

**PENGEMBANGAN MEDIA DONGENG KEARIFAN NGANJUK  
BERBASIS *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS 3 di SDN KUTOREJO 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**SILVIA FEBRIANTI SETIYA RAHAYU  
NPM. 2014060221**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI  
KEDIRI  
2024**

Skripsi oleh :

**SILVIA FEBRIANTI SETIYA RAHAYU**  
**NPM: 2014060221**

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DONGENG KEARIFAN NGANJUK  
BERBASIS *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS 3 di SDN KUTOREJO 2**

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

Tanggal: 18 Juli 2024

Pembimbing I



**Erwin Putera Permana, M.Pd**  
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



**Kharisma Eka Putri, M.Pd**  
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh :

**SILVIA FEBRIANTI SETIYA RAHAYU**  
NPM: 2014060221

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DONGENG KEARIFAN NGANJUK  
BERBASIS *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS 3  
di SDN KUTOREJO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Uji Diseminasi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal : 18 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wedha, M.Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.**  
K NIDN 19690824 1994 03 1001

## HALAMAN PERTANYAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Silvia Febrianti Setiya Rahayu  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/19 Februari 2002  
NPM : 2014060221  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/SI 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 di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkn dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024  
Yang Menyatakan



**SILVIA FEBRIANTI S.R.**  
NPM : 2014060221

Motto :

***“Belajarlal mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu.belajarlal menjadi kuat dari hal-hal buruk dihidupmu”***

- B.j. Habibie

Kupersembahkan karya ini

Untuk seluruh keluargaku tercinta

## ABSTRAK

**Silvia Febrianti Setiya Rahayu:** Pengembangan Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Kutorejo 2.

**Kata Kunci :** *Powtoon*, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng, siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran Bahasa berlangsung, karena guru tidak memberikan pemahaman tentang kearifan lokal yang ada didaerahnya dan guru tidak menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan dengan hanya 20 siswa dari 40 siswa yang mengetahui tentang kearifan yang ada di nganjuk.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2, (2) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2, (3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kutorejo 2, jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan, dalam penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk data observasi dan wawancara sedangkan untuk menghitung skor hasil dari validasi, kepraktisan dan keefektifan yang berupa angka menggunakan analisis statistika. Hasil validasi ahli media diperoleh data sebesar 90% kategori sangat layak digunakan, dan ahli materi mendapatkan skor data sebesar 98% dengan kategori sangat layak, hasil kepraktisan media di peroleh skor 92% oleh praktisi dengan kategori sangat praktis dan 93,5% oleh respon siswa dengan kategori sangat praktis, data terkait keefektifan yang dilihat dari *pretest* dan *posttest* diperoleh 55,3% sebelum dan 83% sesudah menggunakan media dongeng, berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon* dinyatakan layak digunakan sebagai media pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon* untuk kelas 3 di SDN Kutorejo 2 berhasil meningkatkan hasil belajar dan pemahamn siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada kehadiran ALLAH Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya dalam penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan.


Laporan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Dongeng Kearifan Nganjuk Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SDN Kutorejo 2”** ini ditulis guna untuk 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 motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Erwin Putera Permana M.Pd selaku dosen pembimbing 1 atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan.
6. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Kutorejo 2 yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

7. Siswa-siwi kelas III SDN Kutorejo 2 yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media dongeng kearifan Nganjuk berbasis *powtoon*.
8. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
9. Kepada Mama saya yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan dengan sepenuh hati.
10. Kepada diri saya yang telah semangat untuk mengerjakannya.
11. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa laporan penelitian 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.

Kediri , 18 Juli 2024



**Silvia Febrianti Setiya Rahayu**  
NPM. 2014060221



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERTANYAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	14
B. Identifikasi Masalah .....	18
C. Rumusan Masalah .....	19
D. Tujuan Penelitian.....	19
E. Manfaat Penelitian.....	19
F. Sistematika Penulisan.....	20

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
1. Pengertian Media pembelajaran .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
3. Pemilihan Media Pembelajaran .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
B. Powtoon.....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
1. Pengertian Powtoon.....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
2. Manfaat Media Pembelajaran Powtoon.....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Powtoon.....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	

C. Dongeng .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
1. Pengertian	
Dongeng .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
2. Ciri-ciri	
Dongeng .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
3. Jenis-jenis	
Dongeng .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
D. Kearifan	
Lokal .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
E. Karakteristik	Siswa Sekolah
Dasar .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
F. Hasil	
belajar .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
G. Penelitian	yang
relevan .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
H. Kerangka	
Berpikir .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model	
Pengembangan .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
B. Prosedur	Penelitian dan
pengembangan .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
1. Tahap	Analisis
( <i>Analysis</i> ) .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
2. Tahap	Desain atau Perencanaan
( <i>Design</i> ) .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
3. Tahap	Pengembangan
( <i>Development</i> ) .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	
4. Tahap	Penerapan
( <i>Implementation</i> ) .....	Err
<b>or! Bookmark not defined.</b>	

5.	Tahap ( <i>Evaluation</i> ).....	Evaluasi	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
C.	Lokasi dan Penelitian .....	Subyek	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
1.	Lokasi Penelitian .....		Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
2.	Subjek Penelitian .....		Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
D.	Uji Produk.....	Coba	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
1.	Desain Coba.....	Uji	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
2.	Subyek Coba.....	Uji	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
E.	Validasi Produk.....		Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
F.	Instrumen Data.....	Pengumpulan	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
1.	Pengembangan instrument.....		Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
G.	Teknik Data.....	Analisis	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
1.	Tahapan – Tahapan Data .....	Analisis	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		
2.	Norma pengujian .....		Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Pendahuluan .....	Studi	Err
	<b>or! Bookmark not defined.</b>		

1.	Deskripsi	Hasil	Studi	
	Lapangan .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
2.	Interpretasi	Hasil	Studi	
	Pendahuluan .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
3.	Desain	Awal	( <i>draft</i> )	
	Media.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
B.	Kevalidan.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
1.	Uji		Validasi	
	Ahli.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
C.	Pengujian		Model	
	Perluasan.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
1.	Deskripsi	Hasil	Uji	Coba
	Luas .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
2.	Hasil	Uji	Coba	
	Luas .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
D.	Kepraktisan.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
1.	Respon	Guru	Dan	
	Siswa .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
2.	Keefektifan .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
E.	Validasi			
	Model.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
1.	Deskripsi	Hasil	Uji	
	Validasi.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
2.	Interpretasi	Hasil	Uji	
	Validasi.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan			
	Model.....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			
F.	Pembahasan		Hasil	
	Penelitian .....			<b>Err</b>
	<b>or! Bookmark not defined.</b>			

1. Spesifikasi	Media	
Pembelajaran .....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
2. Prinsi-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media		
Pembelajaran .....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi		
Media.....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>		
A. Simpulan.....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
B. Implikasi .....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
C. Saran .....		<b>Err</b>
<b>or! Bookmark not defined.</b>		
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>22</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		
<b>Error! Bookmark not defined.</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Pengembangan instrument .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2	Kisi-kisi pedoman observasi .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3	Angket wawancara .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4	Angket Validasi Ahli Materi (Kevalidan) .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5	Validasi Ahli Media .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6	Angket Respon Guru .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7	Angket Respon Siswa.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 8	Kisi-kisi soal siswa.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 9	Kriteria Kevalidan .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 10	Skala Likert .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 11	Kriteria Skor Respon Guru dan Siswa.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 12	Kriteria Keefektifan.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>

Tabel 4. 1	Proses Pembuatan dan Editing Video .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2	Lembar Validasi Ahli Media.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3	Angket Validasi Ahli Materi .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4	Data Hasil Uji Coba Terbatas.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5	Hasil Angket Respon Guru.....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6	Hasil Penilaian Angket dari Respon Siswa .....	<b>Err or! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Konsep.....	<b>Err</b>
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1	Model <i>ADDIE</i> .....	<b>Err</b>
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1	Tampilan Awal Media .....	<b>Err</b>
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2	Materi yang ditampilkan .....	<b>Err</b>
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3	Tampilan penutup .....	<b>Err</b>
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Pengajuan Judul .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4	Lembar Keterangan .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5	Berita Acara.....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6	RPP.....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7	Hasil Validasi Materi .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8	Hasil Validasi Media .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9	Respon Guru.....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10	Respon Siswa .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11	Hasil Pre Tes .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 12	Post Test .....	<b>Err</b> <b>or! Bookmark not defined.</b>

Lampiran 13	Dokumen .....	Err
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 14	Hasil Plagiasi.....	Err
	.....	<b>or! Bookmark not defined.</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam kehidupan, maju atau tidaknya sumber daya manusia ditentukan oleh Pendidikan yang diterimanya. Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Pendidikan dapat berlangsung secara formal melalui pendidikan disekolah dan non formal yang dilakukan dirumah dan lingkungan masyarakat. Sekolah dasar merupakan sebuah Lembaga yang didirikan secara formal oleh pemerintah yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting serta strategis dalam menciptakan para generasi bangsa. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. dalam proses Pendidikan tersebut, berbagai faktor yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa harus diperhatikan dengan baik, misalnya hasil belajar siswa (Desi Pristiwanti et al., 2022)

Di era modern ini, semua aspek harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin tidak terkendali. Terutama dalam hal Pendidikan, Pendidikan harus mampu melakukan berbagai inovasi yang mana nantinya akan menaikkan minat dari masyarakat. Selain itu Pendidikan juga harus tetap eksis karena Pendidikan mengemban peranan penitng dalam hal mencerdaskan generasi-generasi penerus bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peranan Pendidikan sangatlah menentukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan sendiri adalah salah satu aspek program pemerintah, yang mana seharusnya mendapatkan perhatian khusus seiring dengan pesatnya pembangunan era globalisasi ini (Aziizu, 2015). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan dari Pendidikan

hendaknya perlu dilakukan pengelompokkan sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung lebih baik.

Saat ini perkembangan teknologi yang telah menghadirkan android maupun komputer sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Herlinda, 2019) yang menyatakan bahwa siswa dapat menguasai *handphone* atau komputer dengan bantuan guru atau siapapun. Dengan mendapatkan pelajaran dari dukungan komponen tersebut siswa akan tetap menerima dan menghadapi tantangan dalam penggunaan komputer atau *handphone*. Oleh karena itu dalam peaksanaan pembelajaran di sekolah dsar perlu adanya perubahan inovasi yang mengikuti perkembangan teknologi efisien dan efektif. Dibutuhkan media pembelajaran yang merupakan sarana untuk peningkatan suatu proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Kearifan di Indonesia banyak membawa keuntungan bagi warga negara, dalam menghadapi masyarakat ekonomi, namun sampai saat ini mereka belum juga sadar bahwa sering dibodohi dan dimanfaatkan negara lain. Hal ini disebabkan oleh rendahnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dan SDM (sumber daya manusia) yang kurang berkualitas dalam proses inovasi dan pengembangan. Inovasi yang harus dimiliki warga negara Indonesia bergantung pada kualitas dan jenjang Pendidikan yang telah ditempuhnya. Sebenarnya banyak sekali cara untuk mempertahankan kearifan, dengan salah satu cara yaitu dengan memperkenalkan berbagai kearifan yang ada di daerahnya melalui Pendidikan sekolah dasar.

Kearifan diartikan sebagai budaya asli yang berkembang oleh masyarakat di sebuah daerah. Kearifan sangatlah penting khususnya anak sekolah dasar, pembelajaran seharusnya dimulai dari hal-hal yang terdekat atau yang pernah dilihat oleh peserta didik. (Njatrijani, 2018)mengemukakan kearifan lokal adalah segala sesuatu yang menjadi ciri khas suatu

daerah, termasuk aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut (Prasetyo, 2014) mengemukakan bahwa Pendidikan berlandaskan kearifan lokal adalah upaya secara sadar dan terencana menggali dan secara bijaksana menggunakan potensi lingkungan setempat untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kemahiran, wawasan, dan perilaku yang baik dalam usaha membentuk bangsa dan negara. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang membentuk peserta didik untuk lebih dekat dengan situasi nyata lingkungan sekitar dan juga dapat sebagai bahan untuk mengembangkan potensi setiap daerah. Namun, kenyataann dilapangan guru belum bisa memadukan kearifan lokal kedalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan terkait kearifan lokal di lingkungannya sendiri. Siswa di era 4.0 ini lebih mengenal budaya barat daripada budaya diderahnya, yang menyebabkan siswa sekolah dasar dalam perkembangan kognitifnya lebih cepat tanpa dibarengi dengan pengetahuan mengenai kearifan lokal yang ada didaerahnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Kutorejo 2 pada tanggal 20 Mei 2023 pada siswa kelas 3 tahun ajaran 2023, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas 3, terdapat beberapa permasalahan yaitu diantaranya siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru tidak menggunakan media saat pembelajaran, siswa kurang memahami mengenai kearifan lokal tentang nganjuk, dan ada siswa yang tidak mau mendengarkan pembelajaran pada saat materi dongeng saja, karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang digunakan. Disamping itu guru juga tidak memberikan pemahaman terkait tentang kearifan lokal yang ada didaerah,

Selain itu hasil wawancara dengan siswa pada tanggal 21 mei juga menyatakan bahwa mereka sangat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung,

khususnya saat materi tentang dongeng yang hanya dibacakan saja mengenai asal mula buah kelapa, siswa mudah jenuh saat mendengarkan gurunya ceramah tanpa dibarengi dengan media yang menarik bagi siswa. Hal ini dibuktikan dari 40 jumlah siswa kelas 3 yang diwawancarai hanya 20 siswa yang mengetahui mengenai kearifan lokal yang ada di nganjuk.

Berdasarkan permasalahan di atas yaitu untuk menyajikan materi yang menarik untuk siswa dengan mengemas materi dongeng kearifan. Salah satunya yaitu menggunakan aplikasi yang berbasis *Powtoon* kearifan nganjuk. Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi siswa yang mudah bosan, serta membangkitkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi maka akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi yang canggih, bahkan tidak hanya itu saja. Penggunaan media teknologi juga bermanfaat bagi para siswa untuk memahami materi secara mudah. Seperti menggunakan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk menarik siswa agar memahami kearifan yang ada di nganjuk

Pengembangan media *powtoon* ini membuat konsep pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena pendidik dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan kepada siswa dengan tampilan dan fungsi yang lebih menarik. (Wati, 2016) menjelaskan bahwa media berbasis *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berupa video audiovisual yang menarik dan sebagai media pelengkap dengan ilustrasi dan Bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif. Melalui media ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam mengetahui berbagai kearifan yang ada di nganjuk, salah satunya yaitu mengenai dongeng petani dan burung pipit. Siswa dapat memahami isi dari video tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat melihat video

tersebut melalui fitur yang disediakan. Dengan demikian akan memudahkan pendidik dalam menuntun pemahaman siswa.

Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan maka hal ini tentunya akan berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif. Maka dari itu, penelitian ini memunculkan ide atau gagasan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang memuat materi tentang kearifan daerah nganjuk khususnya dengan judul petani dan burung pipit untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Dari 40 jumlah siswa kelas 3 hanya ada 20 siswa yang mengetahui tentang kearifan lokal yang ada di nganjuk.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah saat memberikan materi mengakibatkan siswa kurang fokus dan mudah bosan saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung.
3. Guru tidak memberikan pemahaman tentang kearifan lokal yang ada di daerah, dikarenakan keterbatasan buku pengetahuan mengenai kearifan lokal.
4. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memahami materi siswa sekolah dasar. Apalagi siswa yang masih sekolah dasra memiliki rasa keingintahuan yang besar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana Kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
2. Bagaimana Kepraktisan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?
3. Bagaimana keefektifan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media dongeng kearifan nganjuk berbasis *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapat dari hasil temuan penelitian ini secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam



kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana yang didapatkan pada bangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dunia Pendidikan.

### b) Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi semua pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk menjadi alternative sekolah.

### c) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, karena materi pembelajaran audio visual ini diharapkan untuk lebih mudah dalam memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluann berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 Landasan Teori pada Bab 2 ini berisi tentang pengungkapan kerangka acuan mengenai konsep, prinsip tau teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

3. Bab 3 Metode Pengembangan berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/proyek, validasi model/proyek dan instrument pengumpulan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). *PENGGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>
- Angko, N., & Mustaji, N. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Jurnal Kwangsan*, 1(1). <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i1.1>
- Arsyad, A. (2014). Media Komunikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran*.
- Asmara, D., Ambiyar, A., Giatman, M., Simatupang, W., & Syah, N. (2022). Studi Meta Analisis: Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i2.118136>
- Astutik, W., & Hermanto. (2019). pengertian powtoon. *Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Mlati*.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). TUJUAN BESAR PENDIDIKAN ADALAH TINDAKAN. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Blitar. (2020). *Pengertian, Ciri, Dan Jenis Dongeng Beserta Contohnya Terlengkap*. Gurupendidikan.Co.Id.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahya, M. D., Pamungkas, Y., & Faiqoh, E. N. (2023). Analisis Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa Analysis of Students ' Characteristic as the Basis for Differentiated Learning to Improved Student Collaboration. *Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1).
- Daniah. (2020). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *Pusat Jurnal UIN Ar-Raniry (Universitas Islam Negeri)*, 1(2).
- Deliviana 2017. (n.d.). *APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANFAAT DAN*.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, & Ratna Sari Dewi. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2).

- Fauziah, F., & Rahman, T. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02). <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Kota Pekanbaru (Metode Skala Likert). *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1).
- F, M. (2021). HUBUNGAN KEBIASAAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS TINGGI SDN 05 AIR SANTOK KOTA PARIAMAN. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.605>
- Hanafi. (2017). Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter "JAWARA" (JPKJ)*, 3(2).
- Hayon, M. W., Bera, L., & Hero, H. (2022). IMPLEMENTASI KEGIATAN PRAMUKA DALAM MEMBENTUK KARAKRTER DISIPLIN SISWA KELAS V SD INRES BORU. *Journal Nagalalang ....*
- Herlinda, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penugasan Menulis Makalah Sejarah dengan Menggunakan Media Internet. *Jurnal Serambi Akademica*, 7(4).
- Hijriadi Askodrina. (2022). PENGUATAN KECERDASAAN PERSPEKTIF BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1). <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>
- Irmayanti, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2). <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.221>
- Isnanda, R. (2015). PERAN PENGAJARAN SASTRA DAN BUDAYA DALAM PEMBENTUKAN KARATER SISWA SEKOLAH DASAR. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 1(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1237>
- Lestari, W. (2012). Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif*, 3(3).
- Miranda Yuza Permata, F. S. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Mungmachon, M. R. (2012). Knowledge and Local Wisdom : Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13).

- Nasution, L. (2017). Pemilu dan Kedaulatan Rakyat. *'ADALAH*, 1(9).  
<https://doi.org/10.15408/adalah.v1i9.11323>
- Njatrijani, R. (2018). 3580-10649-3-Pb. *Gema Keadilan*, 5(September).
- Notoatmodjo, & M.A., M. (2018). Sugiono, metodologi penelitian. *Rake Sarasin*.
- Nur Oktaviana. (2017). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MATEMATIKA (STUDI KOMPARATIF PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 3 PALOPO)*.
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Researchgate*, 5(1).
- Patonah, S., & N Murniati, N. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7, 156–160. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>
- Prasetyo, Z. K. (2014). Generasi Emas 2045 sebagai Fondasi Mewujudkan Siklus Peradaban Bangsa Melalui Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Kurikulum 2013*, 3.
- Rahmawati, A. (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1).
- Rakhman, R. T., Piliang, Y. A., Ahmad, H. A., & Gunawan, I. (2021). PEMETAAN JENIS DONGENG NUSANTARA DALAM INFOGRAFIS. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3938>
- Rischa Dewi Mulyanto Widodo Rian Andri Prasetya, O. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS X SMA*.
- Rosidi, A. (2011). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda. In *Kiblat Buku Utama*.
- Rosmawati, ), Khery, Y., Pahriah, ), & Hatimah, ) Husnul. (n.d.). Jurnal Ilmiah IKIP Mataram Pembelajaran Berorientasi Kearifan Lokal dan Kepariwisata NTB di FSTT Universitas Pendidikan Mandalika. In *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* | (Vol. 8, Issue 1). <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1).  
<https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5.  
<https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>

- Sianipar, M., Fahrurrozi, & Herlina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidika Dan Konseling* , 5(1), 4269–4278.
- Slameto. (2018). Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 4, Nomor 1, April 2018 PENERAPAN PBL(. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(April).
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). STUDI PENGARUH DARING LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3).
- Suryani, K., Sumatera, J., Karang, U., & Utara, P. (2019). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI LECTORA DI SMK MUHAMMADYAH 1 PADANG*. 3(1).
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Suyanti, Maya Kartika Sari, & Vivi Rulviana, 2021. (n.d.). *setyo1,+14+Suyanti\_UNIPMA*.
- Suyitno, S. (2016). Journal of mechanical engineering education. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(1).
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6). <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Wati, E. R. (2016). Ragam media pembelajaran : visual-audio visual-komputer-power point-internet-interactive video. In *Jakarta : Kata Pena, 2016 © 2016 CV. Solusi distribusi*.
- Wibawa, D. M. S., Dewi, L. J. E., & Nugraha, I. N. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.27598>
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1).