajaran. Seorang guru harus mampu dalam hal merancang dan menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga menimbulkan ketertarikan pada peserta didik akan materi yang disampaikan.

Pada pembelajaran tentu terdapat beberapa macam mata pelajaran. Mata pelajaran ini macamnya berhubungan dengan sains, ekonomi, sosial, matematika dan lain-lain. Pada saat ini mata pelajaran telah diintegrasikan ke dalam satu tema seiring dengan berkembangnya kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini dimuat hanya dalam satu buku yang dinamakan sebagai buku tematik terpadu. Pembelajaran terpadu ini sudah lama dikemukakan oleh Jhon Dewey sebagai sebuah upaya dalam mengintegrasikan tumbuh kembangnya peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Menurut Trianto (2010:7), pembelajaran terpadu dapat dikemas ke dalam wacana yang berisi tema atau topik yang

dibahas dari berbagai perspektif atau disiplin ilmu yang dapat dengan mudah dipahami dan dikenali oleh peserta didik. Pembelajaran terpadu membahas konsep dan topik dari berbagai aspek mata pelajaran. Tujuan dari pembelajaran terpadu ini adalah untuk mengintegrasikan tumbuh kembang peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Kelebihan dari pembelajaran terpadu ini adalah peserta didik dapat dengan mudah dalam menghubungkan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya, materi pembelajaran terpadu ini lebih dekat dengan kehidupan anak sehingga mereka mudah dalam memahaminya dan menjadi lebih dekat dengan mata pelajaran, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Di samping kelebihannya, pembelajaran terpadu juga memiliki kekurangan. Dalam proses belajar mengajar, masing-masing peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kekurangan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran terpadu ini umumnya terdapat pada mata pelajaran matematika.

Matematika ialah sebuah mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Menurut Susanto (2013) matematika adalah ilmu yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir dan bisa menuntaskan permasalahan sehari-hari, dan juga dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan Johnson & Myklebust (dalam Sundayana, 2014) menyatakan bahwa matematika bisa dikatakan mampu dikatakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan terkaitan kuantitatif dan

keruangan. Sependapat dengan H.W Fowler (dalam Sundayana, 2014) menyatakan matematika ialah ilmu yang bersifat abstrak terkait perihal ruangan serta bilangan. Pendapat lain dikuatkan oleh Mark Hall Walker (dalam Sundayana, 2014) matematika ialah ilmu yang dimana ada struktur-struktur abstrak dengan banyak sekali hubungannya. Sebagian besar peserta didik menganggap matematika adalah sebuah momok yang sangat menakutkan. Tanpa adanya proses pembelajaran yang mengarah pada penemuan maka pembelajaran matematika tidak akan terserap sempurna oleh peserta didik kita. Oleh karena itu, pada mata pelajaran matematika sangat dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengetahui materi dengan baik.

Media pembelajaran adalah sebuah sumber belajar yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi guru kepada peserta didik. Gagne & Briggs (dalam Kustandi 2011:5), mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, antara lain buku, kaset, *tape recorder*, *video recorder*, *video camera*, *slide*, *film*, foto, gambar-gambar, grafik, televisi serta komputer. Sedangkan menurut Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (pada Arsyad, 2016) bahwa media sebagai sarana yang digunakan oleh orang dalam menyampaikan informasi. Penggunaan media yang sempurna dapat menyampaikan pesan atau

informasi yang jelas oleh penyampai pesan pada penerima pesan dengan jelas. Hal ini terjadi pada saat media tersebut dipergunakan pada aktivitas pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu faktor penting agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Gogorante dengan guru kelas II, ditemukan beberapa permasalahan peserta didik pada materi bangun ruang. Permasalahan tersebut yaitu hasil belajar peserta didik yang masih rendah atau di bawah KKM yaitu di bawah 77. Penyebab permasalahan yaitu guru yang masih berbasis teacher center. Materi bangun ruang pada peserta didik sekolah dasar umumnya masih menggunakan contoh gambar yang sangat biasa. Sehingga pengetahuan peserta didik terkait bangun ruang masih belum maksimal karena sebagian besar guru di dalam kelas hanya mengacu pada buku paket yang tersedia. Selain itu guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan media yang terdapat dalam sekolah sangat terbatas. Dengan keterbatasan media pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran banyak peserta didik yang kurang berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di

atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memanfaatkan sarana yang ada di sekolah sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN Gogorante. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran video animasi.

Media video animasi yaitu media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Menurut (Rahmayanti, 2018) mengemukakan bahwa “Media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Media video animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media video animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas.

Peneliti memilih media pembelajaran video animasi karena karakteristik peserta didik SD masih akan tertarik dengan animasi. Pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran tersebut akan menyajikan materi yang menarik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan proses pembelajaran, pembelajaran dalam kelas tidak bersifat monoton dan konvensional, melainkan bersifat menyenangkan, kreatif, serta

bervariasi.

Selain media pembelajaran video animasi, peneliti ingin mengangkat media pembelajaran khusus untuk menambah minat serta ketertarikan peserta didik. Media yang digunakan tidak jauh dari lingkungan sehari-hari peserta didik, yakni media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Menurut Marzali (dalam Rahmawati et al., 2013) mengemukakan bahwa kearifan lokal ialah pengetahuan yang khas dan dimiliki suatu masyarakat atau budaya tertentu yang telah berkembang sejak lama, sebagai hasil dari proses hubungan timbal-balik antara penduduk tersebut dengan lingkungan. Kearifan lokal yang diangkat oleh peneliti dalam media pembelajaran ini adalah makanan khas Jawa Timur. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan makanan-makanan khas Jawa Timur kepada peserta didik sebagai contoh dari bangun ruang yang telah dijelaskan.

Berdasarkan uraian di atas berkaitan dengan media pembelajaran video animasi, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang melalui video animasi, serta untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran matematika yang peneliti kembangkan.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang tersebut, maka muncul permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih monoton, dengan pembelajaran yang masih berbasis teacher center. Materi bangun ruang pada peserta didik sekolah dasar umumnya masih menggunakan contoh gambar yang sangat biasa.
2. Pengembangan media pembelajaran yang belum maksimal. Guru di dalam kelas hanya mengacu pada buku paket yang tersedia. Selain itu guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan media yang terdapat dalam sekolah sangat terbatas.
3. Hasil belajar peserta didik rendah atau di bawah KKM yaitu masih di bawah 77.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas

Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi pada materi bangun ruang berbasis kearifan lokal (makanan khas Jawa Timur) untuk peserta didik kelas II SDN Gogorante.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar proposal ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian pokok atau isi, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian pokok atau isi terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. BAB I, dalam bab ini akan dikemukakan tentang :
 - a. Latar belakang masalah
 - b. Identifikasi masalah
 - c. Rumusan masalah
 - d. Tujuan pengembangan
 - e. Sistematika penulisan
2. BAB II, dalam bab ini akan dikemukakan berbagai macam teori yang mendukung penelitian ini.
3. BAB III, dalam bab ini akan dibahas tentang metode-metode yang

akan dilakukan pada penelitian seperti:

- a. Model pengembangan
 - b. Prosedur pengembangan
 - c. Lokasi dan subjek penelitian
 - d. Uji coba model/produk
 - e. Validasi model/produk
 - f. Instrument pengumpulan data
4. BAB IV, dalam bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan secara rinci
 5. BAB V, pada bagian akhir berisi tentang simpulan, implikasi, dan saran.

F. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan menurut Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

b. Produk Dikatakan Valid

Produk dikatakan valid apabila produk tersebut berdasarkan

teori yang memadai dan semua komponen produk saling berhubungan secara konsisten. Validasi ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kurikulum atau berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat. Kevalidan dapat diperoleh melalui angket yang telah ditunjukkan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

c. Produk Dikatakan Praktis

Produk dikatakan praktis apabila produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Kriteria ini mengacu pada tingkat bahwa produk pengembangan dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal oleh pengguna Nieveen (dalam Rochmad, 2012). Kepraktisan dapat diukur dengan menggunakan lembar angket respon pengguna sesuai dengan indikator yang telah dikategorikan para pakar sebagai indikator yang sudah sesuai dan baik. Indikator yang digunakan sesuai dengan minat belajar dan kebutuhan peserta didik.

d. Produk Dikatakan Efektif

Produk dikatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas II mendapatkan nilai diatas KKM maka media dianggap efektif, namun apabila mendapatkan nilai dibawah KKM maka dianggap tidak efektif. Data keefekfan dapat diperoleh dari hasil tes soal evaluasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

e. Bangun Ruang

Suharjana (2008: 5) mengemukakan pengertian bangun ruang yaitu sebagai bagian yang dibatasi oleh himpunan titik titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun itu disebut dengan sisi. Bangun ruang adalah bangun tiga dimensi yang sejenis benda ruang beraturan yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut.

**f. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal
(Makanan Khas Jawa Timur)**

Menurut (Rahmayanti, 2018) mengemukakan bahwa “Media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Media video animasi artinya media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Selain media pembelajaran video animasi, peneliti ingin mengangkat media pembelajaran khusus untuk menambah minat serta ketertarikan peserta didik. Media yang digunakan tidak jauh dari lingkungan sehari-hari peserta didik, yakni media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal yang diangkat oleh peneliti dalam media pembelajaran ini adalah makanan khas Jawa Timur yang diimplementasikan pada contoh bangun ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Azhar, A. 2009. *Media Pembelajaran* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Djamarah, S. B dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 53(9), 1–155.
- Fitri, A., & Amelia, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 945–956. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1199>
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 34–41.
- Husni, P. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. Jambi.
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Creative of Learning Students Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMATION DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD/MI. *Journal of Elementary Education*, 03(05), 5.
- Kustandi, C. & Sutjipto, S. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*.

Bogor: Ghalia Indonesia

- Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ketrampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul. *SKRIPSI*, 151, 10–17.
- Larson, R., & Farber, B. 2014. *Elementary Statistic: Picturing the world*. Pearson Higher Ed.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V Sdn Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 351–360. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1514>
- Natanael, R. (2019). Pembuatan Video Makanan Khas Jawa Timur. *Calyptra*, 7(2), 1–12.
- Nursalam, and A. .. Fallis. 2013. “Video Animasi.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9), 1689–1699.
- Nuswantoro, D & Wicaksono, Dwi, V. 2019. Pengembangan Video Animasi Powtoon “Hakan” Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Peserta didik Kelas ii SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4).
- Pasaribu, D., & Jekmen Sinulingga. (2022). Nilai-Nilai Kearifan Lokal yang Terdapat pada Bagas Godang di Desa Pidoli Dolok Kecamatan Panyabungan Kota Kabupaten Mandailing Natal. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i2.855>
- Puji, K. M., Gulo., F., & Ibrahim., A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di SMA. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59-65.
- Rahmawati, F. N., Suryandari, N., & Kurniasari, N. D. (2013). Strategi Komunikasi Pemberdayaan Ekonomi Perempuan Madura Berbasis Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Komunikasi*, 7(1), 33–42. <https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/view/146>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra : Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan Dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*

- Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 32–39. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajana/article/view/5070>
<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/dharmajana/article/download/5070/3876>
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2110>
- Sadiman, A. dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sartini. 2004. Menggali Kearifan Lokal Nusantara. Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat*. Jilid 37, Nomor 2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: CV Alfabeta.
- Suharjana, A. 2008. *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di SD*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Sukiman. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumarmi dan Amirudin. 2014. *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*, Malang: Aditya Median Publishing.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suprianto, J. (2022). *Implementasi Aset Ilustrasi pada Animasi Sebagai Media Komersil di Koff and Gold Studio*. 3031910013. https://repository.uisi.ac.id/4221/1/KERJA_PRAKTIK_-_%28JOKO_SUPRIANTO%2C_3031910013%29.pdf
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional).
- Wahyuono, H. E. (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang. *SKRIPSI*, 16.1.2015.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>

Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1*