

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI “SEJATI”
(Sejarah Kerajaan Jawa Timur) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS 4 SDN TAROKAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DINDA A'INUN AFITHAKUL JANNAH

NPM: 2214060167

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Lembar Persetujuan

Skripsi oleh:

DINDA A'INUN AFITHAKUL JANNAH

NPM: 2214060167

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI SEJATI
"Sejarah Kerajaan Jawa Timur" UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS 4 SDN TAROKAN 2**

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

Kediri, 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi
NIDN. 0714118403

Dosen Pembimbing II



Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
NIDN. 073128404

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

DINDA A'INUN AFITHAKUL JANNAH

NPM : 2214060167

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI SEJATI
"Sejarah Kerajaan Jawa Timur" UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS 4 SDN TAROKAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

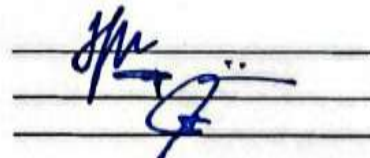
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|--------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi |
| 2. Penguji 1 | : Nursalim, S.Pd, M.H |
| 3. Penguji 2 | : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

Penyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Dinda A'inun Afithakul Jannah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 09 November 2002
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2026

Yang Menyatakan



Dinda A'inun Afithakul Jannah
NPM. 2214060167

Lembar Motto & Persembahan

Motto :

“Silahkan bermimpi tidak ada yang tidak mungkin, mimpi itu gratis silahkan ambil yang paling mahal”

Kupersembahkan karya ini kepada:

1. *"Alhamdulillahilladzi bi ni'matihi tatimmus shalihat."* (Segala puji bagi Allah, yang dengan nikmat-nikmat-Nya segala kebaikan menjadi sempurna).
2. Kepada Ayah penulis Sujianto S.Pd yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan serta doa yang tiada ujungnya.
3. Kepada Ibu penulis Sukarti tercinta, tiada cinta yang tulus selain cinta ibu dan tiada doa yang terputus selain doa ibu *I love u* ibuk
4. Kepada sosok kakak penulis Mochammad Dandy Ichwansyah yang terus memberikan semangat dan rasa bangga kepada penulis serta keluarga kecilnya MbK Novelita dan Keponakan yang sangat lucu – lucu Ceisya dan Myesha yang selalu memberikan hati ini penghiburan yang tenang.
5. Seluruh Kelurga Bani Tokromo MbK Renik, Tante Susi, Mas Pendi, Naifa, Sera, Shidqi dan semuanya yang selalu memberikan dorongan semangat dan doanya
6. Seluruh Keluarga Bani Kaseni Bude Sri yang mejadi ibu kedua selama penulis hidup di kediri, Alm. Pakpoh Mahfudz yang nasehat terakhirnya yang selalu saya ingat *"Opo wae kondisine ojo lali sholat din"*, MbK ina serta keluarga, Mas Mamad serta keluarga dan semuanya.
7. Kepada Organisasi Mapala Pelita dan orang – orang di dalamnya yang selalu mengajarkan penulis agar terus berkembang dan seluruh bantuan nya ketika penulis kesulitan dalam menyelesaikan susunan skripsi ini.
8. Teman – Teman seperjuangan dan Saudara-Saudara penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan arahan, dukungan dan doa penuh penulis mengucapkan terimakasih sebanyak - banyaknya.

ABSTRAK

Dinda A'inun Afithakul Jannah: Pengembangan Video Pembelajaran Materi “SEJATI” Sejarah Kerajaan Jawa Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar. PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kata Kunci: Media Video Animasi; SEJATI; Sejarah Kerajaan Jawa Timur; Literasi Budaya; Literasi Kewarganegaraan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik pada materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur di kelas IV SDN Tarokan 2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran video animasi SEJATI (Sejarah Kerajaan Jawa Timur) sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi SEJATI dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, Design untuk merancang media video animasi SEJATI, Development untuk mengembangkan dan memvalidasi produk menggunakan Blender 3D dan Canva, Implementation untuk menguji coba media pada peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2, dan Evaluation untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media yang dikembangkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi SEJATI memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan respons peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 93,75% dan uji coba skala besar sebesar 96,8%. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 pada uji coba skala kecil dan 0,76 pada uji coba skala besar, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi SEJATI layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur. Media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi sejarah, serta mendukung peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR MOTTO & PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	21
A. Latar Belakang Masalah.....	21
B. Batasan Masalah.....	26
C. Rumusan Masalah	27
D. Tujuan Penelitian.....	28
E. Manfaat Penelitian.....	28
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Hasil Penelitian Pengembangan.....	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Model/Pendekatan Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Desain Pengembangan	42
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	46

E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	56
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	68
B. Data Uji Coba.....	82
C. Analisi Data	97
D. Revisi Produk.....	117
E. Kajian Produk Akhir.....	127
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	134
A. Simpulan	134
C. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, serta para pengikutnya hingga akhir zaman. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Kepala Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing I
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II
5. Muhammad Basori M.Pd. Selaku Validator Ahli Materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur
6. Nurita Primasatya, M.Pd. Selaku Validator Media Vidio Animasi
7. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
8. Kepala Sekolah SDN Tarokan 2, beserta seluruh guru yang telah memberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan uji coba penelitian.
9. Siswa kelas IV SDN Tarokan 2, yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian.
10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga proposal ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa.

DAFTAR TABEL

Bagan 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	39
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Materi.....	50
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media.....	52
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	54
Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media.....	57
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media.....	58
Tabel 3.8 Kriteria N-Gain.....	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Sebelum Revisi Materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur.....	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Sesudah Revisi Materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur.....	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Vidio Animasi.....	72
Tabel 4.4 Rekapitulasi <i>Pretest</i> - <i>Postrest</i> Uji Coba Terbatas.....	77
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	79
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	81
Tabel 4.7 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Luas.....	84
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	87
Tabel 4.9 Hasil Angket Uji Coba Luas.....	89
Tabel 4.10 Kriteria Kevalidan Media.....	92
Tabel 4.11 Kriteria Kepraktisan Media.....	96
Tabel 4.13 Rekap Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas.....	97
Tabel 4.13 Rekap Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	98
Tabel 4.14 Rekap Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	100
Tabel 4.15 Rekap Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas.....	102
Tabel 4.16 Kriteria N-Gain.....	106
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas.....	106
Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Luas.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Latar Beranda Aplikasi Blender 3D.....	31
Gambar 2.2 Latar Beranda Aplikasi Canva.....	31
Gambar 3.1 Proses Desain Karakter Vidio Animasi.....	40
Gambar 3.2 Desain Karakter Guru.....	41
Gambar 3.3 Desain Pengembangan.....	43
Gambar 4.1 Desain Awal Halaman Pembuka.....	111
Gambar 4.2 Desain Awal Halaman Tujuan Pembelajaran.....	111
Gambar 4.3 Desain Awal Halaman Materi Kerajaan Kanjuruhan.....	112
Gambar 4.4 Desain Awal Halaman Materi Kerajaan Kediri.....	112
Gambar 4.5 Desain Awal Materi Kerajaan Singasari.....	113
Gambar 4.6 Desain Awal Materi Kerajaan Majapahit.....	113
Gambar 4.7 Desain Awal Nilai Nilai Budaya dan Kewarganegaraan.....	114
Gambar 4.8 Desain Awal Evaluasi.....	114
Gambar 4.9 Desain Awal Penutup.....	115
Gambar 4.10 Desain Akhir Halaman Pembuka.....	116
Gambar 4.11 Desain Akhir Halaman Tujuan Pembelajaran.....	117
Gambar 4.12 Desain Akhir Halaman Materi Kerajaan Kanjuruhan.....	117
Gambar 4.13 Desain Akhir Halaman Materi Kerajaan Kediri.....	118
Gambar 4.14 Desain Akhir Materi Kerajaan Singasari.....	118
Gambar 4.15 Desain Akhir Materi Kerajaan Majapahit.....	119
Gambar 4.16 Desain Akhir Nilai Nilai Budaya dan Kewarganegaraan.....	119
Gambar 4.17 Desain Akhir Evaluasi.....	120
Gambar 4.18 Desain Akhir Penutup.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian di SDN TAROKAN 2
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk
- Lampiran 5 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan
- Lampiran 6 : Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Materi Sejarah Kerajaan Jawa Timur (Sebelum dan Sesudah Revisi)
- Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 9 : Angket Respon Guru Pada Uji Coba Skala Kecil
- Lampiran 10 : Angket Respon Guru Pada Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 11 : Sample Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil
- Lampiran 12 : Sample Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 13 : Hasil *Pretest* Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil
- Lampiran 14 : Hasil *Posttest* Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil
- Lampiran 15 : Hasil *Pretest* Siswa Pada Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 16 : Hasil *Posttest* Siswa Pada Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 17 : Dokumentasi Foto Kegiatan
- Lampiran 18 : Hasil *Cek Similarity*
- Lampiran 19 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas budaya, karakter, serta rasa cinta tanah air sejak usia dini. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya mempelajari berbagai peristiwa masa lampau, tetapi juga memahami asal-usul budaya, nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh para pendahulu, serta keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Pemahaman tersebut menjadi bekal penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan sikap menghargai, melestarikan, dan mengembangkan budaya bangsa di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk membangun kesadaran budaya sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.

Salah satu materi sejarah yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah sejarah kerajaan di Jawa Timur. Materi ini memiliki nilai yang sangat penting karena memperkenalkan peserta didik pada perjalanan sejarah daerah yang menjadi bagian dari sejarah nasional. Melalui materi tersebut, siswa dapat mengenal berbagai kerajaan yang pernah berkembang di Jawa Timur beserta peninggalan, nilai budaya, dan kontribusinya terhadap perkembangan peradaban di Indonesia. Pembelajaran sejarah kerajaan di Jawa Timur diharapkan mampu mengenalkan keberagaman budaya Indonesia, menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal, serta mengembangkan kemampuan literasi budaya peserta didik (Lisnawati et al., 2022).

Pentingnya pembelajaran sejarah juga sejalan dengan konsep literasi budaya yang menekankan bahwa peserta didik perlu memahami identitas budaya yang dimilikinya agar mampu beradaptasi dengan kehidupan masyarakat yang beragam tanpa kehilangan jati dirinya. Literasi budaya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali budaya, tetapi juga

mencakup kemampuan memahami makna budaya, menghargai keberagaman, serta menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu membangun kesadaran bahwa budaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat dan perlu dijaga keberlangsungannya (Rendiyawati et al., 2024).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Penyampaian materi yang bersifat satu arah menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang memuat banyak nama tokoh, kerajaan, tahun, dan peristiwa. Akibatnya, pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan sehingga minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi belum optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran. Media video mampu memadukan unsur visual, audio, animasi, ilustrasi, dan narasi sehingga materi sejarah yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret. Selain membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, penggunaan media video juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta literasi budaya peserta didik dalam mempelajari sejarah kerajaan di Jawa Timur.

Media video pembelajaran mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang konkret, sistematis, dan disusun secara berurutan, sehingga peserta didik lebih mudah menguasai konsep-konsep yang disampaikan selama proses pembelajaran. Selain itu, isi pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan dan karakteristik media video yang digunakan. (Lia et al., 2023). Penggabungan komponen teks, visual, dan audio dalam media pembelajaran mampu menciptakan penyajian materi

yang lebih efektif, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi serta memahami materi secara lebih mendalam (Solissa, 2024). Selain itu, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam mempelajari topik yang berhubungan dengan sejarah dan budaya (Nugroho & Sari, 2021). Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran untuk materi tentang Kerajaan Majapahit diharapkan dapat memperkuat literasi budaya siswa sekaligus mendukung peningkatan rasa kewarganegaraan mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan bersama guru dan siswa kelas IV di SDN Tarokan 2 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi sejarah kerajaan Jawa Timur, menunjukkan pembelajaran belum optimal. Metode penyampaian yang sedikit monoton dan terbatas pada penggunaan teks buku. Hal ini juga tercermin dari hasil angket yang mengindikasikan banyak siswa merasa bosan dan kesulitan memahami konsep sejarah melalui pendekatan pembelajaran konvensional (Santoso & Wicaksono, 2023). Berdasarkan dokumentasi hasil belajar, sejumlah siswa menunjukkan kemampuan yang masih di bawah rata-rata dalam mata pelajaran sejarah. Merujuk pada teori pembelajaran berbasis media campuran, pemanfaatan video sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan menarik (Hidayat, 2020). Selain sebagai media penyampaian materi, video pembelajaran interaktif juga berperan dalam menumbuhkan dan memperkuat rasa kewarganegaraan pada siswa, yang penting untuk meningkatkan apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia (Nugroho, 2021). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran tentang Kerajaan di Jawa Timur diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan rasa kewarganegaraan dan hasil belajar siswa

Proses pembelajaran IPAS pada topik sejarah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas 4 SDN Tarokan 2, mengalami tantangan dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Materi sejarah sering dianggap kurang menarik karena

penyajianannya terbatas pada metode ceramah dan teks, tanpa memanfaatkan media visual secara optimal. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap literasi budaya menjadi rendah, dan minat mereka untuk mempelajari sejarah Indonesia, terutama tentang Kerajaan di Jawa Timur yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan budaya nasional, pun menurun. Saputri (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berupa video mampu menghadirkan informasi sejarah dengan cara yang lebih hidup, sehingga membantu siswa membayangkan peristiwa sejarah secara nyata. Di samping itu, video mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori, sehingga efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang kompleks (Handayani et al., 2022). Dengan memanfaatkan video pembelajaran, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan literasi siswa sejak dini (Rahmawati & Susanto, 2023).

Sebagai bentuk alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang media pembelajaran berbasis video yang menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL). Pendekatan PBL tekanan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pelaksanaan proyek yang relevan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam menganalisis, memecahkan masalah, dan bekerja secara kolaboratif (Mulyani, 2021). Melalui PBL, siswa dapat lebih mudah menghubungkan materi sejarah dengan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan yang kontekstual dan aplikatif, sehingga pemahaman mereka terhadap sejarah serta rasa kewarganegaraan dapat berkembang secara lebih optimal (Andriani et al., 2023).

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan memahami informasi dapat meningkatkan kualitas pemahaman materi, karena pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung siswa (Piaget, dalam Rahayu & Santoso, 2022). Penerapan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam pembelajaran sejarah dengan bantuan media video memungkinkan siswa belajar mandiri, menemukan informasi yang

relevan, serta mengembangkan sikap kritis terhadap materi sejarah yang dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan PBL yang didukung oleh media video dapat meningkatkan hasil belajar dan literasi siswa, karena metode ini mampu mendorong minat serta motivasi siswa untuk memahami sejarah melalui media yang lebih menarik dan interaktif (Pratama & Lestari, 2023).

Pengembangan video pembelajaran dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan rasa kewarganegaraannya dan hasil belajar siswa dalam memahami sejarah Kerajaan di Jawa Timur. Pendekatan ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif terlibat, pembelajaran pemahaman budaya dengan keterampilan berpikir kritis melalui proyek-proyek yang relevan dan sesuai konteks. Dengan menggunakan PBL, siswa tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami maknanya dalam konteks budaya, yang menjadi elemen penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Rahman dan Fitriani (2020) Media video diketahui mampu menyajikan materi sejarah dalam bentuk visual dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami berbagai peristiwa sejarah. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan multimedia berbasis video memberikan pengalaman visual terhadap narasi sejarah, yang tidak hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa mengenai sejarah dan budaya (Yulianto & Pramesti, 2022). Selain itu, Prasetyo dan Handayani (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk dalam pembelajaran sejarah, sehingga siswa lebih mudah memahami aspek budaya seperti kehidupan sosial, seni, dan adat istiadat pada masa Kerajaan Majapahit.

Lebih lanjut, pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan

berpikir kritis serta keterampilan kolaboratif peserta didik. Hidayat dan Susanti (2021) mengemukakan bahwa PBL memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam pembelajaran sejarah, PBL mendorong siswa untuk menganalisis serta memahami peristiwa sejarah melalui perspektif pemecahan masalah, yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan berpikir analitis mereka terhadap materi sejarah (Putri & Sari, 2023). Setiawan (2022) juga menyatakan bahwa pendekatan PBL memungkinkan siswa membangun pengetahuan sejarah dengan keterlibatan langsung dalam penyelesaian masalah, menjadikan materi lebih bermakna dan relevan bagi kehidupan siswa.

Pengembangan video pembelajaran sejarah Kerajaan di Jawa Timur bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi budaya serta hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. Validitas media pembelajaran mencakup kesesuaian isi dengan kurikulum yang berlaku. Anderson dan Krathwohl (dalam Mardiana & Saputra, 2021) menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang valid harus sesuai dengan standar pendidikan dan mendukung tujuan pembelajaran, termasuk menyajikan konten sejarah yang akurat dan relevan. Oleh karena itu, video animasi pembelajaran ini dirancang untuk menyampaikan materi sejarah Kerajaan Jawa Timur dengan cara yang menarik dan tepat guna, sehingga meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini memusatkan kajiannya pada pemanfaatan media pembelajaran di SDN Tarokan 2. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media yang terbatas tersebut membuat suasana belajar kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung merasa jenuh dan tidak tertarik untuk

aktif mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya semangat belajar serta pencapaian hasil belajar peserta didik.

Di sisi lain, proses pembelajaran yang diterapkan belum banyak mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pendukung. Padahal, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, peserta didik saat ini sudah akrab dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Permasalahan lainnya adalah belum maksimalnya media pembelajaran yang ada untuk dimanfaatkan siswa sebagai sarana belajar. Padahal, keberadaan media tersebut sangat baik untuk mendukung pengulangan materi maupun pembelajaran tambahan yang bersifat fleksibel. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga mampu berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif bagi siswa di SDN Tarokan 2.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2 ?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2 ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur) untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan kelas IV SDN Tarokan 2.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga bagi peneliti sekaligus menjadi dorongan untuk terus melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi “SEJATI” (Sejarah Kerajaan di Jawa Timur), sebagai upaya meningkatkan literasi budaya serta hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tarokan 2.

2. Bagi Peserta Didik

Media video animasi “SEJATI” diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi Sejarah Kerajaan di Jawa Timur secara lebih sederhana, jelas, dan bermakna. Tidak hanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri, sehingga

peserta didik memiliki kesempatan untuk mempelajari kembali materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

3. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pendidik mengenai penggunaan media video animasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang bersifat fleksibel. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi dapat meningkat.