

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI INDONESIAKU  
KAYA BUDAYA UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI  
TIRON 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**MIFTAH AYU DEA OKTAVIANA**

NPM : 2014060213

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi Oleh :  
**MIFTAH AYU DEA OKTAVIANA**  
NPM : 2014060213

Judul :  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA  
UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI TIRON 2**

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

Tanggal : 14 Juni 2024

Pembimbing 1



**Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd**  
NIDN. 071028902

Pembimbing 2



**Karimatus Saidah, M.Pd**  
NIDN. 0710039103

Skripsi Oleh :  
**MIFTAH AYU DEA OKTAVIANA**  
NPM : 2014060213

Judul :  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA  
UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI TIRON 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal : 18 Juli 2024

**Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
2. Penguji 1 : Kukuh Andri Aka, M.Pd
3. Penguji 2 : Karimatus Saidah, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
PGSD 19690824 1994 03 1001

...

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Miftah Ayu Dea Oktaviana  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk/ 24 Oktober 2001  
NPM : 2014060213  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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, 14 Juni 2024

Yang Menyatakan,



**MIFTAH AYU DEA OKTAVIANA**  
NPM : 2014060213

**Motto :**

**“Datan serik lamun ketaman, datan susah lamun kelangan”**

~

“Jangan pernah merasa puas dan seringkali Tuhan memberikan ujian kepada kita agar kita tidak mudah merasa puas dan menghargai apa yang kita miliki”.

~

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

**Al-Insyirah Ayat 6**

~

**“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”**

## ABSTRAK

**Miftah Ayu Dea Oktaviana.** Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri Tiron 2, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

**Kata kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran Video Animasi, IPAS

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tiron 2, ditemukan adanya sebuah masalah terkait dengan mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri Tiron 2. Masalah yang terjadi adalah penurunan nilai hasil belajar siswa dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) peserta didik kelas 4 SD Negeri Tiron 2. Dalam hal ini nampak pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, dimana hal tersebut dapat terjadi dikarenakan pendidik di SD Negeri Tiron 2 belum memiliki banyak inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan latarbelakang tersebut, rumusan masalah yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah., 1). Bagaimana kevalidan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?, 2). Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?, 3). Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?

Pada penelitian ini termasuk pada kategori *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek Penelitian ini adalah pada uji terbatas menggunakan siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 1 sejumlah 10 orang siswa dan untuk uji luas subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tiron 2 sejumlah 20 orang siswa. Penelitian ini dilakukan dengan dua uji validitas yaitu uji validasi media dan uji validasi materi. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti memberikan kuisioner respon siswa dan respon guru pada uji kelompok terbatas maupun luas. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan soal evaluasi yang berjumlah 20 butir soal.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah, didapatkan skor presentasi sebesar 94,2% untuk validasi media dan sebesar 95,5% untuk validasi materi. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor persentase angket respon guru sebesar 96% dan perolehan angket respon siswa sebesar 97%. Sedangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor persentase KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 95%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, di rekomendasikan untuk, 1). Kepala sekolah agar mendorong guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau non-teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 2). Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif harus disediakan oleh guru untuk digunakan disekolah sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa.

## KATA PENGANTAR

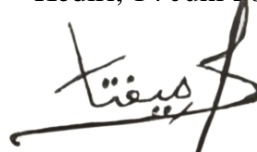
Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri Tiron 2” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukminin, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Karimatus Saidah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Mohammad Yunus, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Tiron 1 dan 2
7. Atik Ida Susanti, S.Pd Selaku Guru Kelas 4 SD Negeri Tiron 2
8. Ida Lestari, S.Pd Selaku Guru Kelas 4 SD Negeri Tiron 1
9. Orang Tua saya yang sudah mensupport dari segala segi biaya, dukungan, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Japa Yuhanas Setia Putra, S.M. Selaku calon suami saya yang sudah membantu dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai.

Kediri, 14 Juni 2024



**MIFTAH AYU DEA OKTAVIANA**  
NPM : 2014060213

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	13
1. Pembelajaran.....	13
2. Media Pembelajaran.....	21
3. Media Pembelajaran Video Animasi .....	27
4. Animaker Website .....	33
5. Hakekat Kearifan Lokal.....	36
6. kearifan Lokal Kediri.....	42
7. Larung Sesaji .....	43
8. IPAS.....	44
B. Penelitian Terdahulu .....	45



C. Kerangka Berfikir Penelitian .....	46
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Penelitian .....	50
B. Prosedur Pengembangan .....	51
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	58
D. Uji Coba Produk .....	59
E. Validasi Produk .....	62
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	62
G. Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	74
B. Hasil Uji Validasi .....	78
C. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) .....	82
D. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Luas) .....	89
E. Desain Akhir Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal .....	97
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	98
<b>BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	106
B. Implikasi .....	107
C. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Capaian Pembelajaran IPAS .....	40
Tabel 2.2	: Penelitian Terdahulu .....	46
Tabel 3.1	: Desain Media Video Animasi Berbasis Kearifan lokal .....	54
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Angket Validasi Media Video Animasi .....	63
Tabel 3.3	: Angket Validasi Materi Dalam Media Video Animasi.....	63
Tabel 3.4	: Kisi-Kisi Soal.....	64
Tabel 3.5	: Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	65
Tabel 3.6	: Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 3.7	: Skala Likert .....	68
Tabel 3.8	: Kriteria Validitas .....	69
Tabel 3.9	: Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan .....	71
Tabel 3.10	: Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan.....	73
Tabel 4.1	: Desain Media .....	77
Tabel 4.2	: Angket Validasi Media .....	79
Tabel 4.3	: Angket Validasi Materi .....	80
Tabel 4.4	: Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	81
Tabel 4.5	: Data Angket Respon Guru Pada Uji Terbatas .....	83
Tabel 4.6	: Data Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Terbatas.....	85
Tabel 4.7	: Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa Pada Uji Terbatas.....	86
Tabel 4.8	: Data Nilai Hasil Evaluasi Uji Terbatas .....	87
Tabel 4.9	: Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Luas.....	90
Tabel 4.11	: Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Luas .....	92
Tabel 4.12	: Rekapitulasi Respon Guru dan Siswa Pada Uji Luas .....	93
Tabel 4.8	: Data Nilai Hasil Evaluasi Uji Luas .....	94
Tabel 4.13	: Desain Akhir Media .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Berpikir Penelitian .....	49
Gambar 3.1	: Model ADDIE .....	51
Gambar 3.2	: Tampilan Awal .....	56
Gambar 3.3	: Tampilan Judul Kearifan Lokal Kediri .....	56
Gambar 3.4	: Tampilan Awal Tradisi Lokal Kediri .....	56
Gambar 3.5	: Menjelaskan Seni Jaranan .....	56
Gambar 3.6	: Menjelaskan Seni Tiban .....	56
Gambar 3.7	: Larung Sesaji Gunung Kelud .....	57
Gambar 3.8	: Tampilan Kuis .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	117
Lampiran 2	: Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	120
Lampiran 3	: Surat Izin Penelitian .....	123
Lampiran 4	: Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	125
Lampiran 5	: Surat Pemanfaatan Media.....	127
Lampiran 6	: Perangkat Pembelajaran .....	129
Lampiran 7	: Lembar Permohonan Validasi Materi dan Media .....	158
Lampiran 8	: Lembar Angket Validasi Materi.....	161
Lampiran 9	: Lembar Angket Validasi Media .....	166
Lampiran 10	: Angket Respon Guru .....	171
Lampiran 11	: Surat Angket Respon Siswa .....	178
Lampiran 12	: Soal Evaluasi .....	187
Lampiran 13	: Angket Hasil Wawancara.....	212
Lampiran 14	: Dokumentasi .....	215

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan yang baik merupakan sebuah pembelajaran yang terfokus dan memiliki tujuan yang jelas terhadap peserta didik. Dalam perjalanannya, melewati pendidikan itu penting dalam membentuk karakter awal sekaligus menentukan proses dari kualitas sumber daya manusianya. Menurut Kurniawan (2017: 26), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Pendidikan merupakan sebuah langkah atau sebuah upaya yang terstruktur untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik, guna meningkatkan potensi diri peserta didik yang berdasar pada kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat pentingnya pendidikan, maka perlu juga mengetahui tujuan dari pendidikan itu sendiri, agar upaya yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan yang ada. Menurut Permendikbud Ristek (Nomor 35 Tahun 2018), bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan

memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan memiliki tujuan mulia, di mana melalui pendidikan dapat menciptakan individu yang berkualitas. Dimulai dari peserta didik yang diberikan ilmu oleh pendidik untuk membentuk potensinya sedari dini dalam menjadikannya manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggungjawab. Pendidikan sendiri dimulai dari pendidikan yang paling dasar, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar kemudian diteruskan ke jenjang berikutnya. Sekolah dasar menjadi pendidikan utama dan sekaligus menjadi awal dari sebuah dasar ilmu diajarkan. Seperti yang dijelaskan Permendikbud Ristek (Nomor 7 Tahun 2022), bahwa jenjang pendidikan dasar adalah jenjang yang melandasi jenjang sekolah Pendidikan menengah.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tak lepas dari keterkaitan antara pendidik dan peserta didik. Berdasarkan Permendikbud Ristek (Nomor 7 Tahun 2022), peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis Pendidikan tertentu. Sedangkan pendidik adalah tenaga kependidikan yang kualifikasi sebagai guru, pamong belajar, tutor, instruktur,

dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan Pendidikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendidik yang berkualitas, maka dapat menciptakan peserta didik yang berkualitas. Tentunya dengan terciptanya peserta didik berkualitas akan dapat memenuhi tujuan dari pendidikan dan memberikan dampak positif bagi semua pihak.

Dalam upaya mendukung terciptanya pendidikan yang dimulai dengan keterikatan pendidik dan peserta didik, terdapat juga hal yang tak kalah pentingnya, yaitu keberadaan kurikulum yang telah diberikan oleh pemerintah dalam menjalankan aktivitas pendidikan. Kurikulum memiliki fungsi yaitu mengatur serta memberikan dasar dalam target penyampaian dan pencapaian pendidikan. Seperti yang terdapat pada Permen (Nomor 57 Tahun 2021), kurikulum merupakan merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu atau tinggi.

Pada saat ini kurikulum dibagi menjadi 2 bagian yaitu menurut Hidayat (2013: 113), kurikulum 2013 yang berorientasi terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) dan menurut Hardiyanti dkk (2022: 138-143), Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang diciptakan untuk membangun sistem pendidikan nasional dan mengembalikan pada esensi

undang-undang dengan memberi kebebasan kepada civitas akademika yang dimulai dari guru sebagai penggerak pendidikan nasional.

Mata pelajaran IPA pada kurikulum merdeka diintegrasikan dengan menjadi IPAS. Ilmu pengetahuan sosial juga memiliki karakteristik tertentu yang menjadi pembeda dengan pelajaran lainnya. Menurut Agustina (2022 : 69-77), ilmu pengetahuan sosial adalah program kurikuler yang memiliki tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Secara garis besar materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD meliputi kebiasaan masyarakat di sekitarku, Kekayaan budaya Indonesia, Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Pentingnya materi Indonesiaku Kaya Budaya bagi siswa adalah didalam kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang dapat digunakan dalam membangun karakter bangsa mengenalkan warisan budaya daerah terutama materi tentang pengertian kearifan lokal, makanan khas daerah, bahasa daerah, serta macam-macam tradisi lokal yang ada di daerahnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Tiron 2, ditemukan adanya sebuah masalah terkait dengan mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri Tiron 2. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa peserta didik kelas 4 SD Negeri Tiron 2 berada dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dimana



hal tersebut dapat terjadi banyak faktor yang menyebabkan siswa memperoleh nilai dibawah KKM antara lain: pertama, perbedaan siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga daya tangkap yang diperoleh pun berbeda. Kedua, siswa kurang berminat dengan pelajaran IPAS dan penggunaan metode yang tidak bervariasi hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga membuat siswa menjadi bosan. Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS pun, yang terkadang siswa ramai sendiri dengan temannya ketika mengikuti pelajaran. Faktor lain dikarenakan pendidik di SD Negeri Tiron 2 belum memiliki banyak inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Tenaga pendidik di SD Negeri Tiron 2 dapat dikatakan dalam kategori guru usia muda yang seharusnya lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia. Namun dari hasil observasi didapatkan bahwa guru hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar dan guru sekedar menyampaikan isi dari LKS ataupun buku paket tersebut. Alat penunjang kegiatan pembelajaran yang disediakan oleh sekolah seperti proyektor belum dimanfaatkan dengan baik.

Tidak adanya atau dimanfaatkannya media pendukung dalam kegiatan pembelajaran tentu dapat berdampak pada penurunan nilai hasil belajar dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) peserta didik, hal ini dikarenakan penyampaian materi masih terbatas. Sehingga inovasi seperti penambahan gambar gerak, bentuk-bentuk tulisan dan animasi modern yang membuat tampilan materi lebih bagus tidak dapat dilakukan. Lain halnya apabila media pendukung tersedia dan digunakan secara maksimal, tentu

materi yang disampaikan pada peserta didik akan beragam. Pendapat tersebut sejalan dengan jurnal penelitian Yuanta (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu karakteristik yang dimiliki setiap siswa adalah kecenderungan mereka untuk bermain, suka dengan hal baru, dan keinginan mereka untuk diperhatikan. Bagi siswa lebih menyukai pelajaran olahraga alih-alih pelajaran teoritis seperti menguasai IPAS, yang melibatkan banyak menghafal dan teori. Menurut Kemendikbud, alasan pendidikan IPAS digabungkan menjadi satu di tingkat sekolah dasar adalah bahwa anak-anak di usia SD memiliki kecenderungan untuk melihat semuanya secara utuh dan terpadu. Pendapat dari Kemendikbud tersebut juga di dukung oleh pernyataan Asih (2023), yang menyatakan pengembangan media ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menarik, interaktif dan mudah dipahami.

Pentingnya mempelajari materi kearifan lokal Kediri adalah dimana sedari kecil siswa harus dikenalkan kearifan lokal tempat tinggalnya dan hal tersebut merupakan salah satu upaya melestarikan kearifan lokal daerah. Data hasil observasi menunjukkan siswa kurang memahami makna kearifan lokal dan belum mengetahui sepenuhnya kearifan lokal yang ada di daerah Kediri.

Maka dari itu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Kearifan Lokal Kediri perlu adanya dukungan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Karena hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung, hal ini akan mempermudah tersampainya pesan dari materi ilmu pengetahuan sosial kepada peserta didik.

Mengacu pada peran penting media pembelajaran, menurut Zain dan Djamarah (2020: 121), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Inovasi media pembelajaran pada materi kenampakan alam dan sosial budaya dapat dikemas menggunakan video animasi pembelajaran yang dibuat melalui *website animaker website*.

Pemilihan media tersebut dilatarbelakangi oleh karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Video animasi pembelajaran memiliki cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar, dimana dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan dan belajar sambil bermain. Sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti mengambil judul skripsi yaitu, **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Tiron 2.**

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut. Di SD Negeri Tiron 2 teridentifikasi mengalami masalah yaitu terdapat fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran seperti proyektor, dan alat peraga namun tidak di manfaatkan dengan baik untuk kegiatan pembelajaran. Di SD Negeri Tiron 2 juga memiliki perpustakaan mini di setiap sudut kelas, akan tetapi tidak memiliki laboratorium komputer. Laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengenal teknologi. Dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah saja dan menggunakan buku LKS ataupun buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar siswa.

Ada beberapa faktor alasan guru hanya menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Yang pertama, ditinjau dari kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga keterlibatan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Alasan yang kedua adalah ditinjau dari segi biaya, dimana guru berpendapat bahwa membuat media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajarannya membutuhkan banyak biaya. Yang ketiga guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada metode ceramah.

Beberapa alasan di atas akhirnya berdampak pada penurunan nilai hasil belajar siswa dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) peserta

didik kelas 4 SD Negeri Tiron 2, terbukti dengan adanya peserta didik yang tidak seluruhnya memperhatikan penjelasan guru dan sebagian asik dengan kegiatannya masing-masing. Pernyataan ini di perkuat oleh hasil penelitian Imron (2016), yang menyatakan bahwa menurunnya minat belajar peserta didik berakibat pada 70% capaian hasil belajar peserta didik yang tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

### **C. PEMBATAAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi pembatas masalah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 Kabupaten Kediri.
2. Penelitian ini memfokuskan pembahasan mengenai mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.
3. Penelitian ini membahas pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal dengan menggunakan *animaker website*.

### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?

2. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik?

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis kearifan lokal sudah tervalidasi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal sudah praktis digunakan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal sudah efektif digunakan.

#### **F. KEGUNAAN PENELITIAN**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat yang di dapat dari pengembangan penelitian untuk meningkatkan hasil capaian belajar peserta didik. Dimana mengingat manfaat media pembelajaran yang disampaikan oleh Daryanto (2016: 8), manfaat media dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut: 1) Melihat benda dan makhluk hidup yang ada sebelumnya, menantang untuk memperoleh dan sulit untuk memperhatikan secara lugas., 2) Mendengar

suara yang menantang untuk disampaikan secara langsung dengan telinga., 3) Memperhatikan kejadian yang jarang terjadi atau terjadi sebelumnya., 4) Mudah memikirkan sesuatu., 5) Dapat dengan cepat mengamati suatu proses yang berjalan lambat, atau sebaliknya., 6) Dapat mengamati pergerakan mesin/peralatan yang sulit ditangkap secara langsung., 7) Dapat melihat bagian alat yang tersembunyi., 8) Dapat secara bersamaan menjangkau sejumlah besar orang dan mengamati suatu objek., 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan kecepatan masing-masing orang.

## **2. Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini secara praktis dapat dimanfaatkan sebagai berikut.

### **a. Peneliti Lain**

Diharapkan peneliti dapat mengembangkan penulisan penelitian dengan lebih baik dan dapat memperbanyak pembahasan tentang materi lain.

### **b. Guru**

Semoga penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana menginovasi media pembelajaran bagi peserta didik, serta memaksimalkan media penunjang lain yang ada.

**c. Siswa**

Semoga penelitian ini dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik untuk dapat sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Agus Suprijono. 2014. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Akon dan Ridwan. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 10.
- Anggraeni, Nurul. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar
- Ardi Muhammad, Bakhrani Rauf, Mithren. (2017), *Desain Rumah Tinggal Berbasis Kearifan Lokal Suku Bugis yang Berwawasan Lingkungan* (Makasar: Universitas Negeri Makasar, h. 9.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Asep Jihad & Abdul, Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Asf, Jasmani & Syaiful, Mustofa. 2013. *Supervisi Pendidikan: Terobosan Baru dalam Peningkatan Kinerja Pengawas Sekolah dan Guru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Depdiknas .2021. *Undang-undang RI No.57 tahun 2021.tentang Standar nasional pendidikan*.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zain Aswan dan Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Permana, E. P dan Imron, I. F (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fatria Fita Listari. (2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia. Volume 2. Nomor 1.(142).
- Firdaus D. H, Cucu Atikah, "Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube," *J. Pendidik. Tek. Mesin Undiksha*, vol. 9, pp. 100-108, 2021.
- Fitriana, Dina. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Animasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. SkrIPASi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Friendha Yuanta. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, p-ISSN 2685-7642. Vol. 1 No. 2 Desember. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Gustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. 6 (5), 69–77.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Haniyaturroufah. (2013). Ritual Sesaji Sebagai Bentuk Persembahan Untuk Kanjeng Ratu Kidul di Desa Karangbolong Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen.
- Haniyaturroufah. (2013). "Ritual Sesaji Sebagai Bentuk Persembahan Untuk Kanjeng Ratu Kidul Di Desa Karangbolong Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen". Vol. 03 / No. 05 / November 2013. HAL 20-13.
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Siska Aprilia Hardiyanti, Aprilia Divi Yustita, Eka Afrida Ermawati Vol. 2, No. 2, Agustus (2022). IBM Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 5 Karang Sari Banyuwangi hal. 138-143 DOI Artikel: 10.46306/jub.v2i2.73 e-ISSN : 2776-382X | p-ISSN: 2776-3838 Politeknik banyuwangi.

- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartowagiran, Umi Wuryanti dan Badrun. (2016). “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Karakter* 6(2) 232–45.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Khavisa Pranata1 Dkk. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar. E-ISSN : 2502-681X. *Journal Tunas Bangsa*. UBBG PGSD.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah dan Lukman N (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. P-ISSN 2355-5106. Vol 10. No. 2 Tahun 2023. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VIII, Nomor 1. Yogyakarta, UNY.
- Muflikhah, Siti. 2019. *Management Of Social Media as One of The Arabic Language Learning Media In The Millenial Era. International Conference of Moslem Society*, 3 hlm 311-312.
- Muh Aris Marfai. 2013. *Pengantar Etika Lingkungan dan Kearifan Lokal* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, h. 36.
- Muhammad Ardi, Bakhrani Rauf, Mithren (2017). *Desain Rumah Tinggal Berbasis Kearifan Lokal Suku Bugis yang Berwawasan Lingkungan*. Makasar: Universitas Negeri Makasar, h. 9.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Media Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>

- Moh. Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* . Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Nadlir. 2014. *Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 2 No. 2. H. 91.
- Nasrah dkk. 2021. *Pembelajaran IPA Untuk PGSD/PGMI*. 1st edn. Yogyakarta: Nuta Media.
- Nasution, M.Pd, Toni dan Maulana Arafat Lubis, M.Pd. 2018. *Konsep Dasar IPAS*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nursalam dan Fallis A. 2016. *Metodologi penelitian*. J Chem Inf Model. 53 (9): 1689–99.
- Husni. Padilatul. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jambi.
- Parwati. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan
- Permendikbud Ristek. Undang-undang RI Nomor. 35 tahun 2018. Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Permen. Undang-undang RI Nomor. 57 tahun 2021. Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud Ristek. Undang-undang RI Nomor. 7 tahun 2022. Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Prastowo, Andi. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Ponza Dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (1) pp. 9-19.
- Pribadi, A. Benny. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implimentasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.

- Rahmayanti, Laily dan Farida I. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo." *JPGSD* 06(4): 429-439. Revisi VI hal 134, Rineka Apta, Jakarta.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Majalengka: Referens. Rineka Cipta*, 2014).
- Rivai Ahmad & Nana Sudjana. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rochsantiningsih, D., Suciati, E. and Hartoyo, A. (2020). Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), pp. 448–457.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rustaman Nuryani dkk (2015). *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. 12th edn. Banten 2 Universitas Terbuka
- Sabrinatami Zanderiyani (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sary, Yessy N. E. (2015). *Psikologi Pendidikan (Untuk Mahasiswa Umum dan Kesehatan)*. Yogyakarta: Parama Publishing. Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Simang, R. E., & Gagaramusu, Y. (2016). Langaleso, Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan Pada Kelas IV SD Inpres 2. *Jurnal Kreatif Tadulako*.
- Skinner, B. F. 2013. *Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama .
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

- \_\_\_\_\_. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Tirtarahardja, Umar dan S. L. La Sulo. 2015. *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto dan Al-tabani. 2014. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group.
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsa Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNESA*, 1-8.
- Yuanta Friendha. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. P-ISSN 26857642. Vol. 1 No. 2 Desember 2019. Hal 91-100. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Yolanda, Dwi Cahaya Nurani, Mazda Leva Okta Safitri (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Muatan Ipa Di Kelas 6 Sd N 02 Palembang. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*. Volume 4 No. 1, 2023, pp. 1-6. E-ISSN 2721-0294.

