

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS TARIAN
JARANAN (AVATAR-J) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RISKA NURHAYATI

NPM : 2214060159

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RISKA NURHAYATI

NPM: 2214060159

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS TARIAN
JARANAN (AVATAR-J) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 24 Juni 2026

Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.

NIDN. 0714118403

Pembimbing II



Widi Wulansari, M.Pd.

NIDN. 0724038803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RISKA NURHAYATI

NPM: 2214060159

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS TARIAN
JARANAN (AVATAR-J) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua | : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. |
| 2. Penguji I | : Kharisma Eka Putri, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Widi Wulansari, M.Pd. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN: 0024086901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“SELESAIKAN APA YANG TELAH KAMU MULAI”

-Penulis-

“Ketika kamu Ikhlas menerima semua kekecewaan hidup, maka Allah akan membayar tuntas kekecewaanmu dengan beribu-ribu kebaikan”

-Ali Bin Abi Thalib-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada keluargaku tercinta, Ibu Sukarti, kakak Anis, dan alm. ayah Darto, terimakasih telah menjadi motivasi dan memberi support penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini. Ayah, meski tidak sempat melihat penulis sampai wisuda namun sesuai janji penulis 7 tahun yang lalu, anakmu akan pulang menjadi sarjana.
2. Kepada Kanda Dandi Nuari kekasih tercinta, terima kasih atas cahaya yang diberikan ketika penulis ketika dihadapkan pada ketidakpastian dan keterpurukan, selalu menjadi alasan untuk tetap hidup dikala masa sulit penulis dan menjadi motivasi penulis untuk semangat menyelesaikan studi dan melanjutkan hidup sebaik-baiknya.
3. Kepada sahabatku, Mitha Wulandari perempuan yang selalu menjadi tempat menyenangkan bagi penulis selama hampir 10 tahun. Terima kasih dengan sabar menemani penulis, memberikan hiburan pada saat suka dan duka.
4. Terakhir, terima kasih kepada perempuan sederhana, yaitu penulis sendiri Riska. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri hingga sampai tahap ini. Maafkanlah dan berbahagialah selalu untuk dirimu sendiri. Tuhan sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu.

Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Riska Nurhayati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 14 November 2003
NPM : 2214060159
Fakultas/Prodi : FKIP/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,

Yang Menyatakan



Riska Nurhavati

NPM. 2214060159

ABSTRAK

Riska Nurhayati. 2026. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Tarian Jaranan (AVATAR-J) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pembimbing: (1) Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi., (2) Widi Wulansari, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman budaya dan kewarganegaraan siswa serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif terkait budaya lokal. Pembelajaran di kelas cenderung masih menggunakan metode konvensional (buku dan penjelasan lisan), sehingga siswa kurang tertarik dan kesulitan memvisualisasikan serta memahami kesenian lokal seperti tarian Jaranan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Tarian Jaranan (AVATAR-J) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dilihat dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli (ahli materi dan ahli media). Instrumen yang digunakan meliputi angket respon (guru dan siswa), serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Teknik analisis data kevalidan dengan V-Aiken, keefektifan dengan N-Gain, dan kepraktisan menggunakan persentase kepraktisan dengan skala Guttman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media video animasi AVATAR-J dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi nilai validitas sebesar 0,95, ahli media nilai sebesar 0,975, ahli soal memberikan nilai sebesar 0,925 dan ketiga validitas ahli tersebut dikategori sangat valid. Uji kepraktisan yang diukur melalui angket respon guru dengan persentase kepraktisan sebesar 100% dan respon siswa uji skala kecil mencapai 96,15% dan uji skala besar mencapai 98,21%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap siswa antara sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media. Dengan hasil uji skala kecil rata-rata N-Gain siswa mencapai 0,852 dengan kategori tinggi, dan uji skala besar N-Gain sebesar 0,760 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif video animasi AVATAR-J terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, AVATAR-J, Tarian Jaranan, Budaya dan Kewarganegaraan.

KATA PENGANTAR

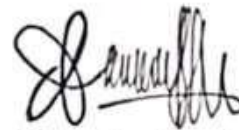
Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Tarian Jaranan (AVATAR-J) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini 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 UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada seluruh mahasiswa dalam menyusun skripsi.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi selaku dosen pembimbing I yang banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi tepat waktu.
5. Ibu Widi Wulansari, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi tepat waktu.
6. Ibu Endang Mustianik, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Kanyoran 2 dan Bapak Firman Dwi Febrywidyanto, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Mohamad Yunus, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Semen 1 dan Bapak Puguh Dodik Efendi, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV SDN Kanyoran 2 dan SDN Semen 1 yang telah membantu menjadi responden dalam penelitian ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 13 Juli 2026

Mahasiswa



Riska Nurhavati

NPM. 2214060159

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Pengertian Pembelajaran.....	6
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	16
4. Tarian Jaranan	20
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	28

1. Analisis (<i>Analysis</i>)	29
2. Desain (Design).....	30
3. Pengembangan (Development)	31
4. Implementasi (Implementation)	31
5. Evaluasi (Evaluation).....	31
C. Desain Pengembangan	32
D. Tempat dan Waktu Perancangan	34
a. Objek Penelitian	35
b. Subjek Penelitian.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
1. Observasi.....	36
2. Wawancara	36
3. Angket.....	37
4. Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	49
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	49
2. Analisis Kinerja (<i>Performance Analysis</i>)	49
3. Analisis Kebutuhan (<i>Need Analysis</i>)	49
4. Design (Desain).....	50
5. Development (Pengembangan)	53
B. Data Uji Coba.....	57
C. Analisis Data	63
D. Revisi Produk.....	75
E. Kajian Produk Akhir	80
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Observasi	36
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Guru	36
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Siswa	37
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.6 Angket Respon Guru	40
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan	43
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan	44
Tabel 3.10 Nilai Persentase	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Soal	56
Tabel 4.4 Respon Guru	58
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil (SDN Kanyoran 2)	59
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Besar (SDN Semen 1)	60
Tabel 4.7 Data Pre-Test dan Post-Test Uji Skala Kecil (SDN Kanyoran 2)	61
Tabel 4.8 Data Pre-Test dan Post-Test Uji Skala Besar (SDN Semen 1)	62
Tabel 4.9 Analisis Kevalidan Ahli Materi	64
Tabel 4.10 Analisis Kevalidan Ahli Media	65
Tabel 4.11 Analisis Kevalidan Ahli Soal	66
Tabel 4.12 Analisis Kepraktisan Respon Guru	67
Tabel 4.13 Analisis Kepraktisan Respon Siswa Uji Skala Kecil	69
Tabel 4.14 Analisis Kepraktisan Respon Siswa Uji Skala Besar	70
Tabel 4.15 Analisis N-Gain Uji Skala Kecil (SDN Kanyoran 2)	72
Tabel 4.16 Analisis N-Gain Uji Skala Besar (SDN Semen 1)	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model ADDIE	29
Gambar 3.2 Rancangan Media AVATAR-J	30
Gambar 3.3 Sampul Pembuka Media AVATAR-J	33
Gambar 3.4 Materi Media AVATAR-J	33
Gambar 3.5 Kuis Media AVATAR-J	34
Gambar 4.1 Penyusunan Naskah Materi	51
Gambar 4.2 Pengonversi Naskah Menjadi Kode JSON	51
Gambar 4.3 Hasil Kode JSON Per-Scene	51
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter	52
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Karakter Beserta Sampul Judul	52
Gambar 4.6 Unggah Hasil Gambar Setiap Judul Scene	52
Gambar 4.7 Proses Generate Gambar Menjadi Video Setiap Scene	53
Gambar 4.8 Proses Penggabungan Hasil Video	53
Gambar 4.9 Kuis Singo Barong	76
Gambar 4.10 Kuis Bujangganong	76
Gambar 4.11 Kuis Bopo	76
Gambar 4.12 Pengenalan Tokoh Celeng Sebelum Revisi	77
Gambar 4.13 Pengenalan Tokoh Celeng Setelah Revisi	78
Gambar 4.14 Soal Sebelum Revisi	79
Gambar 4.15 Soal Setelah Revisi	80
Gambar 4.16 Sampul Pembuka	82
Gambar 4.17 Contoh Pengenalan Tokoh	82
Gambar 4.18 Contoh Pengenalan Alur Pertunjukan.....	82
Gambar 4.19 Contoh Kuis Interaktif	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	92
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	94
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian SDN Kanyoran 2.....	96
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian SDN Semen 1	97
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SDN Kanyoran 2.....	98
Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SDN Semen 1	99
Lampiran 7. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk SDN Kanyoran 2.....	100
Lampiran 8. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk SDN Semen 1	101
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran	102
Lampiran 10. Hasil Wawancara	128
Lampiran 11. Hasil Observasi.....	131
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Media	136
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Soal	139
Lampiran 15. Angket Respon Guru Uji Skala Kecil.....	142
Lampiran 16. Angket Respon Guru Uji Skala Besar	144
Lampiran 17. Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil	146
Lampiran 18. Angket Respon Siswa Uji Skala Besar.....	148
Lampiran 19. Hasil Pretest Siswa Uji Skala Kecil.....	150
Lampiran 20. Hasil Posttest Siswa Uji Skala Kecil	156
Lampiran 21. Hasil Pretest Siswa Uji Skala Besar	162
Lampiran 22. Hasil Posttest Siswa Uji Skala Besar.....	168
Lampiran 23. Dokumentasi Foto Kegiatan SDN Kanyoran 2	176
Lampiran 24. Dokumentasi Foto Kegiatan SDN Semen 1	178
Lampiran 25. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	180
Lampiran 26. Undangan Ujian Skripsi	181
Lampiran 27. Berita Acara Ujian Skripsi	182
Lampiran 28. Revisi Ujian Skripsi.....	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran budaya lokal pada siswa sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk identitas nasional dan menanamkan nilai-nilai luhur pada generasi muda. Khususnya pada siswa kelas IV SD, penting untuk mengenalkan beragam budaya, termasuk tarian tradisional. Salah satu budaya lokal yang memiliki nilai historis tinggi dan sarat akan simbol adalah tarian jaranan (Ainulmila & Oktiningrum, 2021). Akan tetapi, banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari budaya lokal karena metode pengajaran yang digunakan di sekolah masih cenderung konvensional menggunakan metode ceramah tanpa media yang menarik siswa dengan bantuan teknologi.

Rendahnya literasi budaya pada siswa ini juga disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari budaya lokal (Ainulmila & Oktiningrum, 2021). Pendekatan konvensional cenderung kurang menekankan pada partisipasi langsung siswa, padahal pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap budaya yang dipelajari. Tanpa metode yang lebih kreatif dan mendalam, seperti media berbasis teknologi, upaya untuk menanamkan literasi budaya dalam diri siswa menjadi kurang efektif (Jufri dkk., 2023). Sehingga, sangat penting untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa, seperti media berbasis tarian jaranan, yang dapat mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi sambil memahami budaya secara menyenangkan dan mudah diingat.

Kondisi ideal dalam pengajaran budaya di sekolah dasar adalah adanya media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami serta tertarik untuk belajar budaya (Ainulmila &

Oktiningrum, 2021). Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, mengaktifkan rasa ingin tahu mereka, dan membantu memperkuat ingatan akan materi yang dipelajari. Dengan demikian, pemahaman mereka tentang budaya lokal seperti tarian jaranan bisa meningkat.

Pembelajaran budaya lokal di SD Negeri Semen 1 dan SD Negeri Kanyoran 2 masih menghadapi tantangan atau masalah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara metode pengajaran masih konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran multimedia yang menarik dan kreatif yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Dari hasil observasi dihasilkan masalah dalam hal ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, wawancara dihasilkan siswa kurang tertarik untuk mendalami materi budaya, sehingga pemahaman mereka terhadap budaya lokal menjadi terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik, lebih modern dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, sehingga mereka dapat memahami budaya lokal dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu solusi yang diusulkan untuk meningkatkan budaya pada siswa adalah dengan mengembangkan media video animasi berbasis tarian jaranan. Media ini tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga menyediakan simulasi atau kuis yang memungkinkan siswa untuk mengasah otak (Satria et al., 2023). Melalui pendekatan ini, siswa bisa belajar secara langsung dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, yang juga mendukung pemahaman konsep budaya lokal secara mendalam.

Penggunaan media video animasi dalam pengajaran budaya memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, media interaktif video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk yang menarik, seperti animasi, simulasi, atau kuis. Kedua, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Ketiga, pendekatan interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan pemahaman siswa pada berbagai materi pelajaran, termasuk budaya. Misalnya, penelitian oleh (Yuliyanti, 2021) menemukan bahwa media interaktif berbasis budaya lokal dapat meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar sebesar 70%. Selain itu, penelitian oleh (Ainulmilla & Oktiningrum, 2021) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis budaya, seperti tarian jaranan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

B. Batasan Masalah

Agar tujuan penelitian ini tetap terarah dan pembahasannya tidak melebar ke luar topik, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Tarian Jaranan. Media ini dikembangkan untuk melihat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media (AVATAR-J) di sekolah dasar,

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan atas masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media video animasi berbasis tarian jaranan (AVATAR-J) dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat ditentukan bahwa tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media video animasi berbasis tarian jaranan (AVATAR-J) dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam:

- a. Menambah kajian tentang penggunaan media berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran.
- b. Memperluas teori mengenai integrasi teknologi digital dengan muatan budaya untuk meningkatkan hasil budaya siswa sekolah dasar.
- c. Menjadi dasar pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang relevan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi Guru
Menawarkan pilihan media pembelajaran yang relevan dan menarik untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap budaya daerah.
- b. Bagi Siswa
Membantu siswa mengenal dan menghargai warisan budaya lokal melalui media yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan hasil belajar budaya mereka.
- c. Bagi Sekolah
Mendukung upaya pelestarian budaya daerah melalui kegiatan pembelajaran, serta mendorong pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pendidikan.

d. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Memberikan inspirasi dan referensi dalam menciptakan media interaktif berbasis budaya lokal yang edukatif dan sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Ainulmila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.39441>
- Anisa, P. (2025). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Interactive Video dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 29–35.
- Azzahra, S., Nurfitriani, A., & Kasmad, M. (2025). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 1001–1008.
- Haliza, Y., Handayani, F., & Gusrianda, G. (2023). Urgensi literasi budaya generasi milenial di era digital. *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah*, 1(2), 141–148.
- Hartono, Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R., & Lestari, A. (2022). Strategi penanaman literasi budaya dan kreativitas bagi anak usia dini melalui pembelajaran tari. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5476–5486.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Juntara, K. D., Suarjana, I. M., & Jayanta, I. N. L. (2024). Video edukasi gamelan

- Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 152–159.
- Najib, A. A. (2025). *Pengembangan media Smart APPs Creator pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 01 Pengasinan*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugrahaeni, N., & Riyanto, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320.
- Nyoman, S., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.
- Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan video animasi budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen kegiatan ekstrakurikuler siswa sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 7(1), 9–17.
- Rahmawati, A., Maryani, A., & Iswatiningsih, D. (2025). Peningkatan pemahaman budaya lokal suku Dayak melalui literasi digital di sekolah dasar. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 20(1), 27–38.
- Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The effect of animation as a teaching tool on students' learning: An experimental study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129–145.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu modular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia*, 6(1), 859–873.
- Rusli, A., Fadhil, M., Ishaq, M., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Teoretis dan Praktis. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 573–581.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2023). Penerapan Media Visual terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3).
- Sastabila, N., Iswara, P. D., & Isrok'atun, I. (2024). Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B.

- Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 312–323.
- Satria, E., Suseno, D., Hikariantara, I. P., Wijayanti, A. I., & Pane, A. F. (2023). Pengembangan Media Interaktif Perpindahan Panas (Minterinas) dengan Game Menggunakan Pemrograman Berbasis Blok Scratch untuk Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5200>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susilarini. (2022). *Observational Methodologies in Education: Analysis of Interactions*.
- Syafei, I., & Husni Laely, N. (2020). Implementasi media bahasa dalam pembelajaran Mahārat Al-Kalām berdasarkan fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(2), 44–59.
- van Groenendaal, C. (2012). *Jaranan: The horse dance and trance in East Java* (Vol. 252). Brill.
- Yuliyanti, M. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia pada Budaya Literasi Peserta Didik. *Epistema*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41256>
- Zukifar, R. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2). Widina.