

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
“KAYANYA KEDIRIKU” MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *STAD* DALAM MATERI PEMANFAATAN
KEKAYAAN DI ALAM INDONESIA KELAS IV di SDN PUNJUL 1**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru SD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH:

FEBIANTI SUSILA PRATIWI

NPM: 19.1.01.10.0083

**PROGRAM STUDI PGSD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

FEBIANTI SUSILA PRATIWI

NPM: 19.1.01.10.0083

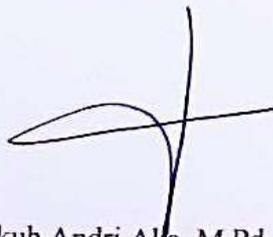
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
"KAYANYA KEDIRIKU" MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *STAD* DALAM MATERI PEMANFAATAN
KEKAYAAN DI ALAM INDONESIA KELAS IV di SDN PUNJUL 1**

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

Tanggal : 12 Juli 2023

Pembimbing I



Kukuh Andri Aka, M.Pd
NIDN.0713118901

Pembimbing II



Wahyudi, M.Sn
NIDN.0705069001

Skripsi oleh:

FEBIANTI SUSILA PRATIWI
NPM: 19.1.01.10.0083

Judul:

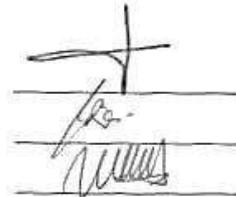
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
"KAYANYA KEDIRIKU" MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *STAD* DALAM MATERI PEMANFAATAN
KEKAYAAN DI ALAM INDONESIA KELAS IV di SDN PUNJUL 1**

Telah Disidangkan di Depan Panitia Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI
Pada Tanggal : 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn



Mengetahui,
Dekan FKIP,
Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Febianti Susila Pratiwi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/26 Februari 2000
NPM : 19.1.01.10.0083
Falkutas/Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggidan 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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Febianti Susila Pratiwi
NPM: 19.1.01.10.0083

MOTTO

1% Kuat

99% ya Allah ya Allah ya Allah

Bisa apa aku tanpaNya?

~(13:2)

"Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami berikan balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan."

(Q.S An-Nahl: 97)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan selalu menjadi tempat bersandar terbaik dalam hidupku.
2. Orang tua saya Bapak Susilo dan Ibu Binti Karimah yang selalu mendukung di setiap kegiatan dan keputusan saya dalam hal positif serta telah memberikan saya kepercayaan dalam hidup saya dan yang tak pernah berhenti mendo'akan saya dalam setiap ibadahnya. Apapun yang telah dilakukan saya sampaikan terimakasih.
3. Bapak/Ibu Dosen terkhususnya Bapak Kukuh Andri Aka dan Bapak Wayudi yang telah sabar membimbing, mendukung, dan memberi semangat kepada saya selama menempuh pendidikan S1
4. Sahabat yang seperti saudara saya sendiri Savira Nurul Haslisa dan Anggraini Sandra Tobing yang telah menemani saya mendukung serta menasehati saya dari SMP, SMK hingga saat ini.
5. Teman saya Doni Miko Adi telah membantu saya dalam menyelesaikan media yang saya kembangkan dalam skripsi ini.
6. Seseorang yang spesial di hidup saya yang telah dengan sabar membantu saya dan menemani saya selama mengerjakan skripsi hingga akhir.
7. Teruntuk diri saya sendiri, karena sudah berjuang dan bertahan hingga sampai saat ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

ABSTRAK

Febianti Susila Pratiwi Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi “*Kayanya Kediriku*” Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* dalam Materi Pemanfaatan Kekayaan di Alam Indonesia Kelas IV di Sdn Punjul, Skripsi, PGSD, FKIPP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: video animasi, kooperatif *STAD*, kekayaan alam.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti bahwa di pada penyampaian materi Tematik tema 9 sub tema 2 pembelajaran 1 masih menggunakan metode *teacher centered learning* (TCL) dimana guru berperan aktif dalam menyampaikan materi dan siswa hanya fokus menyimak penjelasan guru. Penyampaian materi guru hanya menjelaskan secara verbal dan terpaku pada buku tematik dan buku pedoman siswa (LKS) tidak memanfaatkan fasilitas media yang ada. Siswa belum mampu mengidentifikasi pemanfaatan kekayaan alam yang ada di Kediri disebabkan materi terlalu banyak dan siswa tidak memiliki gambaran mengenai bagaimana pemanfaatan kekayaan alam yang ada di Kediri.

Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana validitas, kepraktisan, serta keefektifan video animasi dengan judul “*Kayanya Kediriku*” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV?, sementara tujuan dari skripsi ini adalah Mendeskripsikan validitas, kepraktisan, keefektifan video animasi dengan judul “*Kayanya Kediriku*” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) modifikasi dimodifikasi dari model pengembangan *Borg & Gall*, dengan subyek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Punjul 1. Penelitian ini dilakukan dengan 8 tahapan yaitu, Observasi dan pengumpulan data, Perencanaan, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk/uji coba terbatas, Revisi produk, Uji coba pemakaian/uji coba luas.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah hasil validasi media yang memperoleh presentase 92% dan validasi materi mendapat presentase 88% sehingga mendapat hasil rata-rata presentase 90% dapat dinyatakan bahwa media video animasi “*Kayanya Kediriku*” dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli. Media video animasi “*Kayanya Kediriku*” dinyatakan praktis dari hasil angket validasi kepraktisan dengan validator/ahli praktisinya adalah guru kelas IV SD Negeri Punjul 1 dan memperoleh rata-rata presentase 95%. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar siswa yang mendapat presentase 91% sehingga media video animasi “*Kayanya Kediriku*” dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan Karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi “*Kayanya Kediriku*” Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *stad* Dalam Materi Pemanfaatan Kekayaan di Alam Indonesia Kelas IV di Sdn Punjul 1” ditulis guna memenuhi sebagaimana syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD;
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku validator media;
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku validator materi media;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Ibu Silvi selaku guru SDN Punjul 1 Plosoklaten dan validator praktisi yang telah memberikan kemudahan serta dukungan dalam pengambilan validasi,

10. Rekan-rekan di Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi Pendidikan Sekolah Dasar dan semua pihak yang banyak membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 23 Juli 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Febianti', with a stylized flourish above it.

Febianti Susila Pratiwi
NPM: 19.1.01.10.0083

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I : PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan | 6 |
| F. Manfaat | 6 |
| BAB II : LANDASAN TEORI..... | 8 |
| A. Media Pembelajaran..... | 8 |
| B. Video Animasi | 10 |
| C. Potensi Kediri..... | 13 |
| D. Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievemen Division (STAD)..... | 14 |
| E. Muatan Materi | 15 |
| F. Media Video Animasi dengan Menyisipkan Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam | 18 |
| G. Penelitian Terdahulu | 18 |
| H. Kerangka Berfikir..... | 19 |
| BAB III : METODE PENGEMBANGAN | 22 |
| A. Model Pengembangan | 22 |
| B. Prosedur Pengembangan | 22 |
| C. Lokasi dan Subyek Penelitian | 24 |
| D. Uji Coba Model/Produk | 24 |

| | | |
|---------------|---|-----------|
| | E. Validasi Produk/Model | 27 |
| | F. Instrumen Pengumpulan Data | 27 |
| | G. Teknik Analisis Data..... | 32 |
| | H. Norma Pengujian..... | 33 |
| BAB IV | : DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN. | 34 |
| | A. Hasil Studi Pendahuluan | 34 |
| | B. Pengujian Model Terbatas..... | 38 |
| | C. Pengujian Model Luas..... | 40 |
| | D. Validasi Model dan Revisi Produk | 42 |
| | E. Pembahasan Hasil Penelitian | 49 |
| BAB V | : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 55 |
| | A. Simpulan | 55 |
| | B. Implikasi..... | 55 |
| | C. Saran-Saran | 56 |
| | DAFTAR RUJUKAN..... | 57 |
| | Lampiran-lampiran | 60 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 1: Kompetensi dasar materi | 15 |
| Tabel 2: Angket ahli media | 28 |
| Tabel 3: Angket ahli materi | 29 |
| Tabel 4: Angket kepraktisan..... | 30 |
| Tabel 5: Kategori skor penilaian | 31 |
| Tabel 6: Tingkat pencapaian validasi | 32 |
| Tabel 7: Hasil nilai uji coba terbatas..... | 39 |
| Tabel 8: Hasil nilai uji coba luas..... | 41 |
| Tabel 9: Hasil angket ahli media | 44 |
| Tabel 10: Hasil angket ahli materi | 46 |
| Tabel 11: Hasil angket ahli praktisi | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----------|
| Gambar 1: Bagan kerangka berfikir..... | 21 |
| Gambar 2: Bagan tahap penelitian | 23 |
| Gambar 3: Tampilan menu pada <i>powtoon</i> | 37 |
| Gambar 4: Tampilan proyek pada <i>powtoon</i> | 37 |
| Gambar 5: Tampilan pilihan animasi pada <i>powtoon</i>..... | 38 |
| Gambar 6: Grafik rata-rata uji coba terbatas dan uji coba luas | 42 |
| Gambar 7: Revisi sampul pada media | 43 |
| Gambar 8: Revisi tampilan media..... | 44 |
| Gambar 9: Revisi materi pada media | 46 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian

Lampiran 3 Lembar Bimbingan

Lampiran 4 Lembar Validasi Media

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru

Lampiran 9 Lembar Evaluasi Siswa

Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 11 Hasil Uji Plagiasi

Lampiran 12 Berita Acara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin canggih dan modern. Dizaman yang canggih ini memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas pendidikan adalah hal yang harus dikembangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan tantangan guru saat ini, terutama guru senior yang masih gagap teknologi. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan proses belajar menjadi lebih aktif dan kreatif. Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya perlu mempertimbangkan karakteristik media dan kompetensi siswa.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Menurut (Surya, 2012) media pembelajaran ialah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran sangat penting untuk memperjelas penyajian informasi dan pesan suatu materi hingga dapat meningkatkan serta memperlancar proses dan hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran tematik di kelas IV pada tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam Indonesia) pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran diantaranya, mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) dan Bahasa Indonesia. Dalam kesinambungan tiga mata pelajaran tersebut dapat dijelaskan, yakni Bahasa Indonesia memuat tentang cerita pendek (menggali informasi/wawancara) menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. Untuk mata pelajaran IPA memuat berbagai sumber energi dan perubahan bentuk energi. Sedangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat karakteristik

ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Berdasarkan hasil pengamatan (26 Februari 2022 sampai 25 Juli 2022) di kelas IV SDN Punjul 1 Plosoklaten, terdapat kendala pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial KD 3.3 “Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi”, dan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam KD 3.3 “Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari”. Diketahui bahwa dalam penyampaian materi guru hanya menjelaskan secara verbal dan terpaku pada buku tematik dan buku pedoman siswa (LKS) sehingga pembelajaran kurang efisien karena siswa kurang berperan aktif dan proses pembelajaran. Kurang adanya media yang menarik menyebabkan minat belajar siswa rendah khususnya pada materi pemanfaatan sumber daya alam, metode pembelajaran yang digunakan juga hanya metode ceramah sehingga siswa kurang memberi timbal balik atau respon yang baik, kurang adanya kerjasama antar siswa, sehingga hasil belajar siswa dibawah KKM dengan nilai rata-rata 68 dari nilai ujian harian yang siswa kerjakan pada materi tersebut.

Tidak semua guru di SD Negeri Punjul 1 menggunakan media pembelajaran. Menurut guru membuat media pembelajaran dianggap rumit dan memerlukan persiapan yang lebih dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media. Apalagi jika media itu menggunakan peralatan elektronik seperti video atau komputer. Kebiasaan guru mengandalkan ceramah. Mengajar dengan hanya mengandalkan verbalistik saja memang lebih mudah, tidak perlu banyak persiapan. Guru menggunakan media hanya pada mata pelajaran tertentu saja misalnya pada mata pelajaran matematika bangun ruang dan bangun datar guru menggunakan media pembelajaran berupa KIT (alat peraga matematika). Terkhususnya pada materi ini guru tidak menggunakan media selain buku siswa saja. Siswa belum mampu

mengidentifikasi pemanfaatan kekayaan alam yang ada di Kediri disebabkan materi terlalu banyak dan siswa tidak memiliki gambaran mengenai bagaimana pemanfaatan kekayaan alam yang ada di Kediri.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa sarana pendukung yang dapat di kembangkan guru pada materi tersebut untuk meningkatkan proses dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran tersebut ialah video animasi. Menurut Daryanto (2012:86) dalam Wahyuono (2015:25) Video adalah bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena bisa samapai kehadiran siswa secara langsung. Dalam bukunya yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning*, *Ibiz Fernandes* menyebutkan video animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Jadi video animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari berbagai macam kumpulan objek dan disusun secara khusus sehingga akan bergerak sesuai alur dalam hitungan waktu.

Nimah. Z (2013:21) menyatakan bahwa kelebihan media video, yaitu:

1. Mampu merangsang partisipasi aktif para siswa,
2. Membangkitkan motivasi belajar siswa
3. Mengatasi keterbatasan,
4. Dapat menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain,
5. Menyajikan pesan informasi secara serempak bagi seluruh siswa, dan
6. Mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Video animasi disajikan semenarik mungkin agar siswa lebih mudah memfokuskan poin-poin materi pemanfaatan kekayaan alam di Kediri dengan kearifan lokal yang masih dipegang erat oleh masyarakat. Video animasi bersifat sederhana secara ringas dan praktis terlebih dilengkapi penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami. Dengan menghadirkan kearifan lokal yang dekat dengan anak, dapat menambah kontekstualisasi pembelajaran. Salah satu pemanfaatan kekayaan alam yang terdapat di Kediri dapat kita lihat di Gunung Kelud dan Waduk siman. Pemanfaatan utama dari Gunung

Kelud adalah sebagai tempat wisata selain itu pemanfaat SDA yang ada di gunung kelud adalah sebagai bidang pertanian, penambangan material hasil erupsi dll. Pemanfaatan utama pada waduk siman yaitu sebagai irigasi, selain itu waduk siman juga dimanfaatkan oleh warga sekitar sebagai wisata dan tempat kumpul bersama saudara atau teman karena di waduk siman terdapat banyak sekali warung, tidak jarang juga dan beberapa orang yang memancing disana dan ada juga yang menambang pasir di jalan lahar dekat waduk siman. Hal ini menjadi dasar mengapa siswa perlu mengenal kearifan lokal Kediri terutama dalam pemanfaatan sumber daya alam.

Penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain: Hendra Eka Wahyuono (2015), dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas 3 SDN Lowokwaru 1 Malang., Irma Murtianingrum (2022), dengan judul Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aturan Keselamatan Di Perjalanan Kelas 2 Sdn Tlogosari 03 Tlogowungu Pati Pada Masa Pandemi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah yang pertama objek penelitian yaitu siswa kelas 4 yang pastinya karakteristik objeknya berbeda dengan objek penelitian terdahulu, yang kedua yaitu materi yang di gunakan yaitu pemanfaatan kekayaan alam yang ada di Kediri, kemudian yang ketiga adalah lokasi penelitian pada penelitian ini lokasi berada di SD Negeri Punjul 1 dan yang terakhir yaitu pada penelitian ini menyisipkan kearifan lokal yang ada di kabupaten Kediri.

Menyisipkan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal didalam pembelajaran merupakan salah satu usaha penanaman karakter siswa, sehingga tidak hanya memfokuskan pada pencapaian kompetensi kognitif siswa. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar tidak lepas dari pengenalan nilai-nilai budaya lokal yang telah menjadi pandangan hidup secara turun temurun dalam suatu tradisi masyarakat (Saidah, 2017:31). Nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diambil dari kegiatan pemanfaatan sumber daya alam salah satunya seperti yang telah dipaparkan di atas. Berdasarkan

paparan di atas, dirumuskan sebuah judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI “KAYANYA KEDIRIKU” MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM MATERI PEMANFAATAN KEKAYAAN DI ALAM INDONESIA KELAS IV Di SDN PUNJUL 1”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada paparan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru belum mengembangkan media, terutama video animasi dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas,
2. Guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar,
3. Orientasi pembelajaran terpusat pada guru (*teacher oriented*),
4. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena media pembelajaran yang kurang memadai,
5. Siswa kurang bersikap pasif dan kurang memberi respon pada guru,
6. Kurang adanya kerja sama atau kerja kelompok antar siswa,
7. Terbatasnya produk media pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada paparan indentifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV pada tema 9 Kayanya Negeriku.

D. Rumusan Masalah

Adanya pembatasan masalah dan hasil identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video animasi dengan judul “Kayanya Kediri” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi dengan judul “Kayanya Kediri”

untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV?

3. Bagaimana keefektifan video animasi dengan judul “Kayanya Kediri” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV?

E. Tujuan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa video animasi untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan mengangkat potensi yang ada di Kediri untuk siswa kelas IV. Tujuan tersebut dapat diuraikan dalam tujuan-tujuan khusus berikut..

1. Mendeskripsikan validitas video animasi dengan judul “Kayanya Kediri” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV.
2. Mendeskripsikan kepraktisan video animasi dengan judul “Kayanya Kediri” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV.
3. Mendeskripsikan keefektifan video animasi dengan judul “Kayanya Kediri” untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV.

F. Manfaat

Penelitian pengembangan video animasi ini dilakukan agar hasil pengembangan dalam dunia pendidikan meningkat. Manfaat penelitian ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan berharga dalam upaya mengembangkan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kreatifitas guru serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

a. Bagi Guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi para guru dalam memberikan pembelajaran untuk siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menunjang tingkat prestasi sekolah serta sebagai salah satu pendobrak munculnya pengembangan-pengembangan media di kalangan guru.

c. Bagi siswa

Temuan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran bertema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia khususnya dengan muatan lokal Kediri.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perseda
- Badan Pusat Statistik.2015.*Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Kediri 2015*. Kediri.CV Cakrawala
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Darmayanti, Endah dan Siswanti. (2019). *Animasi 2D & 3D untuk SMK/MAK. Kelas XI*.Tim QuantumBook.Malang
- Falahudin, Iwan (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. Jurnal Lingkar Widyaiswara, 4 (1), 104-117.
- Fikriyaturohma. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Hands- On Equations Berbantu Komputer Pada Materi Persamaan Linier untuk Siswa Kelas VII*. Jurnal Online Universitas Negeri Malang.
- Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung
- <https://teropong.id/forum/2017/10/16/pengertian-sumber-daya-alam-klasifikasi-jenis-pengelolaan-pemanfaatan-sumber-daya-alam-dan-hambatannya/>
- <https://webmediapembelajaran.wordpress.com/2016/12/30/heinich/>

- Khairina, Nadia.(2018).*Perbedaan Kemampuan Berpikir Kretaif Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Team Quiz Pada Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Al-Washliyah Kolam Tahun Pelajaran 2017/2018*. 2018. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Laksana, Arga.(2017). *Ensiklopeida Sumber Daya Alam Indonesia*, Yogyakarta, Hal. 3
- Nikmah, Zulfatun. (2013). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Shalat Fardlu pada Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Gumalar Adiwerna Tegal*. Undergraduate thesis: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono. (2019). "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7.4
- Rahmayanti, Laily. (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodo Sidoarjo*. JPGSD 06(4): 429-439
- Safitri, W. N. (2022). *Pengembangan Media Flipchart Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Miftahul Huda Ngreco* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Saidah, K. (2017). *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pengenalan Nilai- Nilai Kearifan Lokal di SDN Burengan 2 Kota Kediri*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Slavin, R. E. 2005.*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*.

- Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudana, I. Putu Ari, and I. Gede Astra Wesnawa.(2017).*Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA*.Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Bali
- Surya. (2012). *Media Elektronik Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Kencana. Waluyanto. (2006). *Perancangan Film Kartun Berbasis Sel (Cel Animation)*
- Wahyuono, Hendra Eka. (2015).*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang*. Diss. University of Muhammadiyah Malang.
- Widyanti, Triani.2015.*Penerapan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Masyarakat Kampung Adat Cireundeu Sebagai Sumber Pembelajaran IPS*.Bandung
- Widyawardani.(2021) Pengaruh Profitabilitas modal dan nilai
- Yasin, Maskoeri. (1986). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, Hal. 598.