

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD
NEGERI 106865 BANDAR PAMAH**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

PUTRI YANI SARAGIH

1802090081



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 13 April 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Putri Yani Saragih
NPM : 1802090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.
2. Melyani Sari Sitepu. S.Sos., M.Pd.
3. Baihaqi Siddik Lubis. S.Pd.I., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Yani Saragih
NPM : 180209090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Saya layak di sidangkan

Medan, 29 Maret 2022

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

Diketahui Oleh :

Dekan



(Dra. Syamsuyurnita, M.Pd)

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



(Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd)

ABSTRAK

Putri Yani Saragih, 1802090081 “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah”. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106568 Bandar Pamah, mengetahui kevalidan media serta kepraktisan yang diketahui respon dari guru dan siswa dengan adanya media pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian *Research and Development (R&D)* atau peneliiian dan pengembangan menurut model Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian ini, antara lain : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah media video animasi yang dikembangkan berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall dinyatakan valid. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis lokal berdasarkan penelitian, antara lain : 1) ahli media memperoleh presentase 90,62% dengan kategori “sangat valid”, 2) ahli bahasa memperoleh presenase 97,5% dengan kategori “sangat valid”, 3) ahli materi memperoleh presentase 98,4% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media dari guru memperoleh 94,5% dengan kategori “sangat praktis” serta siswa yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 90,5% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci : Video Animasi, Berbasis lokal, kreativitas

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai tugas akhir. Skripsi ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara..
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum. selaku Wakil Dekan 1 dan Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I.,M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Tianur Simamora, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 106865 Bandar Pamah.
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual sehingga terselesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018 khususnya teman-teman lokal B yang telah memberikan informasi, semangat, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh guru dari SD Negeri 106865 Bandar Pamah yang memantu dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teruntuk diri sendiri Putri Yani Saragih, terima kasih sudah bisa bertahan sejauh ini dan selalu bersemangat dalam hal apapun.
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Penyusun menyadari adanya keterbatasan di dalam penyusunan skripsi ini. Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penyusun berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca sekalian.

Medan, 21 Maret 2022

Penulis

Putri Yani Saragih

Npm. 1802090081

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan	10
F. Kegunaan Penulisan.....	11
BAB II : LANDASAN TEORI.....	13
A. Kerangka Teori.....	13
1. Kreativitas.....	13
1.1. Karakteristik Kreativitas.....	14
1.2. Jenis-Jenis Kreativitas	17
2. Media Pembelajaran	19
2.1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2.2.Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran	24

2.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	26
2.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	27
2.5. Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kreativitas	28
3. Video Animasi.....	30
3.1. Pengertian Video.....	30
3.2. Pengertian Animasi	31
3.3. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video	32
3.4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi.....	32
4. Pengertian Kearifan Lokal.....	34
4.1. Pengertian Kearifan Lokal	34
4.2. Fungsi Dan Ciri-Ciri Pendidikan Kearifan Lokal	35
4.3. Sejarah Kebudayaan Singkat Kabupaten Serdang Bedagai	37
5. Konsep Pengembangan.....	38
5.1. Pengertian Penelitian Dan Pengembangan.....	38
5.2. Langkah-Langkah Penelitian	39
B. Kerangka Berpikir	40
C. Penelitian Yang Relevan.....	43
BAB III: METODE PENELITIAN.....	48
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	49
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Spesifikasi Produk	55
E. Pengumpulan Data.....	55

F. Teknik Analisis Data	58
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Daskripsi Penelitian.....	61
B. Analisi Data	61
C. Jawaban Pertanyaan Penelitian.....	78
D. Pembahasan	80
E. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. kesimpulan.....	84
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Hasil Kuesioner Pernyataan Guru.....	7
Tabel 3.1. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	48
Tabel 3.2. Data Peserta Didik.....	49
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Produk Oleh Ahli Media.....	56
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Oleh Ahli Media.....	56
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Oleh Ahli Bahasa.....	56
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Oleh Guru.....	57
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Untuk Peserta Didik.....	57
Tabel 3.8. Kisi-Kisi Lembar Tes Untuk Peserta Didik.....	58
Tabel 3.9. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	59
Tabel 3.10. Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk.....	60
Tabel 3.11. Skor Penilaian Pretest dan Postest Peserta Didik.....	60
Tabel 4.1. Analisis Kurikulum.....	62
Tabel 4.2. Analisis Materi Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3. Hasil Kuesioner Pernyataan Guru.....	65
Tabel 4.4. Bagian-Bagian Pada Video Animasi.....	67
Tabel 4.5. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media.....	70
Tabel 4.6. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa.....	71
Tabel 4.7. Hasil Validasi Produk Dari Ahlu Materi.....	72
Tabel 4.8. Bagian-Bagian Video Revisi Oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 4.9. Bagian-Bagian Video Revisi Oleh Ahli Media.....	75
Tabel 4.10. Data Analisis Uji Kepraktisan Produk Oleh Guru.....	75
Tabel 4.11. Data Analisis Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.12. Hasil Uji Tes Peserta Didik.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Posisi Media Pembelajaran	22
Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Dale	23
Gambar 2.3. Fungsi Media	24
Gambar 2.4. Langkah-Langkah Penelitian Menurut Borg And Gall	40
Gambar 2.5. Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan	50

DAFTAR LAMPIRAN

Silabus	90
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	97
Angket Validasi Ahli Bahasa	107
Angket Validasi Ahli Media	109
Angket Validasi Ahli Materi.....	111
Angket Kepraktisan Media Oleh Guru	115
Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik	117
Latihan Soal	123
Rekapitulasi Nilai Peserta Didik	135
Dokumentasi	136
Turnitin	138
Form K1	139
Form K2	140
Form K3	141
Berita Acara Bimbingan Proposal.....	142
Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	144
Surat Permohonan Ijin Riset	145
Surat Balasan dari Sekolah	146
Berita Acara Bimbingan Skripsi	147
Pernyataan Keaslian Skripsi	148
Daftar Riwayat Hidup	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak yang dimiliki oleh setiap masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti pendidikan dapat diartikan suatu kegiatan yang secara sadar dan sengaja untuk dilakukan untuk menggali potensi diri peserta didik serta dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik termasuk dengan kreativitasnya sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan.

Tujuan dari pendidikan berdasarkan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan yang mengharuskan peserta didik menjadi pribadi yang lebih kreatif. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) contohnya

seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif. Di Indonesia sudah mulai menerapkan kemampuan tersebut di dalam kurikulum yang telah berlaku. Seiring perkembangan zaman yang begitu pesat, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Hari demi hari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih, secara langsung atau tidaknya dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aspek-aspek kehidupan manusia salah satunya aspek pendidikan. Berbagai macam inovasi yang dilakukan dalam aspek pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan tersebut. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat diperlukan terobosan baru dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif agar mendorong peserta belajar lebih optimal baik secara belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas. Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat berfungsi bagi manusia, contohnya menjadi sarana dan fasilitas yang memudahkan, mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk merubah tingkah laku. Seseorang bisa dikatakan belajar apabila telah terjadinya perubahan tingkah laku, dari yang tidak tahu menjadi tahu termasuk dengan kreativitas. Sedangkan pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru (pendidik) agar terjadinya proses belajar mengajar pada peserta didik.

Menurut Ismail (2009: 133) mengatakan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (*power*) yang membuat manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.

Walaupun saat ini kreativitas belajar peserta didik sudah menjadi perhatian begitu besar dari pemerintahan, seperti halnya ada perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Namun, pelaksanaan yang dilakukan oleh sekolah-sekolah masih sangat memperhatikan termasuk di SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Pembelajaran cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas peserta didik, seperti sistem evaluasi yang terlalu menekan jawaban benar atau tidak tanpa memperhatikan proses dan adanya mata pelajaran yang dianggap tidak penting, padahal mata pelajaran tersebut yang sangat menunjang perkembangan kreativitas belajar peserta didik.

Menurut Munandar (1992: 47) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan terbaru, informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada dari sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas peserta didik akan berkembang jika guru mampu menyajikan berbagai pengalaman-pengalaman baru, sarana, dan prasarana sehingga dapat merangsang peserta didik untuk lebih kreatif, usahakan untuk memajang hasil kreativitas peserta didik sebagai bentuk penghargaan atas usaha yang dilakukan. Guru harus menghindari hal-hal yang tidak baik dalam mendidik seperti melakukan kekerasan, menuntut peserta

didik berperilaku lebih dari kemampuannya yang dapat mengakibatkan anak menjadi tidak percaya diri, dan takut.

Melalui media pembelajaran, peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, fungsi media sangatlah penting, melalui media peserta didik akan belajar dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Penggunaan media yaitu penggunaan alat secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dengan demikian penggunaan media membuat peserta didik akan mudah untuk mengingat, melihat, mempraktekkan sehingga mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, lingkungan yang kondusif akan mampu merangsang mental kreativitas peserta didik sehingga membantu untuk mengekspresikan idenya, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan. Guru juga harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan karena proses pembelajaran yang berlangsung secara daring atau online, sehingga guru tidak bisa secara langsung menyampaikan materi pembelajaran seperti yang dilaksanakan sebelum pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan penulis di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah tidak efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Guru tidak melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik

cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Untuk itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang tidak langsung di dampingi oleh guru. Media pembelajaran yang diciptakan juga harus mempermudah para orang tua untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, agar orang tua mampu menyampaikan dan mendampingi anaknya untuk melakukan pembelajaran. Karena proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka guru hanya memberikan materi dan tugas kemudian di share kepada peserta didik melalui Whatsapp group.

Kearifan lokal yang bermula dari sebuah pemikiran masyarakat setempat yang dianggap pemikiran yang bagus dan dijadikan sebagai pegangan hidup rakyat. Kearifan lokal dilandasi berdasarkan rasa ketentraman serta kedamaian yang dirasakan oleh masyarakat setempat. Aturan-aturan dari nilai kearifan lokal tersebut mampu meningkatkan aktivitas masyarakat secara bersama-sama untuk mengarahkan bentuk tingkah laku yang baik. Perilaku yang terbentuk dari nilai kearifan lokal menjadi searah dengan adab dan adat yang dipegang oleh masyarakat setempat.

Kebudayaan dari suatu daerah yang berdasarkan persamaan ciri-ciri yang mencolok. Ciri-ciri tersebut tidak hanya membentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan unsur kebudayaan yang abstrak untuk pola sosial ataupun pola budaya. Kebudayaan Serdang Bedagai merupakan salah satu cerita yang mendidik untuk meningkatkan kreaivitas, sehingga kebudayaan Serdang Bedagai diupayakan

untuk tetap ada dan melestarikan adat istiadat tradisi masyarakat Serdang Bedagai. Bagi peserta didik akan menambah ilmu pengetahuan dan kreativitas tentang kebudayaan daerah Serdang Bedagai.

peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis lokal untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pengetahuannya tentang kearifan lokal yang ada disekitarnya. Penulis memilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis lokal dengan alasan dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi, tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda di video animasi dan mampu membuat peserta didik memahami tentang kearifan lokal yang ada didaerah tempat tinggalnya.

Media pembelajaran video animasi berbasis lokal berisi materi pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan kearifan lokal daerah Serdang Bedagai. Kemudian di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Video animasi juga dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal serta penjabaran dari menjawab soal. Dalam video animasi berbasis lokal akan disusun dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, agar peserta didik dapat mengambil manfaat seperti meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan adat istiadat, moral, agama dan kebudayaan.

sehingga penulis ingin mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan media video animasi melalui kuesioner dibawah ini :

Tabel 1.1 hasil kuesioner pernyataan guru

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik akan lebih efektif dan efisien.	-	-	2= 29%	5= 71%
2.	Media pembelajaran merupakan komponen pendukung dalam proses belajar mengajar sehingga mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik	-	-	4= 57%	3= 43%
3.	Peran media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat penting	-	-	3= 43%	4= 57%
4.	Dengan adanya media pembelajaran mampu mengasah kreativitas dan imajinasi peserta didik	-	-	5= 71%	2= 29%
5.	Media video animasi dapat membantu perkembangan kognitif, efektif dan psikomotorik peserta didik	-	-	1= 14%	8= 86%
6.	Kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran	-	-	3= 43%	4= 57%
7.	Proses belajar mengajar akan lebih interaktif jika menggunakan media pembelajaran	-	-	2= 29%	5= 71%
8.	Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan latar belakang peserta didik	-	-	1= 14%	6= 86%
9.	Pengembangan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik	-	-	2= 29%	5= 71%
10.	Media video animasi sarana layanan digital yang mampu memberikan pembelajaran antara guru maupun peserta didik	-	-	3= 43%	4= 57%
Rata-rata				39%	61%

Hasil yang diperoleh dari kuesioner pernyataan guru di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, karena dengan adanya pengembangan media pembelajaran guru akan mudah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order*

thinking skill) seperti halnya mengembangkan kreativitas peserta didik. peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, fungsi media sangatlah penting dengan hasil rata-rata setuju (S) = 39% dan sangat setuju (SS) = 61%.

Dengan demikian guru harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal daerah Serdang Bedagai. Media video animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda.

Ada beberapa penulisan yang berkaitan dengan media pembelajaran video animasi antara lain : penulisan Sukiyasa dan Sukoco (2013) yang meneliti pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem kelistrikan otomotif. Penulisan Johari, dkk (2014) yang meneliti penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan penulisan Mashuri dan Budiyo (2020) yang meneliti pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. Dalam penulisan terdahulu belum ada dilakukan penulisan media video animasi untuk meningkatkan kreativitas dengan pemahaman yang didasarkan oleh kearifan lokal daerah tempat tinggal peserta didik. Dalam penulisan ini penulis ingin meneliti tentang media video

animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengambil judul penulisan “**Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penulisan adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas.
2. Kreativitas yang cenderung yang tidak diperhatikan perkembangannya oleh tenaga pendidikan.
3. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Kurangnya antusias peserta didik dalam mengembangkan kreativitas.
5. Kurangnya pemahaman tentang kearifan lokal daerah Serdang Bedagai.
6. Peserta didik tidak mampu untuk mengembangkan kreativitas berdasarkan kearifan lokal.

C. Batasan Masalah

Agar penulis tidak menyimpang dari judul penulisan yang sudah ditetapkan, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar terhadap kreativitas peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dibuat, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah?
- b. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penulisan ini, yaitu :

- a. Mengetahui pengembangan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

- b. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.
- c. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

F. Kegunaan Penulisan

Kegunaan pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, antara lain :

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran, serta pengaplikasian media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.
 - b. Menjadikan referensi bagi kegiatan penulisan pengembangan produk video animasi.
 - c. Menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.
 - d. Pengembangan video animasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis lainnya

Penulis lainnya dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran agar suatu saat nanti ketika menjadi guru mampu mengkasifikasikan jenis media dan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara daring.

b. Bagi Guru

Harapan yang diinginkan penulis dengan adanya penulisan ini yang mendiskripsikan tentang cara kerja guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang didapatkan oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kata benda dari kreatif. Menurut Hurlock (1978: 3) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sentesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Sedangkan menurut Munandar (1992 : 41) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan terbaru, informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada dari sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Berdasarkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan terbaru berdasarkan pengalaman, wawancara, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.

Kreativitas yang dimiliki oleh manusia sangatlah berperan dalam kehidupan. Lahirnya teknologi yang canggih dapat mempermudah kehidupan manusia meruoakan bukti adanya kreativitas. Kreativitas juga salah satu menjadi pembeda

antara manusia dengan makhluk tuhan yang lain seperti hewan dan tumbuhan, karena kreativitas hanya dimiliki oleh manusia.

1.1. Karakteristik Kreativitas

Menurut Hatimah (2007: 1097-1098) Ada 3 aspek karakteristik yang dimiliki anak, antara lain

- a. Aspek gagasan atau berpikir kreatif, yang meliputi:
 - 1) Berpikir lancar merupakan anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat yang sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, dan mampu memberikan inisiatif.
 - 2) Berpikir orisional merupakan anak yang mampu memberikan jawaban yang baru, anak yang mampu berimajinasi bermacam-macam fungsi benda;
 - 3) Berpikir terperinci merupakan anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan baik, serta mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci; dan
 - 4) Berpikir menghubungkan merupakan anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu dengan baik serta memiliki kemampuan menghubungkan masa lalu dengan masa sekarang.
- b. Aspek sikap, yang meliputi:
 - 1) Rasa ingin tahu merupakan anak yang senang bertanya tentang sesuatu, terbuka dengan situasi asing, dan senang untuk mencoba hal-hal yang baru;

- 2) Ketersedian untuk menjawab merupakan anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dan tertarik untuk memecahkan masalah-masalah yang baru;
- 3) Keterbukaan merupakan anak yang senang untuk berargumentasi dan senang terhadap pengalaman orang lain;
- 4) Percaya diri merupakan anak yang berani untuk tidak ragu dalam memberikan gagasan, tidak mudah terpengaruh orang lain, pendirian yang kuat, dan memiliki kebebasan dalam berkreasi; dan
- 5) Berani mengambil resiko merupakan anak yang tidak ragu dalam mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, serta berani untuk mempertahankan.

c. Aspek karya, yang meliputi:

- 1) Permainan merupakan anak yang berani untuk memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai mainan sehingga menghasilkan bentuk mainan yang baru;
- 2) Karangan merupakan anak yang mampu menyusun karangan, tulisan, atau cerita, mampu menggambar hal yang baru berdasarkan pengalamannya, serta mampu memodifikasi dari yang telah ada menjadi lebih terbaru.

Kreativitas tidak hanya untuk pekerja seni, seperti pelukis, perancang busana, arsitek, musisi tetapi dalam dunia pendidikan juga sangat diperlukan. Kreativitas diperuntukkan untuk semua orang karena kreativitas merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses belajar

mengajar juga mengharuskan guru untuk kreatif, dalam mengembangkan media pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Tetapi bukan hanya guru saja yang dituntut untuk kreatif, peserta didik juga harus kreatif dalam segala hal sehingga media yang telah dibuat oleh guru mampu meningkatkan kreativitas siswa di sekolah.

Anak kreatif merupakan anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Menurut Auniah (2017 :72-75) Karakteristik kreativitas anak, antara lain:

a. Berpikir lancar

Seorang anak akan dikatakan kreatif jika mampu memberikan banyak jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan kepadanya walau sering kali jawaban yang diberikan melenceng. Dalam jangka yang panjang, anak kreatif mampu memberikan banyak solusi untuk menghadapi masalahnya.

b. Fleksibel dalam berpikir

Anak kreatif mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang (fleksibel) sehingga mampu memberikan jawaban yang berbeda-beda. Kemampuan ini dapat mempermudah anak untuk menjalani kehidupan dan beradaptasi dengan keadaan.

c. Senang menjajaki lingkungan

Anak yang kreatif akan senang untuk bermain. Bermain membuat anak banyak mempelajari banyak hal, seperti halnya ketika anak dapat mengumpulkan dan mengamati makhluk hidup maupun benda mati yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal ini tentu bermanfaat bagi masa depan

anak, karena mampu membiasakan anak untuk belajar dan mengasah rasa ingin tahu terhadap sesuatu secara mendalam.

d. Banyak mengajukan pertanyaan

Anak yang kreatif akan sering menanyakan banyak hal, baik itu yang berhubungan dengan pengalaman barunya atau sesuatu yang dipikirkannya. Pertanyaan yang anak ajukan sering kali merupakan pertanyaan kebiasaan atau diluar pemikiran orang dewasa.

e. Rasa ingin tahu yang tinggi

Anak kreatif akan memperhatikan sesuatu yang dianggap menarik dan mendalaminya sampai ia merasa puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi sehingga membuatnya haus akan ilmu yang belum diketahuinya, memiliki daya kritis dalam berpikir, dan tidak akan mudah percaya sehelum membuktikan kebenarannya sendiri.

f. Berminat melukan banyak hal

Anak kreatif akan memiliki minat yang besar terhadap bnyak hal, contohnya melakukan hal-hal baru, berani mencoba hal yang baru, dan tidak takun dengan tantangan. Keberanian melakukan hal yang baru dapat menumpuk rasa percaya diri kepada anak, hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi perkembangan kepribadian seorang anak.

1.2. Jenis-Jenis Kreativitas

Menurut Husdarta dan Kusmaedi (2010: 108) menyatakan kreativitas yang dimiliki oleh anak berbeda dengan kreativitas dari orang dewasa, kreativitas anak akan lebih sederhana. Kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga jenis kategori

yang mendasar, yaitu kreativitas motorik, kreativitas imajinatif, dan kreativitas intelektual, serta kreativitas gabungan. Berikut adalah uraian mengenai ketiga jenis kreativitas tersebut.

a. Kreativitas motorik

Motorik merupakan gerak tubuh melalui koordinasi kerja antara sistem saraf dengan sistem otot. Kreativitas motorik merupakan salah satu jenis kreativitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak refleks motorik seseorang. Kemampuan kreativitas motorik akan tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Bentuk keterampilan motorik antara lain menulis, menggambar, melukis, dan mewarnai.

Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang membuatnya bisa melompat, memanjat, dan berlari. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan halus yang akan melibatkan bagian otot-otot kecil tertentu, karena tidak memerlukan banyak tenaga.

b. Kreativitas imajinatif

Kreativitas imajinatif merupakan jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan imajinatif dalam diri seseorang. Kreativitas tidak memiliki pola tetapi pola yang tetap, bersifat bebas, dan cenderung meluas.

c. Kreativitas intelektual

Kreativitas intelektual merupakan kreativitas yang didominasi pembentukannya oleh kemampuan akal pikir dan rasional dari seseorang.

Pertumbuhan kreativitas intelektual manusia berbeda-beda sesuai dengan umur dan tingkat kecerdasan yang dimiliki. Selain itu, kreativitas memiliki pola yang berjenjang dari yang sederhana seperti kemampuan berbicara, berpikir secara sederhana, dan menggunakan bahasa komunikasi yang lebih kompleks, serta kemampuan berpikir secara kritis, menganalisa, dan menarik kesimpulan.

d. Kreativitas gabungan

Kreativitas gabungan merupakan jenis kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh satu unsur atau elemen tertentu, tetapi merupakan gabungan dari dua atau tiga unsur yakni unsur motorik, imajinatif, dan intelektual.

2. Media Pembelajaran

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, yang bentuk tunggalnya medium. Menurut Criticos (1996: 4) komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan merupakan pengertian dari media. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Serta menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), media merupakan (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti majalah, koran, tv, radio, poster, film, dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua belah pihak (orang, golongan, dan lain-lain); (4) perantara: penghubung (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005: 726).

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Ada beberapa ahli memberikan pendapat mengenai media pembelajaran. Menurut Gagne, media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar (Sadiman, dkk , 2013: 6). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran adalah alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah untuk di pahami oleh peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju sehingga terjadinya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan serta pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hujair, 2009: 26).

Pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang guru tentang media pembelajaran, antara lain:

1. Media sebagai alat komunikasi agar mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. Fungsi dari suatu media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran;
3. Hubungan antara metode mengajar dengan media pembelajaran;

4. Nilai atau manfaat yang yang didapatkan dari penggunaan media dalam pengajaran;
5. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
6. Berbagai jenis alat dan teknik penggunaan media pembelajaran;
7. Penggunaan media dalam setiap materi pembelajaran; dan
8. Usaha inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah. Arsyad (2013: 3) menuliskan beberapa pendapat dari para ahli mengenai pengertian dari media pembelajaran, yaitu:

1. *Gerlach dan Ely*

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2. *AECT (Assosiation For Education Communication And Technology)*

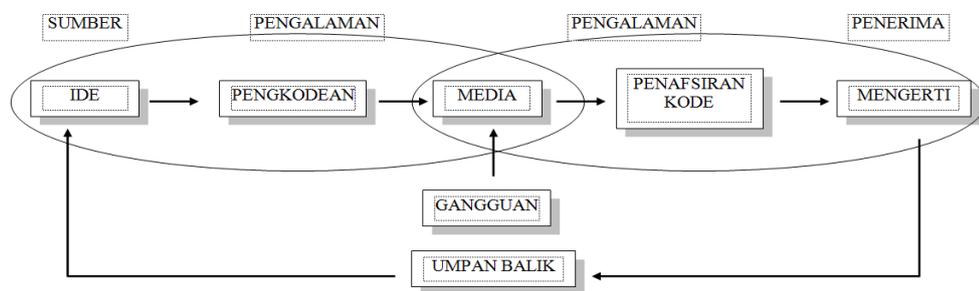
Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

3. *Gagne dan Briggs*

Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan pesan isi materi pengajaran.

Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran memiliki posisi yang

cukup penting pada komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dengan baik serta proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Daryanto (2015: 6-7) menyatakan media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Sumber : Daryanto (2015: 6-7)

Gambar 2.1. posisi media pembelajaran

Guru merupakan komponen sistem pengajaran yang memegang peranan sangat penting serta utama, keberhasilan proses belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh faktor guru. Menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam belajar mengajar yang dilakukan merupakan tugas dari seorang guru. Keberhasilan guru menyampaikan materi tergantung pada kelancarannya berinteraksi dan mengkomunikasikannya kepada peserta didik, tetapi apabila terjadi ketidaklancaran komunikasi membaca akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Proses komunikasi selalu mengalami perubahan berdasarkan dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pendidikan.

para guru dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk mempermudah pekerjaannya dalam melakukan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar juga bisa menggunakan beberapa teknologi yang ada untuk dijadikan alat bantu mengajar (media pembelajaran) agar pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien.

Perkembangan teknologi yang dijadikan media atau sarana dalam pembelajaran semakin maju dengan ditandainya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah media pembelajaran audio visual. Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah Dale`s Cone of Experience (Kerucut pengalaman Dale). Berikut merupakan gambar kerucut pengalaman Dale :



Sumber : Arsyad (2013: 10)

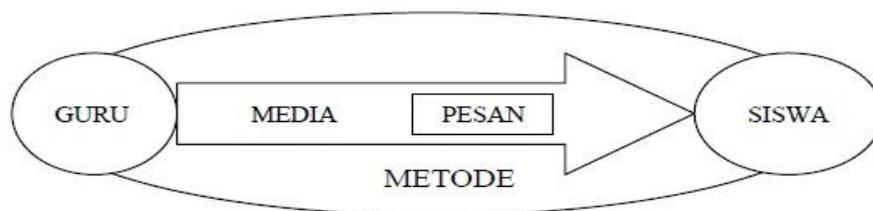
Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Dale

Menurut Dale, hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut

maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut, semakin nyata (kongkret) pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang telah diberikan oleh guru. Berkaitan dengan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin untuk menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga peserta didik mampu mencernanya dengan baik.

2.2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Berikut ini gambar dari fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu :



Sumber : Arsyad (2013: 19)

Gambar 2.3. fungsi media

Menurut Gerlach & Ely dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fuungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan dan kekurangan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Daryanto (2015: 8) menulis ada tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan *fiksatif* merupakan dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, direkam, dipotret, serta difilmkan, kemudian dapat

disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan serta diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan *manipulatif* merupakan dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai dengan kebutuhan. Misalnya diubah ukurannya, warnanya, kecepatannya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan *distributif* merupakan mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam sekali penyampaian secara serempak, misalnya siaran TV, radio, atau video.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 28) fungsi dari pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat;
2. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan kurangnya penfasiran terhadap materi yang disampaikan;
3. Pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik dapat terus terjaga dan fokus;
4. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan;
5. Pembelajaran yang lebih interaktif, akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif);
6. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan;

7. Peran guru dapat berubah menjadi lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi serta mengurangi kemungkinan mengulang penjelasan yang sama; dan
8. Pembelajaran dapat diberikan tanpa harus melihat tempat dan waktu, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.

Menurut Kemp & Dayton (1985: 28) menyatakan media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Media pembelajaran berfungsi untuk melibatkan peserta didik dalam pikiran atau mental maupun bentuk aktivitas serta kreativitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan baik. Selain itu, materi harus dirancang sedemikian secara sistematis dan dilihat dari segi prinsip belajar.

2.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2017: 79-93) menyatakan Ieshin et al membagi media menjadi beberapa jenis, antara lain : (1) media berbasis manusia, seperti pendidik, tutor, intruksi, dan field-trip; (2) media berbasis cetak, seperti buku latihan, alat bantu kerja, dan buku penuntun; (3) media berbasis visual, seperti buku, grafik, peta, gambar, charta, dan slide; (4) media berbasis audio-visual, seperti film, video, tv, dan program slide tipe; (5) media berbasis komputer, seperti video interaktif, dan pengajaran dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah dijabarkan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang termasuk media berbasis audio-visual.

2.4. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Kriteria dalam pemilihan media berdasarkan dari pengertian bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2013: 74), antara lain :

1. Praktis, luwes dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi yang canggih. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit serta tidak mudah dimengerti peserta didik. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus.

2. Mampu dan terampil menggunakan

Apapun media yang dipilih oleh guru, maka guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran didapatkan sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diajarkan kepada peserta didik sehingga peserta didik juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

3. Pengelompokan sasaran

Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar peserta didik sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan

menjadi 4 yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok sangat perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan belajar masing-masing peserta didik dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih agar memudahkan peserta didik untuk memahaminya.

4. Mutu teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu dan telah ditetapkan oleh guru. Sehingga guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut baik untuk digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran yang baik.

2.5. Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kreativitas

Menurut Torrance, kreativitas itu bukan hanya semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari luar (Asrori, 2015: 66). Sedangkan menurut Munandar (1992: 47) menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan terbaru,

informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada dari sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Berdasarkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan terbaru berdasarkan pengalaman, wawancara, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.

Kreativitas yang dimiliki oleh manusia sangatlah berperan dalam kehidupan. Lahirnya teknologi yang canggih dapat mempermudah kehidupan manusia merupakan bukti adanya kreativitas. Kreativitas juga salah satu menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk tuhan yang lain seperti hewan dan tumbuhan, karena kreativitas hanya dimiliki oleh manusia.

Melalui media pembelajaran, peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, fungsi media sangatlah penting. Melalui media pembelajaran, peserta didik akan belajar dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Penggunaan media yaitu penggunaan alat secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dengan demikian penggunaan media membuat peserta didik akan mudah untuk mengingat, melihat, mempraktekkan sehingga mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, lingkungan yang kondusif akan mampu merangsang mental kreativitas peserta didik sehingga membantu untuk mengekspresikan idenya, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan.

3. Video animasi

3.1. Pengertian video

Video merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang telah dibuat oleh guru.

Alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar yang bergerak serta memproyeksikan bentuk karakter yang sama dengan objek aslinya merupakan pengertian dari media pembelajaran video. Media pembelajaran video termasuk kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat serta didengar. Dengan penggunaan media pembelajaran video akan memberikan respon positif dari peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas.

Video merupakan bahan ajar non cetak yang informatif dan lugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran (Daryanto, 2017: 126).

Video mampu memberikan gambar yang lebih nyata kepada peserta didik sehingga dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, mampu mempermudah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik disertai dengan

penguatan visual dan penjelasan materi yang mudah untuk dipahami, sehingga peserta didik akan lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar.

3.2. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup”, *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut diterjemahkan kedalam bahasa inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi yang digerakkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi apabila menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari tiap masing-masing bagian objek gambar tersebut. apabila rangkaian tersebut digerakkan secara cepat, maka akan menangkap gerakan dari objek tersebut, dan bukan lagi gambar yang per frame-nya. Standar animasi seperti itu sering disebut dengan *stop-frame cinematography*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan proses dari gambar yang semula diam dapat diubah menjadi gambar bergerak sehingga menghasilkan gambar seperti hidup atau ilusi. Biasanya animasi tanyang di televisi sebagai tontonan hiburan untuk anak-anak.

3.3. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video

Tujuan pembelajaran menggunakan video, antara lain: (1) tujuan kognitif merupakan untuk mengajarkan pengenalan kembali atau perbedaan stimulasi gerak; (2) tujuan psikomotorik merupakan memperlihatkan contoh keterampilan gerak; (3) tujuan efektif merupakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka manfaat pembelajaran menggunakan video mampu memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik, memudahkan dalam menjabarkan materi pembelajaran, dan mengefektifkan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran secara efisien.

3.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

1. Kelebihan Media Video Animasi

Menurut Lamatenggo dan Uno (2011: 135) menyatakan bahwa media video animasi memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga peserta didik dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas.
- 2) video juga mampu menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau tidak dapat; dan
- 3) kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang yang mempelajari keterampilan motoric dan melatih kemampuan kegiatan.

Selanjutnya, menurut Z (2013: 21) menyatakan kelebihan atau keunggulan dari media video animasi, sebagai berikut:

- 1) mampu merangsang partisipasi aktif para peserta didik;
- 2) meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran
- 4) dapat menyajikan laporan-laporan yang teraktual dan original yang sulit dengan menggunakan media lain;
- 5) menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi peserta didik; dan
- 6) mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

2. Kekurangan Media Video Animasi

Kustandi (2013: 64 - 65) menyatakan bahwa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu : pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal serta waktu yang banyak, pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui video tersebut, video yang telah dibuat tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video ini dirancang dan diproduksi khusus untuk diri sendiri.

Sedangkan menurut Rusman, dkk (2012 : 221-222) terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasan pada media pembelajaran video, antara lain :

- 1) Jangkauannya terbatas;
- 2) Gambarnya relatif kecil;
- 3) Sifat komunikasinya satu arah; dan

- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

4. Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Serdang Bedagai

4.1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015: 17). Identitas dan kepribadian tersebut tentu akan menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal merupakan salah satu sarana yang mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Menurut Fajarini (2014: 123) menyatakan kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga diartikan dengan kebijakan setempat *local wisdom* atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat (*local genius*).

Menurut Ratna (2011: 94) kearifan lokal merupakan semen pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada sehingga didasari keberadaan. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai bentuk kebudayaan yang sudah ada sehingga didasari keberadaannya. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu budaya yang diciptakan oleh masyarakat lokal melalui proses berulang-ulang, melalui internalisasi dan interpretasi ajaran agama dan budaya yang disosialisasikan dalam

bentuk norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat.

Kearifan lokal berhubungan erat dengan kebudayaan tradisional di suatu tempat, kearifan lokal banyak mengandung suatu pandang atau aturan agar masyarakat memiliki panduan dalam menentukan setiap tindakan seperti tingkah laku dalam sehari-hari. Menurut ilmu antropologi “kebudayaan” merupakan secara keseluruhan setiap sistem gagasan, tindakan dan hasil tangan karya manusia pada kehidupan masyarakat untuk dijadikan pembelajaran.

4.2. Fungsi Dan Ciri-Ciri Pendidikan Kearifan Lokal

Menurut Wafiqni (2018: 264) kearifan lokal memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai penanda identitas.
2. Sebagai elemen perekat kohesi sosial.
3. Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis, dan berkembang dalam masyarakat.
4. Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu.
5. Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*.
6. Mampu terbangunnya kebersamaan dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok.

Menurut suswandari (2018: 264) ciri-ciri kearifan lokal, antara lain :

1. Mampu bertahan terhadap budaya luar.
2. Memiliki kemampuan mengkomodasi unsur-unsur budaya luar.
3. Mempunyai kemampuan mengintergrasikan unsur budaya luar kedalam budaya asli.
4. Mempunyai kemampuan mengendalikan.
5. Mampu memberikan arahan pada perkembangan budaya.

Perilaku yang memiliki nilai luhur, penuh kearifan lokal muncul di komunitas sosial sebagai upaya untuk menyikapi permasalahan hidup saat ini dapat memberikan jawaban terhadap segala kejadian yang telah ada disekitar lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan penjabaran di atas maka, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak terhadap kemampuannya dengan bantuan guru yang akan membuat media pembelajaran berdasarkan materi dan gaya belajar tiap-tiap peserta didik. Memberikan pembelajaran berdasarkan dengan lingkungannya, berkaitan dengan pembelajaran tematik agar peserta didik langsung mendapatkan pengalamannya tanpa harus membayangkan keasliannya.

4.3. Sejarah Kebudayaan Singkat Kabupaten Serdang Bedagai

Nama Serdang Bedagai diambil dari 2 kesultanan yang pernah memerintah di wilayah tersebut, yakni Kesultanan Serdang dan Padang Bedagai. Kesultanan Serdang dimulai ketika terjadi perebutan tahta Kesultanan Deli setelah Tuanku Panglima Paderap (pendiri Kesultanan Deli) mangkat pada tahun 1723. Tuanku Gandar Wahid, anak kedua Tuanku Panglima Paderap mengambil alih tahta dengan tidak memperdulikan abangnya Tuanku Jalaludin dan adiknya Tuanku Umar. Tuanku Jalaludin tidak mampu mencegah sebab memiliki cacat tubuh, Tuanku Umar terpaksa mengungsi ke wilayah Serdang. Melihat kejadian ini, beberapa petinggi wilayah, yakni Datuk Sunggal Serbanyaman, Raja Urung Sinembah, Raja Ulung Tanjung Morawa dan Kejuruan Lumu sebagai wakil Aceh menabalkan Tuanku Umar Johan Pahlawan Alam Shah kejuruan junjungan sebagai Sultan Serdang pertama pada tahun 1728. Wilayah kesultanan ini berpusat di Kampung Besar tempat dimana ibunya, Tuanku Ampuran Sampali tinggal.

Kabupaten Serdang Bedagai memiliki luas wilayah 1.952,38 km², terdiri dari 17 kecamatan dengan 237 desa dan 6 kelurahan. Penduduk terdiri dari beragam etnik/suku bangsa, agama, dan budaya. Sei Rampah sebagai ibukota sebagai pusat pemerintahan. Secara geografis Kabupaten Serdang Bedagai terletak pada posisi 03°01'2,5" - 3°46'33" lintang utara dan 98°44'22" - 99°19'01" bujur timur. Kabupaten Serdang Bedagai memiliki batas-batas wilayah administrasi kabupaten, sebagai berikut :

- Sebelah utara berbatasan langsung dengan selat malaka.
- Sebelah selatan berbatasan langsung dengan Kabupaten Simalungun.
- Sebelah timur berbatasan langsung ndengan Kabupaten Batubara dan Kabupaten Simalungun.
- Sebelah barat berbatasan langsung dengan Kabupaten Deli Serdang.

5. Konsep Pengembangan

Jenis penelitian yang peneliti gunakan untuk mengembangkan model ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

5.1. Pengertian penelitian dan pengembangan

secara sederhana, penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2017 : 28). Memvalidasi produk yang telah ada, dan peniliti akan menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. mengembangkan produk dapat diartikan berupa pembaharuan produk yang telah ada sehingga menjaid lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk terbaru yang belum pernah ada.

Putra (2015: 77) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau penemuan terbaru, metode, produk,

atau jasa dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi kebutuhan pasar atau permintaan.

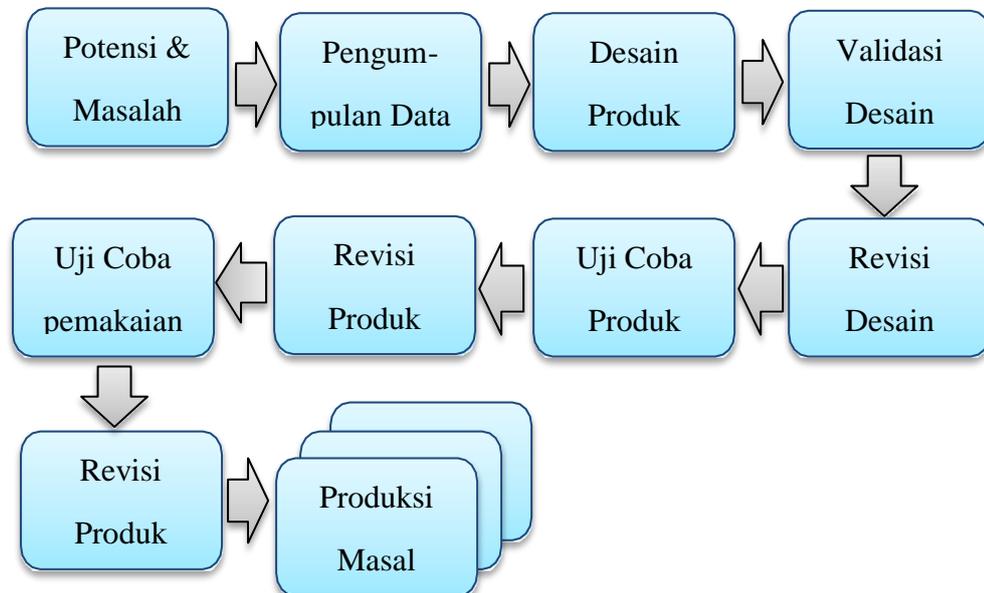
Sugiyono (2016: 297) menyatakan secara sederhana penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) pada industri adalah ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar.

Dari pernyataan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu metode yang dilakukan untuk mengembangkan produk unggulan yang di dalam pengembangannya dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilakukan untuk menjamin dari kualitas produk yang dikembangkan.

5.2. Langkah-langkah penelitian

a. Borg and Gall

Borg and Gall mengemukakan pendapat langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujia coba produk, revisi produk, ujia coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2017: 28).



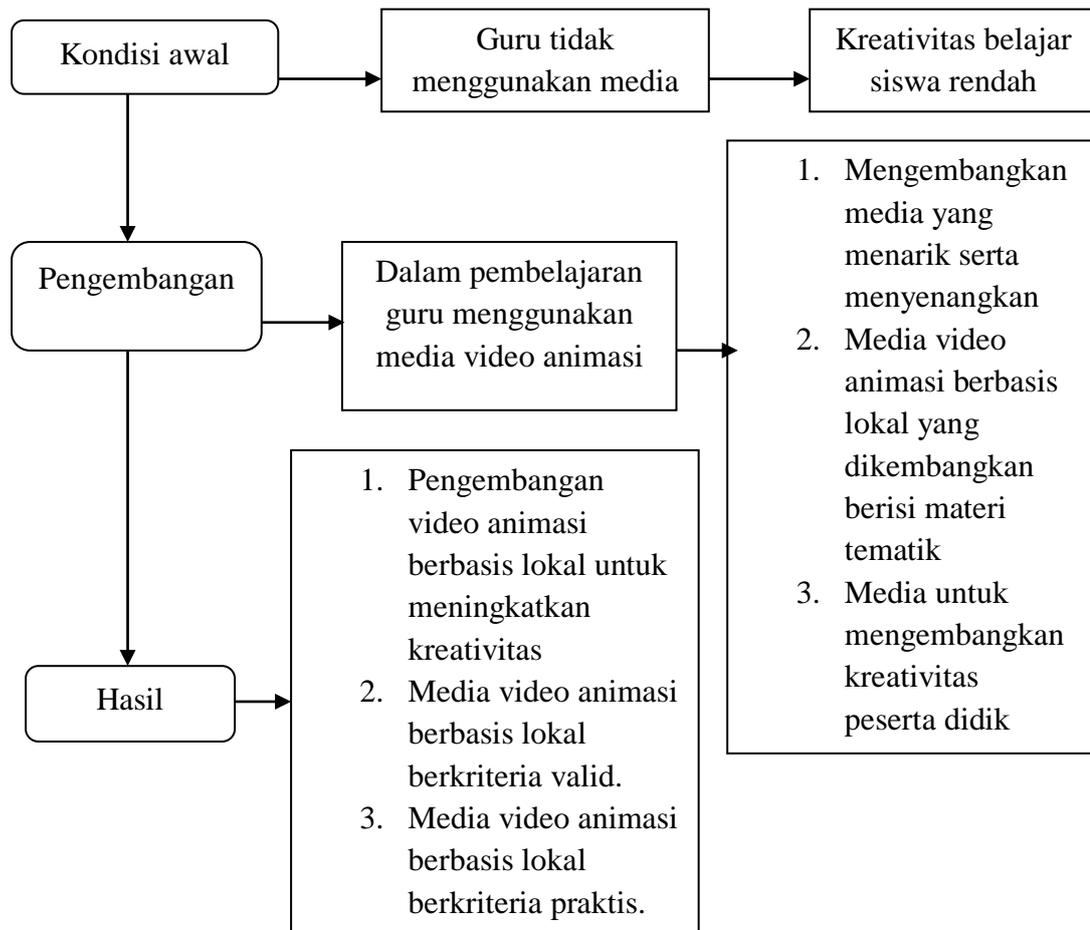
Gambar 2.4. langkah-langkah penelitian menurut Borg and Gall

Menurut Borg and Gall (1989) menyatakan *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan Borg and Gall dikarenakan hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan yang saling berkaitan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan diagram yang berperan sebagai alur logika secara sistematis sesuai dengan yang akan ditulis. Kerangka berpikir dibuat

berdasarkan pertanyaan penelitian yang menggambarkan himpunan, konsep, atau mempresentasikan hubungan antara beberapa konsep. Adapun kerangka pemikiran tersebut sebagai berikut:



Gambar 2.6. kerangka berpikir

Pada saat ini, kebanyakan peserta didik tidak mengembangkan kreativitasnya disebabkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan terkesan membosankan sehingga membuat peserta didik tidak aktif, hal tersebut dapat menghambat kreativitas belajar peserta didik. Seharusnya pembelajaran yang dilakukan harus mampu menyediakan pengalaman belajar

peserta didik yang mencakup teori/materi maupun prosesnya sehingga terjadi ketidakseimbangan kemampuan konseptual maupun prosedural. Dengan menggunakan media video animasi diharapkan pembelajaran di SD menjadi lebih menarik, bermakna karena melibatkan pengalaman secara langsung oleh peserta didik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Pembelajaran yang ada di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah masih menrapkan media pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru dengan hanya menggunakan metode ceramah dan guru masih cenderung hanya melatih peserta didik untuk berpikir konvergen yaitu berpikir satu arah, yang benar atau satu jawaban paling tepat, atau satu pemecahan dari suatu permasalahan. Sedangkan sikap kreatif peserta didik kurang mendapatkan perhatian. Padahal, sikap kreatif menuntut peserta didik untuk berpikir divergen yaitu berpikir salam arah yang berbeda-beda sehingga diperoleh banyak macam jawaban yang unik tetapi benar. Hal inilah yang menyebabkan kreatifitas siswa kelas V cukup rendah.

Berdasarkan paparan diatas maka untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dapat melakukan dengan melaksanakan perbaikan proses pembelajaran tematik dengan menerapkan media pembelajaran video animasi yang mampu mengaktifkan peserta didik. Penerapan media pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan cara peserta didik memahami isi video tersebut sehingga dapat menimbulkan pemikiran secara kritis dan kreatif sehingga siswa akan meningkatkan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tematik.

C. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Atit Suryati (2007) melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa kelas V SD Negeri Cangkuang kecamatan Dayeuhkolot kabupaten Bandung tahun pelajaran 2006-2007”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa implementasi pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dalam menulis dan mempresentasikan puisi. Penelitian yang dilakukan penulis relevan dengan penelitian yang Atit Suryati lakukan karena adanya persamaan variabel yaitu dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Atit Suryati dengan penulis adalah pada mata pelajaran dan pokok bahasan yang diajarkan. Atit Suryati melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Cangkuang pokok bahasan “puisi”. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis adalah dalam mata pelajaran IPA kelas V di SDN Tepisari II pokok bahasan “cahaya”.
2. Bastiar Ismail Adkhar (2016) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES”. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi

kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi materi dan tujuan pembelajaran oleh ahli materi sebesar 81,3% dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 93,3% dan untuk aspek tampilan dan hasil produk mendapatkan hasil 82% serta untuk aspek kualitas dan keefektifan media oleh sebesar 82,22% dan hasil penilaian oleh peserta didik untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 89,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Vela Nur Hikmah dan Iin Purnama Sari (2017) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Bang Dasi Berbasis Aplikasi Camtasia pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menganalisis kelayakan dan kepraktisan media video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi *Camtasia*. Penelitian dilakukan di SD N Sugihmanik 04, Kecamatan Tanggunharjo, Kabupaten Grobogan. Berdasarkan analisis yang diperoleh hasil rata-rata dari nilai hasil validasi materi dan hasil validasi media yaitu 95,1% dengan kategori sangat layak. Dapat dijabarkan untuk validasi ahli media mendapatkan 93,33% dan validasi ahli materi 96,86%. Video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi *Camtasia* efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa

dan mendapat respon baik dari siswa (90,5%). Dengan demikian, video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi Camtasia dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Rosi Wahyana (2018), telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Proshow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar dengan bantuan video pembelajaran materi satuan ukur dan satuan berat pada pembelajaran Matematika SD yang layak digunakan menurut hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan membantu siswa untuk belajar lebih mandiri dan nyaman dalam proses belajar serta siswa sangat tertarik dengan video pembelajaran.
5. Putu Jerry Radita Ponza (2018), telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan bangun video animasi pembelajaran, mendeskripsikan hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran, dan mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil validitas video animasi pembelajaran berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 96% dengan kualifikasi

sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid.

6. Aulia dan Dharmawan (2010) telah melakukan penelitian dengan judul Kearifan Lokal dalam mengelola sumber daya air di kampung kuta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kearifan Lokal sebagai upaya menyelamatkan sumber daya air yang terdapat di kampung kuta, menganalisa implementasi Kearifan Lokal dalam menjaga kelestarian sumberdaya air dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah masyarakat masih memegang teguh amanah yang disampaikan oleh leluhur mereka dengan budaya pamali yang sudah menjadi landasan bagi kehidupan masyarakat kampung kuta.
7. Suparmini (2013) melakukan penelitian dengan judul Mitigasi bencana berbasis Kearifan Lokal masyarakat baduy. Tujuan dari penelitian ini adalah mitigasi bencana dengan menggunakan Kearifan Lokal masyarakat baduy dengan menggunakan metode diskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah ada beberapa Kearifan Lokal masyarakat baduy dalam mitigasi bencana yaitu tradisi perladanga pemilihan lokasi ladang, aturan dan pikukuh dalam membuat rumah, dan pembagian zona hutan dalam tiga wilayah.
8. Sri Indhah (2012) melakukan penelitian yang berjudul hubungan kreativitas siswa dan fasilitas belajar siswa di rumah dengan prestasi

belajar siswa kelas V SD se-gugus I Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012. Dalam penelitian ini kreativitas siswa memberikan nilai efektif terhadap prestasi belajar siswa 16,084%, dan fasilitas belajar memberikan nilai efektif sebesar 11,354%. Jika keduanya secara bersama-sama akan memberi pengaruh efektif sebesar 27,438% sehingga masih terdapat 72,562% faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa selain kreativitas siswa dan fasilitas belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan ini dilaksanakan di SD Negeri 106865 Bandar Pamah adalah lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, dengan status Negeri. SD Negeri 106865 Bandar Pamah ini terletak di Dusun 2 Desa Pertambatan, Kecamatan Dolok Masihul, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara. SD Negeri 106865 Bandar Pamah berdiri pada tahun 1984. peserta didik dari kelas 1-6 berjumlah 122 orang dengan tahun akademik 2021/2022.

Tabel 3.1. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan																							
	Oktober				November				Desember				Januari				februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuat an propos al	■																							
Seminar																								
Pengump ulan data									■															
Menyusu n laporan													■											
Revisi																					■			

B. Subjek dan Objek Penelitian

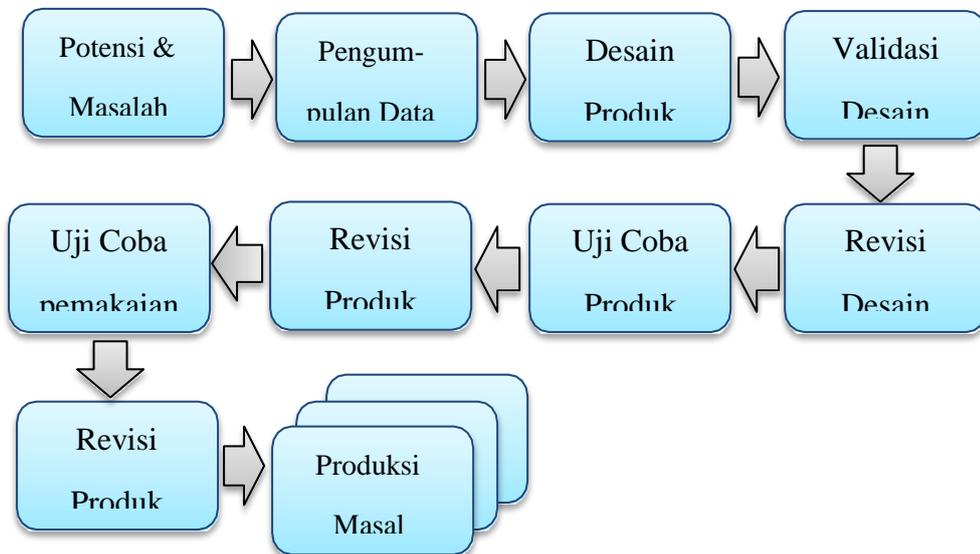
Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif. Menurut Sugiyono (2013:32) Pengertian subjek & objek penelitian adalah sebagai berikut: “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.”. Adapun data subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2. Data Peserta Didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
5	14	11	25

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengambil langkah-langkah dengan model yang telah dikemukakan oleh Borg and Gall. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran video animasi berdasarkan model pengembangan Borg and Gall dapat digambarkan antara lain (Sugiyono, 2015: 409)



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan

1) Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi, peneliti melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah di SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Potensi dari SD tersebut belum diketahui, sedangkan masalah yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik yang tidak bisa disama ratakan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dengan adanya masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi.

2) Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada pra penelitian dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dapat mengumpulkan berbagai

informasi melalui jurnal, buku, serta internet untuk mengetahui penelitian yang dapat membantu dalam menunjang media pembelajaran tersebut. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran baru yaitu video pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

3) Desain Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi. Peneliti akan melakukan pembuatan desain awal dengan desain penelitian sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap serta detail. Maka dari itu, nantinya produk pengembangan bisa dirubah, ditambah, atau dikurangi lagi menyesuaikan hasil validasi para ahli dan hasil uji coba lapangan disekolah.

4) Validasi desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menguji apakah produk berupa media secara rasional akan lebih efektif dikarenakan validasi bersifat penelitian berdasarkan pemikiran yang rasional belum tentu fakta dilapangan akan sesuai. Validasi desain akan melakukan dengan video pembelajaran tematik yang terdiri dari tiga ahli, antara lain:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi akan melakukan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek pada materi yang akan

disajikan meliputi aspek kualitas, isi, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator dari setiap aspek media pembelajaran yang dikembangkan meliputi isi dari media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang akan diukur, dibuat jelas dan mudah serta menarik untuk pemakaiannya. Apakah dalam susunan atau gambaran media pembelajaran (tampilan, gambar, warna, video, dan animasi) dapat memperjelas konsep dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator berdasarkan setiap aspek media yang dikembangkan meliputi aspek kualitas media, tampilan media pembelajaran, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

5) Revisi Desain

Setelah menerima angket penilaian dari para ahli dan peserta didik terhadap produk yang ingin dikembangkan, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian yang telah didapatkan dari para ahli dan peserta didik. Revisi produk tersebut akan digunakan untuk menghasilkan video pembelajaran yang untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

6) Uji coba produk

Uji coba produk adalah bagian yang penting dalam penelitian dalam mengembangkan media akan dilakukan setelah revisi desain selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifitas, efisien, dan daya tarik dari produk yang akan dihasilkan. Untuk uji coba produk tersebut, perlu dilakukan dengan cara uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

7) Revisi produk

Peneliti akan menguji media video pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas tersebut sebagai media pembelajaran tematik oleh para ahli dan di respon oleh peserta didik. Apabila masih ada bagian produk belum seperti apa yang diinginkan, maka peneliti akan merevisi produk terhadap kelemahan tersebut sampai menjadi produk final serta siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

8) Uji coba pemakaian

Setelah melakukan tahap revisian, maka peneliti menguji cobakan kembali produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut ketika digunakan pada saat dilapangan. Dalam menguji produk bisa dilakukan pada guru yang sama dengan uji coba yang kedua. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan produk pengembangan media pembelajaran di kelas secara langsung terhadap peserta didik. Hal tersebut dilakukan supaya

peneliti bisa mengetahui secara langsung apakah media tersebut efektif atau tidak, sehingga menentukan produk dapat ditindaklanjuti.

9) Revisi produk

Pada tahapan ini, peneliti memperbaiki kembali produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang mampu digunakan ketika dilapangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk.

10) Produksi massal

Tahapan terakhir merupakan produksi massal. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan produksi massal supaya sekolah-sekolah lain bisa menggunakan produk media pembelajaran video animasi di daerah tempat tinggalnya masing-masing.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media video animasi hingga ke tahap revisi produk, media yang sudah memenuhi syarat keefektifannya pada langkah ke-7. Pada tahap revisi produk, peneliti akan memperbaiki produk yang akan dikembangkan jika memang perlu adanya perbaikan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang mampu digunakan ketika dilapangan dan bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil revisi produk ini bisa dikatakan sebagai final atau

selesai dalam proses penelitian dan pengembangan produk. Produk video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan dan penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis lokal.
2. Materi pembelajaran pada media tersebut yaitu Ilmu Pendidikan Sosial, PPKn, SBdP, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pendidikan Alam.
3. Media pembelajaran ini berdurasi sekitar 16 menit-an.
4. Media pembelajaran ini berisikan tentang Kabupaten Serdang Bedagai yang sesuai dengan materi.
5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik.
6. Media ini dapat digunakan untuk oleh guru dan peserta didik pada proses belajar mengajar.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian. Data yang valid serta lengkap sangat menentukan kualitas penelitian yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik angket (kuesioner), dan tes.

1) Angket (kuesioner)

Menurut Sugiyono (2015: 199) menyatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran video animasi yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru dan peserta didik kelas V sebagai subjek dalam uji coba ini. Adapun angket yang dibutuhkan, antara lain:

a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Tabel 3.3. kisi-kisi instrumen kevalidan produk oleh ahli media

Indikator Penilaian	No. Butir
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	1,2,3
Keakuratan Materi	4,5,16
Pendukung Materi Pembelajaran	6,13,14
Kemutakhiran Materi	7,8,9
Penyajian Pembelajaran	10,11,12,15

Sumber: Sari (2017)

b. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Tabel 3.4. kisi-kisi instrumen kevalidan media oleh ahli materi

Indikator Penilaian	No. Butir
Ukuran Media Pembelajaran	1,2,3,4
Desain Isi Media Pembelajaran Video animasi	5,6,7,8,9,10,11,12,13
Kegunaan Media Pembelajaran	14,15,16

Sumber: Sari (2017)

c. Kisi-kisi instrumen untuk ahli bahasa

Tabel 3.5. kisi-kisi instrumen kevalidan media oleh ahli bahasa

Indikator Penilaian	No. Butir
Lugas	1,2

Komunikatif	3,4,5
Dialogis dan Interaktif	6
Tingkat Perkembangan Siswa	7,8
Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	9
Penggunaan Bahasa Sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia	10

Sumber: Sari (2017)

d. Kisi-kisi instrumen untuk guru

Tabel 3.6 kisi-kisi instrumen kepraktisan media untuk guru

Aspek	Indikator	No. Butir
Materi	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	1,2,3,
	Keakuratan Materi	4,5
Bahasa	Lugas	6,7
	Dialogis dan Interaktif	8,9
	Penggunaan Bahasa Sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia	10
Media	Ukuran Media Pembelajaran	11,12
	Desain Isi Media video animasi	13
	Kegunaan Media Pembelajaran	14,15

Sumber: Sari (2017)

e. Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik

Tabel 3.7. Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik

Aspek	Indikator	No. Butir
Media	Kejelasan gambar, video, dan suara	1,2
Materi	Penyajian materi	3,4
	Penggunaan bahasa dan istilah	5,6
pembelajaran	Suasana pembelajaran	7,8
	Respon siswa	9,10

Sumber : Sari (2017)

2) Lembar Tes

Menurut Sudijono (2009: 66) menyatakan kata “tes” berasal dari bahasa perancis kuno, yaitu “testum” yang berarti piring untuk mengisihkan logam. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tes antara lain *test*, *testing*, *tester*, dan

testee. *Test* merupakan alat/prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara serta aturan-aturan yang telah ditentukan. *Testing* merupakan waktu pada saat tes dilakukan. *Tester* merupakan orang yang melaksanakan tes, pembuat tes, atau eksperimentor. *Testee* merupakan respon yang mengerjakan tes. *Testee* tersebut dinilai atau diukur berdasarkan kemampuan, minat, bakat, pencapaian prestasi belajar, dan sebagainya (Arikunto, 2011: 53).

Tabel 3.8. Kisi-Kisi Lembar Tes Untuk Peserta Didik

No.	Indikator pencapaian kompetensi	Ranah soal	Jumlah soal
1.	Memahami organ pencernaan dan fungsi pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	C1, C2	2
2.	Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang kosep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	C3, C4	3

Sumber : Sari (2017)

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dinalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini merupakan mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran.

a. Analisis data kuesioner

Data dari angket merupakan data kualitatif dan dikuantitatifkan menggunakan skala linkert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

$$P = \frac{x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = skor yang dicari

x = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100% = bilangan konstan

Kemudian dicari presentasi kriteria kevalidan. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.9. kriteria penilaian kevalidan produk

Persentase	Kategori	Makna
80%-100%	Baik	Digunakan
60%-79%	Cukup	Diperbaiki
50%-59%	Kurang Baik	Revisi banyak
< 50%	Tidak Baik	Tidak Digunakan

Sumber: Sudijono (2009: 43)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari >50,01 – 100,00 dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan guru. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

Angket respon para ahli terhadap produk media yang dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai konten pernyataan. Masing-masing pilihan jawaban

memiliki skor berbeda yang memberi makna berdasarkan tingkat kemenarikan produk. Skor tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.10. kriteria penilaian kemenarikan produk

Skor	Pilhan jawaban kevalidan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Sumber: Sudijono (2009: 43)

b. Uji N Gain Score

$$N = \frac{\text{Soal Posttest} - \text{Soal Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Soal Pretest}} \times 100\%$$

Dapat dikonversikan skor penilaian *pretest* dan *posttest*, digunakan pedoman sebagai berikut :

Tabel 3.11. skor penilaian *pretest* dan *posttest* peserta didik

Presentase (%)	Kriteria
< 40%	Tidak efektif
40 – 55 %	Kurang efektif
56 – 75 %	Cukup efektif
>76%	Efektif

Sumber : Widyoko (2009 : 238)

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang difokuskan untuk penelitian dalam pengembangan produk berupa media video animasi berbasis lokal. Pengembangan media video animasi berbasis lokal menggunakan aplikasi *kinemaster*. Hasil produk berupa media video animasi berbasis lokal ini telah divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang divalidasi oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok kecil yaitu 10 orang siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

B. Analisis Data

Adapun tahapan-tahapan dari pengembangan media vide animasi berbasis lokal ,antara lain:

1. Potensi dan masalah

a. Analisis Kurikulum

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kurikulum sehingga digunakan dalam pembuatan video animasi berbasis lokal. Hasil analisis kurikulum pada kelas V tema 3, sebagai berikut:

Tabel 4.1. Analisis Kurikulum

Kompetensi dasar	Indikator
<p style="text-align: center;">PPKn :</p> <p>1.3. menerima dengan tulus keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3. bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3. Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3. menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>keberagaman sosial budaya masyarakat</p>
<p style="text-align: center;">SbdP :</p> <p>3.2. memahami tangga nada</p> <p>4.1. Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan irirngan musik</p> <p>3.3. memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah</p> <p>4.3. mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah</p> <p>4.4. membuat karya seni trupa daerah</p>	<p>1. tangga nada</p> <p>2. Memahami lagu-lagu dengan irirngan musik</p> <p>3. pola lantai tari kreasi daerah</p> <p>4. jenis dan bentuk karya seni rupa daerah</p> <p>5. pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dll.</p>
<p style="text-align: center;">IPS :</p> <p>3.2. Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2.. menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia.</p>	<p>1. Interaksi sosial budaya</p> <p>2. sosialisasi / enkulit urasi</p> <p>3. pembangunan sosial budaya</p> <p>4. pembangunan ekonomi</p>
<p style="text-align: center;">IPA :</p> <p>3.3. Memahami organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan</p>	<p>Memahami Organ pencernaan</p> <p>1. Organ pencernaan pada manusia</p> <p>2. Organ pada pencernaan hewan</p> <p>3. Cara menjaga kesehatan organ</p>

organ pencernaan manusia 4.3. menyajikan karya (poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	pencernaan
Bahasa Indonesia : 3.4. Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik 4.4. memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	1. teks iklan 2. struktur kalimat iklan 3. informasi dari iklan media cetak / elektronik

b. Analisis Materi

Rangkuman dari hasil analisis materi merupakan pengertian dari rumusan tujuan pembelajaran. Dalam penyusunan tujuan pembelajaran akan didasarkan dengan kompetensi dasar dan indikator yang tercantum pada kurikulum 2013.

Analisis materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2. Analisis Materi Pembelajaran

No	Indikator	Tujuan pembelajaran
1.	keberagaman sosial budaya masyarakat	1. dengan membuat cerita bergambar, peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar dengan benar. 2. dengan mencermati bacaan, peserta didik mampu menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang disajikan dengan baik.
2.	1. tangga nada 2. Memahami lagu-lagu dengan irirngan musik 3. pola lantai tari kreasi daerah 4. jenis dan bentuk karya seni rupa daerah 5. pembuatan karya	1. dengan menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor dengan baik. 2. dengan menyanyi dan mengiringi nyanyian dengan alat musik, peserta didik mampu bermain alat musik sederhana dengan benar.

	topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dll.	
3.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi sosial budaya 2. sosialisasi / enkulturasi 3. pembangunan sosial budaya 4. pembangunan ekonomi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. dengan mengamati lingkungan sekitar, peserta didik mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan dengan baik. 2. dengan mencermati bacaan, peserta didik mampu mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitarnya dan lingkungan sosialnya dengan baik
4.	<p>Memahami Organ pencernaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organ pencernaan pada manusia 2. Organ pada pencernaan hewan 3. Cara menjaga kesehatan organ pencernaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik menemukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan dan manusia dengan baik. 2. dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, peserta didik mampu menjelaskan organ-organ pencernaan manusia dan hewan berdasarkan fungsinya dengan baik.
5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. teks iklan 2. struktur kalimat iklan 3. informasi dari iklan media cetak / elektronik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, peserta didik mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak dengan baik. 2. dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya dengan baik.

c. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah tidak efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Guru tidak melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media.

Dengan demikian guru harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal daerah Serdang Bedagai. Media video animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk membuat media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas serta bisa membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Pengumpulan data didapatkan melalui angket yang telah dibuat oleh peneliti pada saat melakukan tahapan sebelumnya. Sehingga penulis ingin mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan media video animasi melalui kuesioner dibawah ini:

Tabel 4.3. hasil kuesioner pernyataan guru

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik akan lebih efektif dan efisien.	-	-	2= 29%	5= 71%
2.	Media pembelajaran merupakan komponen pendukung dalam proses belajar mengajar sehingga mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik	-	-	4= 57%	3= 43%
3.	Peran media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat penting	-	-	3= 43%	4= 57%

4.	Dengan adanya media pembelajaran mampu mengasah kreativitas dan imajinasi peserta didik	-	-	5= 71%	2= 29%
5.	Media video animasi dapat membantu perkembangan kognitif, efektif dan psikomotorik peserta didik	-	-	1= 14%	8= 86%
6.	Kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran	-	-	3= 43%	4= 57%
7.	Proses belajar mengajar akan lebih interaktif jika menggunakan media pembelajaran	-	-	2= 29%	5= 71%
8.	Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan latar belakang peserta didik	-	-	1= 14%	6= 86%
9.	Pengembangan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik	-	-	2= 29%	5= 71%
10.	Media video animasi sarana layanan digital yang mampu memberikan pembelajaran antara guru maupun peserta didik	-	-	3= 43%	4= 57%
Rata-rata				39%	61%

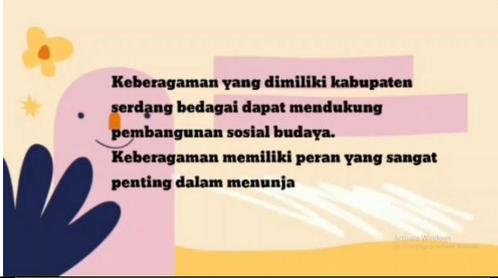
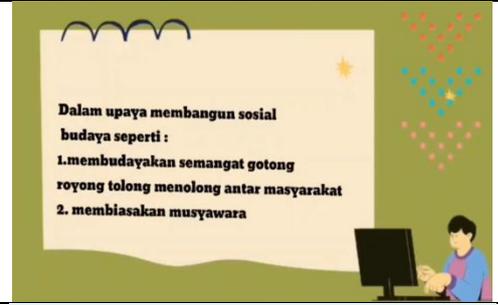
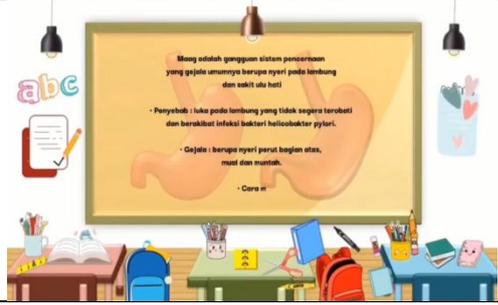
Informasi yang didapatkan akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan pengembangan media video animasi. Sumber informasi lainnya didapatkan dari buku guru tema 3 kelas V SD/MI tahun 2018 dan buku siswa tema 3 kelas V SD/MI tahun 2018.

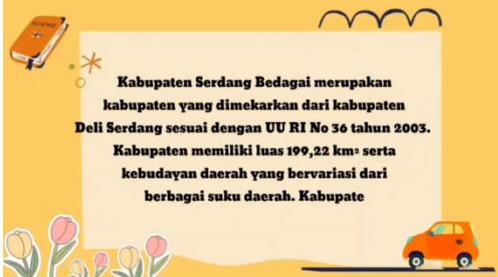
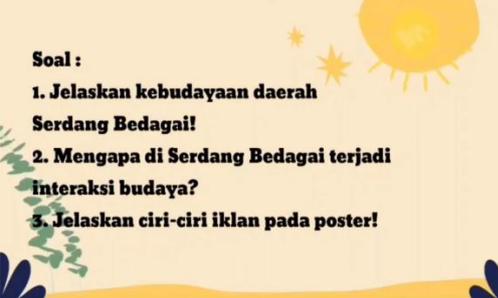
3. Desain Produk

Pada tahapan ini, peneliti memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Desain produk disesuaikan dengan spesifikasi produk telah disusun sebelumnya. Adapun bagian-bagian pada video animasi yang dibuat dapat dilihat dari tabel, sebagai berikut:

Tabel 4.4. Bagian-Bagian Pada Video Animasi

No.	Gambar produk	Keterangan
1.		<p>Pada bagian ini terdiri dari identitas peneliti serta identitas perguruan tinggi.</p>
2.		<p>Video bagian pembukaan berisikan ucapan pembukaan, kemudian penjelasan materi yang akan dibahas.</p>
3.		<p>Pada bagian KD dari setiap mata pelajaran yang akan dibahas.</p>
4.		
5.		<p>Pada bagian ini berisikan tentang materi PPKn yang membahas keberagaman sosial budaya.</p>

6.	 <p>Keberagaman yang dimiliki kabupaten serdang bedagai dapat mendukung pembangunan sosial budaya. Keberagaman memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang</p>	
7.		<p>Pada bagian ini berisikan mata pelajaran SBdP yang membahas lagu daerah.</p>
8.	 <p>Dalam upaya membangun sosial budaya seperti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. membudayakan semangat gotong royong tolong menolong antar masyarakat 2. membiasakan musyawara 	<p>Pada bagian berisikan mata pelajaran IPS yang membahas tentang pembangunan sosial.</p>
9.	 <p>Fungsi Organ Pencernaan Manusia</p> <p>kerongkongan berfungsi memindahkan makanan menuju lambung dengan gerakan peristaltik</p> <p>→ 2. Kerongkongan</p>	<p>Pada bagian berisikan mata pelajaran IPA yang membahas tentang fungsi organ manusia dan gangguan sistem pencernaan manusia .</p>
10.	 <p>Gastritis adalah gangguan sistem pencernaan yang gejalanya utamanya berupa nyeri pada lambung dan sakit ulu hati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penyebab : luka pada lambung yang tidak segera terobati dan berakibat infeksi bakteri helicobacter pylori. - Gejala : berbagai nyeri perut bagian atas, mual dan muntah. - Cara // 	

11.	 <p>Kabupaten Serdang Bedagai merupakan kabupaten yang dimekarkan dari kabupaten Deli Serdang sesuai dengan UU RI No 36 tahun 2003. Kabupaten memiliki luas 199,22 km² serta kebudayaan daerah yang bervariasi dari berbagai suku daerah. Kabupate</p>	Pada bagian berisikan rangkuman dari berbagai macam pembelajaran.
12.	 <p>Soal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan kebudayaan daerah Serdang Bedagai! 2. Mengapa di Serdang Bedagai terjadi interaksi budaya? 3. Jelaskan ciri-ciri iklan pada poster! 	Dan yang terakhir berisikan soal latihan yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dibahas.

4. Validasi Desain

Pada tahapan ini, peneliti harus berkonsultasi dengan pakar yang paham tentang pengembangan produk media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Selain itu, produk yang ingin dikembangkan akan dievaluasi kembali oleh para ahli yang menguasai media, materi dan bahasa. Berdasarkan hasil dari verifikasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah, diperoleh data sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada ahli media pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validasi ahli media melalui metode kuesioner pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	4	Sangat valid
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Sangat valid
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	Valid
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	Valid
5.	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	4	Sangat valid
6.	Ukuran huruf yang dipakai sudah tepat	4	Sangat valid
7.	Warna huruf yang dipakai sudah tepat	4	Sangat valid
8.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	4	Sangat valid
9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat	4	Sangat valid
10.	Penataan layout sudah proposional	3	Valid
11.	Suara/dubbing sudah jelas untuk didengar	3	Valid
12.	Pemilihan efek suara/sound effect	3	Valid
13.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4	Sangat valid
14.	Media yang disajikan mudah untuk digunakan / sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	Sangat valid
15.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik menjadi tumbuh	4	Sangat valid
16.	Penggunaan media yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	3	Valid
Jumlah validasi			58

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$\begin{aligned}
 P &= (x/(\sum xi) \times 100 \% \\
 &= (58/64) \times 100 \% \\
 &= 90,62\% \text{ (sangat valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas memenuhi proporsi 90.62%. menurut ahli media video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

b. Validasi Ahli Bahasa

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada ahli bahasa dalam pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validasi ahli bahasa melalui metode kuesioner pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No	Aspek Yag Dinilai	X	Kriteria
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI	4	Sangat valid
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran	4	Sangat valid
3.	Materi yang disajikan lengkap	3	Valid
4.	Kesesuaian ejaan dengan materi yang diberikan	4	Sangat valid
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat valid
6.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	Sangat valid
7.	Penulisan sesuai dengan EYD	4	Sangat valid
8.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4	Sangat valid
9.	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	4	Sangat valid
10.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat valid
Jumlah validasi			39

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$P = (39/40) \times 100 \%$$

$$= 97,5\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas memenuhi proporsi 97.5%. menurut ahli bahasa video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

c. Validasi Ahli Materi

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada ahli bahasa dalam pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validasi ahli materi melalui metode kuesioner pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validasi		Kriteria
		1	2	
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3	4	Sangat valid
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	2	4	Sangat valid
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi	3	4	Sangat valid
4.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	3	4	Sangat valid
5.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	2	4	Sangat valid
6.	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat	2	4	Sangat valid
7.	Penyampaian materi yang berurutan	3	4	Sangat valid
8.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	4	Sangat valid
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	2	4	Sangat valid
10.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	3	4	Sangat valid
11.	Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	2	4	Sangat valid
12.	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik	2	4	Sangat valid
13.	Media dapat digunakan dalam semua situasi	2	3	Valid
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	2	4	Sangat valid
15.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	1	4	Sangat valid
16.	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman kreativitas peserta didik	2	4	Sangat valid
		37	63	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan validasi ke-1 dan validasi ke 2, maka:

Validasi ke-1

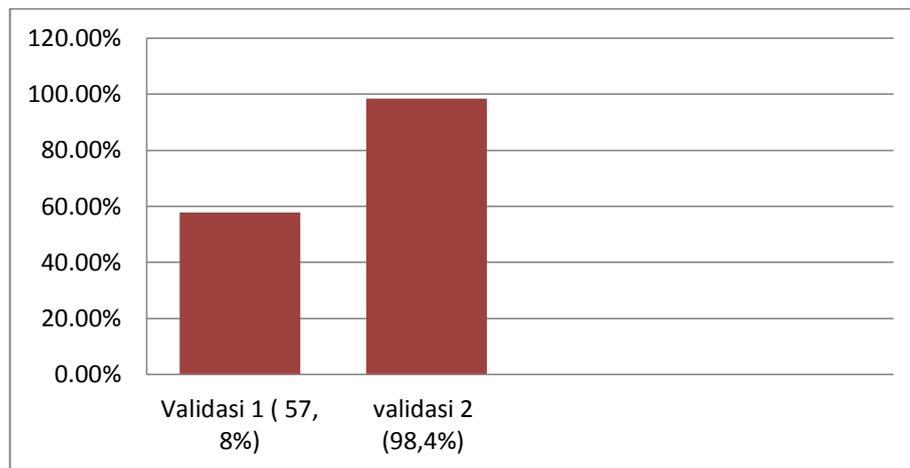
$$P = (37/64) \times 100 \%$$

$$= 57,8\%$$

Validasi ke-2

$$P = (63/64) \times 100 \%$$

$$= 98,4\%$$

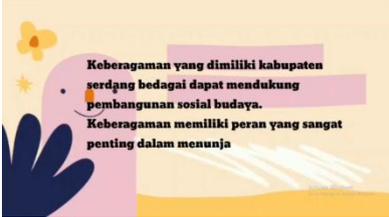


Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas dengan proporsi 57,8% dengan kategori “kurang valid dan perlu revisi”. Setelah itu peneliti melakukan validasi lagi dan mendapatkan hasil dengan proporsi 98,4% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi produk yang dikembangkan, maka peneliti mendapatkan saran dari ahli media dan ahli materi. Dengan begitu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi agar produk yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun revisi yang dilakukan untuk perbaikan media video animasi berbasis lokal, yaitu antara lain:

Tabel 4.8. Bagian-Bagian Video Revisi Oleh Ahli Materi

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Pada bagian revisi ini sebelumnya hanya diletakkan KD dan indikator tetapi setelah dilakukan revisi ada diletakkan KI pada bagian pembukaan.		
2.	Bagian tulisan ada yang dihilangkan dan diperbaiki ulang serta gambar yang diubah.		
4.	Pada bagian ini materi keberagaman sebelum revisi tentang corak batik dan setelah revisi menjadi keberagaman budaya.		
5.	Pada bagian lembar kerja yang sebelumnya tentang iklan menjadi		

	membuat poster sederhana.		
--	---------------------------	--	--

Tabel 4.9. Bagian-Bagian Video Revisi Oleh Ahli Media

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Bagian tulisan yang terlihat tidak nampak ditambahkan warna bayangan putih agar bisa terlihat nampak.		
2.	Tulisan yang ada digambar dihilangkan pada <i>background</i>		

6. Uji Coba Produk

Pada tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Adapun hasil analisis uji coba yang telah dilakukan kepada guru dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10. data analisis uji kepraktisan produk oleh guru

No	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	4	Sangat valid
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Sangat valid
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan peserta didik	4	Sangat valid
4.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4	Sangat valid
5.	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	4	Sangat valid

6.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat valid
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	3	Valid
8.	Penyampaian materi yang berurutan	3	Valid
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	3	Valid
10.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	4	Sangat valid
11.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI	4	Sangat valid
12.	Penulisan sesuai dengan EYD	3	Valid
13.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4	Sangat valid
14.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat valid
15.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	3	Valid
Jumlah		55	

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = (55 / 60) \times 100\%$$

$$= 91,6\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media oleh guru, media video animasi berbasis lokal mendapatkan hasil dengan proporsi 91,6%. Menurut guru, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya dan tidak perlu revisi.

Selain kepada guru, peneliti juga menguji kepraktisan media kepada 10 orang peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah yang akan melakukan uji coba produk. Pada tahapan ini uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil terlebih dahulu agar mengetahui kekurangan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil analisis uji coba yang telah dilakukan kelompok kecil dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 4.11. data analisis uji coba produk kelompok kecil

No	Responden	Pernyataan										F	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta didik 1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37	40
2	Peserta didik 2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37	40
3	Peserta didik 3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	40
4	Peserta didik 4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40
5	Peserta didik 5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	40
6	Peserta didik 6	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	35	40
7	Peserta didik 7	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	35	40
8	Peserta didik 8	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35	40
9	Peserta didik 9	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	40
10	Peserta didik 10	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	35	40
Jumlah											362	400	
Rata-rata kepraktisan											90,5%		

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$P = (362 / 400) \times 100\% \\ = 90,5\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media video animasi berbasis lokal dengan proporsi 90,5%. Menurut peserta didik yang di uji kelompok kecil, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya dan tidak perlu revisi.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan menerima hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi produk. Selain uji kepada kelompok kecil, peneliti juga menguji produk kepada guru untuk menguji kepraktisan dengan proporsi yang didapatkan “sangat valid”.

C. Jawaban Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan prosedur yang dikemukakan Borg and Gall telah sampai di tahap ke-7 yaitu revisi produk. Pada tahapan ini peneliti tidak perlu merevisi kembali media yang telah dikembangkan sebab sudah valid.

Hasil yang diperoleh oleh ahli media telah memenuhi proporsi yaitu 90,62% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”, hasil dari ahli bahasa juga telah memenuhi proporsi yaitu 97,5% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”, sedangkan hasil yang diperoleh pada ahli bahas memerlukan dua kali penilaian, pada penilaian pertama media video animasi memenuhi proporsi 57,8% dengan kategori “kurang valid dan perlu revisi” sehingga pada penilaian kedua media video animasi memenuhi proporsi 98,4% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”

Untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Sehingga penilaian yang didapatkan dari guru yaitu 91,6% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”, sedangkan penilaian dari peserta didik pada kelompok kecil tentang kepraktisan media yaitu 90.5% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan produk video animasi, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.12. Hasil Uji Tes Peserta Didik

No	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1.	50	Cukup	100	Sangat baik
2.	50	Cukup	90	Sangat baik
3.	60	Cukup	90	Sangat baik
4.	70	Baik	100	Sangat baik
5.	50	Cukup	90	Sangat baik
6.	60	Cukup	100	Sangat baik
7.	60	Cukup	100	Sangat baik
8.	60	cukup	100	Sangat baik
9	70	Baik	90	Sangat baik
10.	50	cukup	90	Sangat baik
Jumlah	580		950	

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Soal Posttest} - \text{Soal Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Soal Pretest}} \times 100\%$$

$$N = 370 / 420 \times 100\%$$

$$N = 0,8809 \times 100\%$$

$$N = 88,1\%$$

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan di SD Negeri 106865 Bandar Pamah pada kelas V dan memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 580, kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas. Lalu peneliti kembali memberikan soal *posttest* dan mendapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 950. Dari pengembangan video animasi berbasis lokal dapat dilihat adanya kenaikan nilai pada peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

Pengembangan video animasi berbasis lokal dapat memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

D. pembahasan

Pada penelitian ini akan mengembangkan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi produk media video animasi mendapatkan nilai 63 dengan kategori “sangat valid”, hasil dari ahli bahasa mendapatkan nilai 39 dengan kategori “sangat valid”, serta hasil dari ahli media mendapatkan nilai 58 dengan kategori “sangat valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ahli tersebut bahwa media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan terbaru berdasarkan pengalaman, wawancara, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan. (Hurlock, 1978). Sehingga membentuk anak yang kreatif berdasarkan karakteristik seperti berpikir lancar, fleksibel dalam berpikir, senang menjajaki lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan berminat. (Auniah, 2017). Penyajian yang menarik dan melibatkan peserta didik dapat mengembangkan daya imajinasi yang abstrak menjadi konkret. (Z, 2013).

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar dan mampu memberikan pengalaman langsung sesuai dengan landasan teori dale. Menurut Dale, hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), tetapi kenyataan

yang ada di lingkungan kehidupan seseorang melalui tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Oleh karena itu, peserta didik akan memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain peserta didik mendengarkan materi yang dijelaskan, dengan adanya media mampu mengoptimalkan pengamatan melalui indera penglihatan dengan menggunakan video animasi lokal yang mampu memfokuskan peserta didik dalam proses belajar selama video tersebut ditayangkan. Tetapi, masih ada permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu peserta didik yang duduk dibelakang akan kurang fokus diakrenakan resolusi monitor dari *LCD-Infocus* kurang besar. Kemudian selain masalah tersebut, masih ada peserta didik yang belum lancar dalam membaca sehingga tidakn mampu untuk mengikuti pembelajaran dengan videoa animasi karena video akan terus berputar. Media video animasi berbasis lokal mampu membuat peserta didik merasa senang dengan adanya wawasan baru (Kemp & Dayton, 1985).

Media video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung, video animasi menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk meningkatkan kreativitas (daryanto, 2017). Seperti penelitian Hikmah dan Sari (2017) menyatakan bahwa media video animasi layak untuk digunakan, dengan hasil nilai dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang kategorinya “ sangat valid” serta respon peserta didik sebagai pengguna juga

mendapatkan hasil yang kategori “sangat valid”, dari penelitian tersebut kelebihanannya adalah video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi *Camtasia* yang berisikan materi tentang bangun datar.

Putu Jerry Radita Ponza (2018), telah melakukan penelitian mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti merupakan video animasi berbasis lokal yang dikemas sesuai dengan kompetensi dasar, serta tujuan pelajarannya. Dengan membawa kearifan lokal Serdang Bedagai, peneliti mengembangkan media video animasi yang telah ada sebelumnya. Materi yang dibuat mampu membuat peserta didik lebih mengenal kebudayaan daerahnya tanpa harus berpikir secara abstrak. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk di kelas V, media video animasi berbasis lokal dinilai mampu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Hal tersebut didasarkan pada teori Dale bahwa semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut, maka semakin nyata (kongkret) pesan itu untuk mempermudah peserta didik mencerna materi yang diberikan oleh guru.

Penelitian yang kurang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Wahyana (2018). Pada penelitian tersebut yaitu video yang dikembangkan Menggunakan Proshow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat sehingga tidak sesuai dengan indikator pembelajaran yang diambil oleh peneliti, tetapi penelitian tersebut dikategorikan layak digunakan untuk materi pelajaran satuan ukur dan berat.

Dari berbagai kajian serta penelitian yang sudah melakukan pengembangan media video animasi, didapatkan bahwa penggunaan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan media video animasi berbasis lokal serta proses penelitian. Beberapa diantaranya merupakan media yang dibuat masih belum sempurna, mengingat keterbatasan alat seperti *software*, *hardware*, maupun kemampuan peneliti. Hal – hal yang perlu adanya perbaikan antara lain kreativitas desain tampilan pada media video pembelajaran sehingga menjadi media pembelajaran yang seperti animasi.

Selain itu, pengembangan produk ini masih sebatas beberapa indikator dari setiap kompetensi dasar pada mata pembelajaran tema 3 kelas V SD. Keterbatasan berikutnya merupakan aplikasi yang digunakan hanya *kinemaster*, *canva*, dan *inshot* sehingga masih membutuhkan aplikasi untuk mengembangkan media agar dapat ditampilkan lebih baik dan bagus.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Atit Suryati dengan penulis adalah pada mata pelajaran dan pokok bahasan yang diajarkan. Atit Suryati melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Cangkuang pokok bahasan “puisi”. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis adalah dalam mata pelajaran IPA kelas V di SDN Tepisari II pokok bahasan “cahaya”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas menggunakan model pengembangan Borg & Gall oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan produksi masal. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada tahap pengembangan ke-7 yaitu revisi produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka penelitian ini sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba skala kecil.
2. Kevalidan media video animasi ini dilihat dari hasil validator ahli . hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 90,62% dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 97,5% dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 98,4% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa layak untuk digunakan.

3. Hasil kepraktisan video animasi berbasis lokal untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 94,5% dengan kriteria “sangat praktis”, dan untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 90,5% dengan kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah, digunakan pada saat proses belajar mengajar maka penggunaan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa agar lebih bermanfaat.
2. Peneliti juga menyarankan agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan video animasi dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan membuat buku petunjuk dalam mengaplikasikan media video animasi.
3. Kepada siswa disarankan untuk lebih giat lagi mengikuti pembelajaran agar mampu mengembangkan kreativitasnya yang lebih bervariasi dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, (4). (1), 35.
- Adkhar, B. I. 2016. Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes. Repository UNNES
- Hujair, A, H, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ansori, M. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Arikunto. 1996. *prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Auniah, N, I. 2017. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: Flash Books.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia
- Hatimah, I. dkk. 2007. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI Press
- Hikmah, V, N & Purnama, I. 2017. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. (4). (2)
- Husatandi, C & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hustarda, J. S. dan Nurlan, K. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik (Olah Raga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.

- Ismail, A. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Johari, d. Dkk. 2014. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education*. (1). (1)
- Kemp, J, E. Dayton, D, K. 1985. *Planning And Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper&Row Publisher, New York
- Kustandi. 2013. *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*. Bandung: Alfabeta.
- Lamatenggo & Uno. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mashuri & Budiyo. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. (8). (5).
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nimah. Z. 2013. Skripsi: BAB II Kajian Teori. Diakses dari digilib.
- Ponza, P, J, R. Dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. (6). (1).
- Putra, N. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ratna, N, K. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajarafindo Persada
- Sadiman, dkk. 2013. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Setyowati, C, Dkk. 2021. Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (1).(1). 80–91.
- Sudjana, N, & Rifa'i, A. 1989. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiyasa & Sukoco. 2013. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. (3). (1)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wafiqni, N. Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. (10). (2).
- Wibowo, dkk (2015). *Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal disekolah (konsep,strategi, dan implementasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wahyana, R. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Proshow pada Materi Satuan Ukur dan Berat. (1). (2).

LAMPIRAN

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 3 : Makanan Sehat

Semester : I (Satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 1.3 Menerima dengan tulus keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman sosial budaya masyarakat 	Subtema 1: Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (32 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar iklan tentang makanan sehat • Mengidentifikasi struktur kalimat pada iklan media cetak • Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran • Melaporkan hasil pengamatan • Mencermati teks bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dalam kelompok tentang organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya • Melakukan gerak kombinasi jalan dan lari dalam permainan/olah raga
<p style="text-align: center;">Bahasa Indonesia</p> <p>3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik</p> <p>4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks iklan • Struktur kalimat iklan • Informasi dari iklan media cetak/elektronik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati iklan media cetak tentang pentingnya air • Menyebutkan unsur-unsur iklan • Menggali informasi dari teks bacaan • Mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia • Membuat poster tentang sistem pencernaan manusia • Membedakan organ pencernaan hewan dan manusia
<p style="text-align: center;">Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.3 Memahami organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>	<p>Organ Pencernaan pada manusia dan hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organ pencernaan pada manusia • Organ pencernaan pada hewan • Cara menjaga kesehatan organ pencernaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks informasi tentang lagu bertangga nada mayor dan minor • Menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor • Menyanyikan Lagu “Mars Hidup Sehat” • Mengamati dan melaporkan interaksi sosial budaya lingkungan sekitar • Membuat cerita sederhana tentang interaksi yang memiliki tingkat keragaman agama, budaya, dan adat istiadat
<p style="text-align: center;">Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial budaya • Sosialisasi/enkulturasi • Pembangunan sosial budaya • Pembangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial sekitarnya • Menjelaskan makna keanekaragaman yang tercermin dari cerita yang

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	ekonomi	disajikan <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kombinasi gerak lari dan lompat • Melengkapi diagram sistem pencernaan manusia • Melengkapi informasi fungsi organ pencernaan manusia • Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor
Seni Budaya dan Prakarya 3.2 Memahami tangga nada 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah 4.3 mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah 3.4 Memahami karya seni rupa daerah 4.4 Membuat karya seni rupa daerah	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada • Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik • Pola lantai tari kreasi daerah • Jenis dan bentuk karya seni rupa daerah • Pembuatan karya topeng, wayang, ukiran batik, ronce, dan lain-lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang iklan media cetak bersama kelompok • Menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual • Mendiskusikan makna keragaman dalam proses kerjasama • Menyanyikan lagu “Mars Hidup Sehat” diiringi alat musik ritmis sederhana <p>Subtema 2: Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh (32 jam pelajaran)</p>
Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 3.3 Menerapkan prosedur kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan/atau olahraga tradisional 4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga	Kombinasi pola gerak dasar pembelajaran atletik lompat jauh: <ul style="list-style-type: none"> • Awalan • Tumpuan • Melayang di udara • Mendarat Lempar: <ul style="list-style-type: none"> • Awalan • Tolakan • Gerak ikutan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati iklan media elektronik • Mendemonstrasikan iklan media elektronik hasil pengamatan • Mengidentifikasi ciri-ciri bahasa iklan elektronik • Mencermati teks bacaan tentang makanan sehat • Menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan • Membuat poster yang menggambarkan dampak makanan kurang sehat terhadap organ pencernaan

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat larutan elektrolit dengan komposisi tertentu • Melakukan gerak kombinasi lari dan lempar • Membaca teks bacaan tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan • Mencari informasi tentang properti tari • Mengidentifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya • Membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya • Menceritakan keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar • Mencermati percakapan tentang takaran bahan untuk membuat kue • Berlatih mengerjakan soal yang berkaitan dengan pembagian pecahan campuran • Menuliskan alasan perlunya gotong royong walaupun memiliki perbedaan dalam hal agama, suku bangsa, pekerjaan, dan usia • Menceritakan tentang keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitarnya • Mengamati lingkungan sekitar dalam upaya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>pembangunan sosial budaya Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia. • Melaporkan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia • Mengamati iklan tentang kesehatan • Mengidentifikasi struktur kalimat iklan yang diamatinya • Mencatat informasi yang disampaikan iklan tentang kesehatan pada organ pencernaan • Melengkapi peta pikiran tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan • Mengidentifikasi penyebab gangguan pada organ pencernaan • Membuat model dan mengulas kembali tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan manusia • Memeragakan gerak tari daerah menggunakan properti dengan iringan tari • Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan tentang keanekaragaman adat istiadat sosial budaya dalam masyarakat • Membuat <i>booklet</i> yang menceritakan keberagaman adat istiadat dan memberikan contoh

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya dalam masyarakat</p> <p>Subtema 3: Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan iklan elektronik • Mendemonstrasikan keunggulan produk/jasa dari iklan tersebut • Menghitung dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan desimal • Membuat karya poster berbagai macam penyakit yang mengganggu organ pencernaan manusia • Menjelaskan berbagai macam penyakit yang mengganggu organ pencernaan manusia • Mencermati teks informasi dan mengidentifikasi jenis dan fungsi karya seni rupa daerah • Menggali informasi dan mengidentifikasi pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia • Mencermati informasi dari artikel tentang nilai-nilai kebersamaan dalam keanekaragaman • Membuat gambar yang menceritakan kebersamaan dalam keanekaragaman • Melakukan diskusi tentang pentingnya nilai

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>kebersamaan dalam keanekaragaman sosial budaya</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempresentasikan informasi produk iklan dari media cetak atau elektronik dengan lisan, tulis, dan visual (gambar, film)• Mengidentifikasi berbagai macam penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia• Mempresentasikan berbagai penyakit yang mempengaruhi organ pencernaan manusia• Merancang karya motif batik

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 106865 Bandar Pamah
Kelas / Semester	: V (lima) / 1
Tema 3	: makanan sehat
Sub Tema 1	: bagaimana tubuh mengolah makanan?
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan

A. Indikator Pembelajaran

1. Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.
3. Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan.
4. Berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan:

1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan
2. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.
3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

Inti :**Ayo Mengamati**

1. Siswa membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, dengan memberi penekanan pada kata sistem pencernaan dan mengamati pada video animasi yang ditampilkan.
2. Meminta siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka. “Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, hewan–hewan apa saja yang sering kamu lihat di lingkungan sekitarmu?”
3. Guru memimpin diskusi kelas dengan mengaitkan pembicaraan tentang dialog sarapan yang dibaca oleh siswa sebelumnya dengan gambar-gambar iklan yang disajikan di Buku Siswa.
4. Siswa mengamati dan mencermati gambar iklan yang disajikan.
5. Siswa menuliskan dan mengemukakan hal-hal yang mereka temukan pada iklan, dalam bentuk tabel.
6. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencapai KD 3.4 Bahasa Indonesia.
7. Guru memberikan penjelasan tentang “kata kunci”. Siswa dengan teman sebangkunya berdiskusi untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru.
8. Siswa mencermati teks bacaan yang disajikan pada buku siswa tentang organ pencernaan hewan (sapi).
9. Siswa dengan bimbingan guru menggarisbawahi kosakata baru yang mereka temukan dalam bacaan, dan bersama-sama dalam diskusi kelas membahas kosakata baru tersebut.
10. Sarankan kepada siswa untuk membuat catatan kecil untuk membantu siswa mengingat kembali organ-organ pencernaan pada hewan sapi.
11. Siswa melengkapi diagram yang disediakan dalam buku siswa (kegiatan ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).

12. Pada kegiatan ini siswa boleh menggunakan informasi yang mereka dapatkan dari teks bacaan yang disajikan di Buku Siswa.

Berkreasi

1. Siswa bersama dengan teman sekelompok, membaca kembali teks informasi tentang organ pencernaan sapi dan mencermati kembali diagram yang mereka buat sebelumnya.
2. Siswa menggambar poster tentang organ pencernaan sapi. Siswa bersama dengan sekelompoknya memberi nama pada setiap organ pencernaan dan menggambarkan perjalanan yang terjadi pada makanan dengan menggunakan tanda panah.
3. Kegiatan ini digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).

Penutup :

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari
2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. Melakukan penilaian hasil belajar
5. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan : Menggunakan tes
2. Penilaian keterampilan : menggunakan kuesioner dan unjuk kerja

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 106865 Bandar Pamah
Kelas / Semester	: V (lima) / 1
Tema 3	: makanan sehat
Sub Tema 1	: bagaimana tubuh mengolah makanan?
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melengkapi bagan, siswa mampu mendefinisikan organ pencernaan manusia dan fungsinya.
2. Dengan mengamati gambar iklan media cetak, siswa menjelaskan kesimpulan isi iklan media cetak.
3. Dengan berlatih dalam kelompok, siswa bernyanyi dan memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan:

1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan
2. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.
3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

Inti :

Ayo Mengamati

1. Siswa mengingat kembali apa yang sudah dipelajari tentang sistem pencernaan. Guru bisa menggunakan kotak pertanyaan yang disajikan di buku siswa dan video animasi untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa.
2. Siswa mengamati gambar iklan media cetak, mengidentifikasi kalimat iklan, kata kunci, makna gambar iklan, dan target iklan.
3. Siswa mencoba menganalisis iklan media cetak yang disajikan dan mengemukakan bahwa iklan tersebut efektif atau tidak efektif beserta alasannya.
4. Siswa menuliskan saran untuk membuat iklan menjadi lebih menarik/efektif.
5. Siswa menuliskan fungsi iklan media cetak yang disajikan.

Berkreasi

1. Siswa diberi kesempatan untuk merancang iklan media cetak dengan topik gaya hidup sehat.
2. Karena kegiatan ini dilakukan pada akhir subtema 1 maka kegiatan ini dapat digunakan sebagai kegiatan untuk mengambil nilai Bahasa Indonesia KD 3.4 dan 4.4.
3. Guru menggunakan dialog yang disajikan dalam Buku Siswa sebagai pembuka diskusi tentang keanekaragaman.
4. Cerita dalam dialog digunakan sebagai salah satu contoh nyata bahwa keanekaragaman terjadi di hampir setiap aspek kehidupan.
5. Siswa diminta untuk mengidentifikasi contoh-contoh keanekaragaman yang bisa mereka temukan dalam cerita dan menjelaskan maknanya.

Berdiskusi

6. Guru memimpin diskusi kelas dengan memperluas pembahasan tentang keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar siswa, untuk membuat pembahasan lebih nyata bagi siswa, guru dapat menggunakan

gambar-gambar alat musik tradisional yang berkaitan dengan adat/budaya dari daerah tertentu sebagai topik pembicaraan untuk diskusi tersebut.

7. Siswa melengkapi tabel nama alat musik dan asal daerahnya untuk memperlihatkan tingkat keanekaragaman di Indonesia.
8. Siswa menyanyikan lagu “pucuk pisang” dengan iringan alat musik ritmis sederhana yang mereka temukan di sekelilingnya dan mengikuti video animasi yang disajikan.
9. Kegiatan menyanyi ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan berbagi tugas, beberapa menyanyi dan beberapa siswa mengiringi dengan alat musik ritmis.
10. Kegiatan SBdP ini dipadukan dengan kegiatan PPKn untuk memberikan contoh langsung kepada siswa tentang makna keragaman.
11. Setiap kelompok mengerjakan refleksi kegiatan yang disediakan di Buku Siswa.

Berdiskusi

12. Guru memimpin diskusi kelas dengan memandu siswa untuk membuat kesimpulan tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan dikaitkan dengan hasil refleksi kelompoknya dan makna keragaman.

Penutup :

13. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari
14. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
15. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
16. Melakukan penilaian hasil belajar
17. Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan : Menggunakan tes
2. Penilaian keterampilan : menggunakan kuesioner dan unjuk kerja

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 106865 Bandar Pamah
Kelas / Semester	: V (lima) / 1
Tema 3	: makanan sehat
Sub Tema 1	: bagaimana tubuh mengolah makanan?
Pembelajaran	: 6
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu menjelaskan kesimpulan isi teks iklan
2. Dengan merancang iklan media cetak bersama kelompoknya, siswa mampu menyajikan kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara visual.
3. Dengan mencermati gambar, siswa menceritakan keanekaragaman adat istiadat.
4. Dengan menyanyikan lagu “pucuk pisang” dan diiringi alat musik ritmis sederhana, siswa menyanyikan lagu bertangga nada mayor dengan iringan musik

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan:

1. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan
2. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.
3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.

4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Inti :

Ayo Mengamati

6. Siswa mengamati gambar iklan media cetak yang disajikan dan mengidentifikasi hal-hal penting dalam iklan tersebut.
7. Dari hasil identifikasi tersebut, siswa menggunakan keterampilan dan pengetahuannya tentang hal-hal penting yang harus ada dalam iklan untuk merancang iklan mereka sendiri.
8. Kegiatan ini digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD Bahasa Indonesia 3.4 dan 4.4

Berkreasi

9. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan mengklasifikasikan makanan berdasarkan gaya hidup sehat.
10. Secara berkelompok menguji makanan dengan alat dan bahan yang telah disediakan.
11. Selama melakukan eksperimen siswa, tetap mengamati langkah berdasarkan intruksi yang ada di video animasi.
12. Kemudian, setelah siswa selesai untuk mengklasifikasikan makanan tersebut maka setiap kelompok harus mempresentasikan didepan kelas.

Berdiskusi

13. Guru memimpin diskusi kelas dengan memperluas pembahasan tentang keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar siswa, untuk membuat pembahasan lebih nyata bagi siswa, guru dapat menggunakan gambar-gambar alat musik tradisional yang berkaitan dengan adat/ budaya dari daerah tertentu sebagai topik pembicaraan untuk diskusi tersebut.

Berlatih

14. Siswa melengkapi tabel nama alat musik dan asal daerahnya untuk memperlihatkan tingkat keanekaragaman di Indonesia.
15. Siswa menyanyikan lagu “pucuk pisang” dengan iringan alat musik ritmis sederhana yang mereka temukan di sekelilingnya.
16. Kegiatan menyanyi ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan berbagi tugas, beberapa menyanyi dan beberapa siswa mengiringi dengan alat musik ritmis.
17. Kegiatan SBdP ini dipadukan dengan kegiatan PPKn untuk memberikan contoh langsung kepada siswa tentang makna keragaman.
18. Setiap kelompok mengerjakan refleksi kegiatan yang disediakan di Buku Siswa.

Berdiskusi

19. Guru memimpin diskusi kelas dengan memandu siswa untuk membuat kesimpulan tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan dikaitkan dengan hasil refleksi kelompoknya dan makna keragaman.

Penutup :

20. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari
21. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
22. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
23. Melakukan penilaian hasil belajar
24. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan : Menggunakan tes
2. Penilaian keterampilan : menggunakan kuesioner dan unjuk kerja

Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama validator : Amin Basri, S.Pd., M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran	✓			
3.	Materi yang disajikan lengkap		✓		
4.	Kesesuaian ejaan dengan materi yang diberikan	✓			
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
6.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	✓			

7.	Penulisan sesuai dengan EYD	✓			
8.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	✓			
9.	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	✓			
10.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	✓			

Medan, Februari 2022

Validator



Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd

Angket Validasi Ahli Media

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama validator : *Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	✓			
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah	✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran		✓		
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran		✓		
5.	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	✓			
6.	Ukuran huruf yang dipakai sudah tepat	✓			
7.	Warna huruf yang dipakai sudah tepat	✓			
8.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			

9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat	✓			
10.	Penataan layout sudah proporsional		✓		
11.	Suara/dubbing sudah jelas untuk di dengar		✓		
12.	Pemilihan efek suara / sound effect		✓		
13.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	✓			
14.	Media yang disajikan mudah untuk digunakan/sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓			
15.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik menjadi tumbuh	✓			
16.	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik		✓		

Medan,

Februari 2022

Validator



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Angket Validasi Ahli Materi

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama validator : *Suci Renata Sari, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)			✓	
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi		✓		
4.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi		✓		
5.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik			✓	
6.	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat			✓	
7.	Penyampaian materi yang berurutan		✓		
8.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		✓		
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran			✓	
10.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri		✓		
11.	Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik			✓	
12.	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik			✓	
13.	Media dapat digunakan dalam semua situasi			✓	
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami			✓	

15.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi				✓
16.	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman kreativitas peserta didik			✓	

Medan, Februari 2022

Validator



Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd

Angket Validasi Ahli Materi

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Panas

Penyusun : Putri Yanti Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama validator : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	✓			
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi	✓			
4.	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	✓			
5.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			
6.	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat	✓			
7.	Penyampaian materi yang berurutan	✓			
8.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	✓			
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	✓			

10.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓			
11.	Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	✓			
12.	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik	✓			
13.	Media dapat digunakan dalam semua situasi		✓		
14.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			
15.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	✓			
16.	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman kreativitas peserta didik	✓			

Medan, 24 Februari 2022

 Validator

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Angket Kepraktisan Media Oleh Guru

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama guru : Eko Mawdn Sardi, S-pd

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	✓			
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah		✓		
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
4.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	✓			
5.	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	✓			
6.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	✓			
8.	Penyampaian materi yang berurutan		✓		
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	✓			
10.	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi		✓		

11.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI		✓		
12.	Penulisan sesuai dengan EYD	✓			
13.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	✓			
14.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas		✓		
15.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			

Bandar Pamah,.....2022



ERD MAWAN SANDI, Spd

NIP.

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : *ahmad Luthfi Pangin-angin*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2.	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas	✓			
3.	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajari materi yang berkaitan dengan kretivitas		✓		
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan kretivitas	✓			
5.	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan		✓		
6.	Saya dapat lebih mudah memahami materi tematik	✓			

	melalui media video animasi				
7.	Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut	✓			
8.	Belajar menggunakan media video animasi berbasis lokal lebih menyenangkan	✓			
9.	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada di tempat tinggal		✓		
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Bandar Pamah, 2022


 Ahmad LUTHFI Perandain-angin

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : *Syafira Putri Nadiera*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2.	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas	✓			
3.	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajari materi yang berkaitan dengan kretivitas		✓		
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan kretivitas	✓			
5.	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan	✓			
6.	Saya dapat lebih mudah memahami materi tematik	✓			

	melalui media video animasi				
7.	Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut	✓			
8.	Belajar menggunakan media video animasi berbasis lokal lebih menyenangkan	✓			
9.	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada di tempat tinggal		✓		
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Bandar Pamah,2022


 Syafira Putri Wadleri

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Penyusun : Putri Yani Saragih

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama peserta didik : *Rasya Dwi Ananda*

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut :

1. Tidak baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

Aspek Kelayakan Isi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2.	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas		✓		
3.	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajarkan materi yang berkaitan dengan kreativitas	✓			
4.	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan kreativitas	✓			
5.	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan		✓		
6.	Saya dapat lebih mudah memahami materi tematik	✓			

	melalui media video animasi	✓			
7.	Saya merasa termotivasi dengan adanya media video animasi berbasis lokal tersebut	✓			
8.	Belajar menggunakan media video animasi berbasis lokal lebih menyenangkan	✓			
9.	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada di tempat tinggal		✓		
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Bandar Pamah,..... 2022

Rasya Dwi Ananda

Rasya Dwi Ananda.....

Latihan Soal Tema 3 Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarpanku hari ini.”

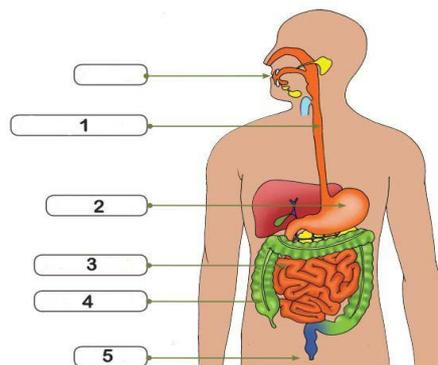
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung kerbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

4. Buatlah dalam bentuk diagram proses pencernaan manusia, dan jelaskan dengan kata-kata sendiri bagaimana alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus!
5. Seperti yang kamu ketahui, saat ini banyak sekali jenis makanan cepat saji. Menurut kamu, mengapa makanan cepat saji tidak baik untuk tubuh? Lalu apa akibatnya jika terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji?

1. Tidak ada ~~X~~

2. Lemak pauk dan protein ✓

3. Mulut X

4. mulut → tenggorokan → lambung → usus kecil → usus besar ✓

5. Risiko sakit kepala dan obesitas ✓

60
2

Latihan Soal Tema 3 Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarapanku hari ini.”

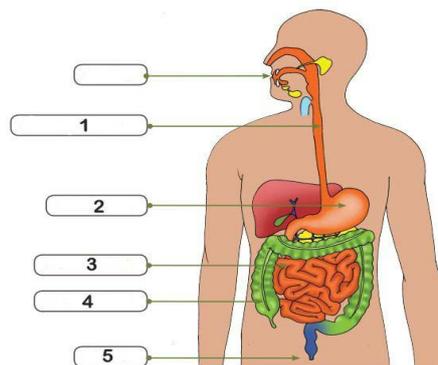
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung karbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

4. Buatlah dalam bentuk diagram proses pencernaan manusia, dan jelaskan dengan kata-kata sendiri bagaimana alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus!
5. Seperti yang kamu ketahui, saat ini banyak sekali jenis makanan cepat saji. Menurut kamu, mengapa makanan cepat saji tidak baik untuk tubuh? Lalu apa akibatnya jika terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji?

• Jawaban •

1. Tahu, Tempe, Telur, X

2. Lauk Pauk, Buah Buahan, Sayur-mayur, nasi, Biji-Bijian ✓

3. Tenggorokan → Lambung → usus ~~Besar~~ → kecil → Usus Besar
→ anus X

4. Sebuah makanan di makan melalui mulut hingga turun ke kerongkongan dan ~~menurun~~ turun ke lambung dan di cerna. Hingga mengalir ke usus kecil - sampai ke usus Besar ✓ dan turun ke anus menjadi kotoran

5. Makanan cepat saji banyak yang makan karena pengawetnya karena unik bentuknya dll.

950 1/2

Latihan Soal Tema 3 Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarapanku hari ini.”

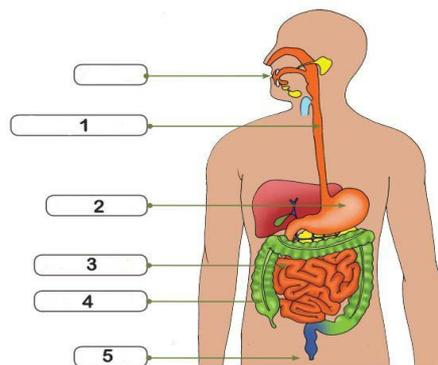
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung karbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

4. Buatlah dalam bentuk diagram proses pencernaan manusia, dan jelaskan dengan kata-kata sendiri bagaimana alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus!
5. Seperti yang kamu ketahui, saat ini banyak sekali jenis makanan cepat saji. Menurut kamu, mengapa makanan cepat saji tidak baik untuk tubuh? Lalu apa akibatnya jika terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji?

Jawab
"~~~~"

1. nasi, telur, sayur ✓

2. Sayuran, buah-buahan, nasi, Telur mata sapi ✓

3. No. Kerongkongan X

4. masuk di mulut sampai di tenggorokan masuk di usus masuk di lambung di buang

5 - kita akan sakit

Handwritten signature or initials.

Latihan Soal Tema 3

Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarapanku hari ini.”

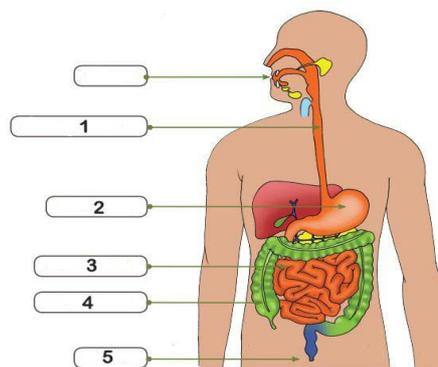
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung karbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

4. Buatlah dalam bentuk diagram proses pencernaan manusia, dan jelaskan dengan kata-kata sendiri bagaimana alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus!
5. Seperti yang kamu ketahui, saat ini banyak sekali jenis makanan cepat saji. Menurut kamu, mengapa makanan cepat saji tidak baik untuk tubuh? Lalu apa akibatnya jika terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji?

①. Bubur ayam ✓

②. sayur mayur, laut pauk, susu ✓

③. Lambung pada nomor 2 ✓

④. Mulut →

kerongkaman →

Lambung →

usus besar →

usus kecil

⑤. Kegemukan

h
go

Latihan Soal Tema 3 Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarpanku hari ini.”

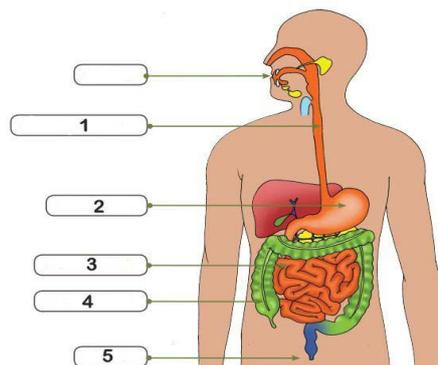
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung kerbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

4. Buatlah dalam bentuk diagram proses pencernaan manusia, dan jelaskan dengan kata-kata sendiri bagaimana alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus!
5. Seperti yang kamu ketahui, saat ini banyak sekali jenis makanan cepat saji. Menurut kamu, mengapa makanan cepat saji tidak baik untuk tubuh? Lalu apa akibatnya jika terlalu banyak mengonsumsi makanan cepat saji?

- 1) MAKANAN ~~APA~~ YANG MENGANDUNG KARBOHIDRAT ADALAH NASI DAN TELUR ²
- 2) MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA ADALAH → SAYUR, DAGING, TELUR, TEMPE + SUSU ✓
- 3) PENGOLAH MAKAN MERUPAKAN FUNGSI DARI ORGAN LAMBUNG NO 2 ✓
- 4) MULUT — KERONGKONGAN — LAMBUNG — USUS HALUS — USUS BESAR — ANUS
- 5) KARNA MAKANAN CEPAT SAJI MENGANDUNG BANYAK PENYEBAB DAN TIDAK HIGIENIS, KEMUDIAN MAKANAN CEPAT SAJI AKAN MENYEBABKAN KOLESTRO

go

Latihan Soal Tema 3 Makanan Sehat

1. Simaklah percakapan berikut ini

Dayu : “Wah, sedapnya sarapanku hari ini.”

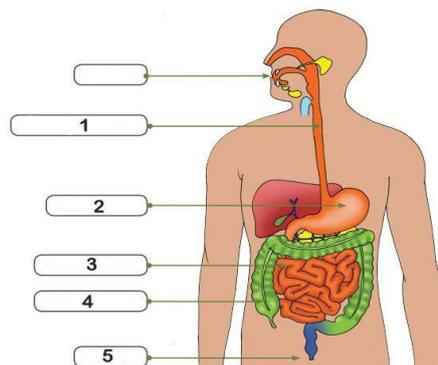
Edo : “Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup.”

Dayu : “Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo.”

Siti : “Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita.”

Jelaskan makanan siti yang mengandung karbohidrat!

2. Pada pagi hari, aku selalu disediakan sarapan sebelum berangkat sekolah oleh ibuku. Ibuku selalu memberikan sarapan dengan gizi yang cukup yakni 4 sehat 5 sempurna. Jelaskan makanan 4 sehat 5 sempurna yang biasanya dimakan sehari-hari!
3. Perhatikan gambar berikut ini :



mencerna atau mengolah makanan merupakan fungsi dari organ.... dan ditunjuk pada no...

Rekapitulasi Nilai Peserta Didik

No	Respon	<i>Pretest</i>						<i>posttest</i>						
		1	2	3	4	5	Jlh	1	2	3	4	5	Jlh	
1.	Peserta didik 1	5	20	0	15	20	60	20	20	20	20	10	90	
2.	Peserta didik 2	5	20	0	15	10	50	20	20	20	20	20	100	
3.	Peserta didik 3	20	20	10	10	10	70	20	20	20	20	20	100	
4.	Peserta didik 4	20	15	0	10	5	50	10	20	20	20	20	90	
5.	Peserta didik 5	10	20	10	10	0	50	20	20	20	20	10	90	
6.	Peserta didik 6	20	15	5	0	10	50	20	20	10	20	20	90	
7.	Peserta didik 7	20	15	20	0	5	60	20	20	20	20	20	100	
8.	Peserta didik 8	20	20	5	0	15	60	20	20	20	20	20	100	
9.	Peserta didik 9	20	10	10	0	20	60	20	20	20	20	20	100	
10	Peserta didik 10	20	20	10	10	10	70	20	20	20	20	10	90	
Jumlah							580	Jumlah						950

DOKUMENTASI





Putri Yani Saragih : pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas kelas V SD Negeri 106865 bandar pamah

ORIGINALITY REPORT

28%	27%	9%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Trilogi Student Paper	2%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	puputnikmaturrohmah.wordpress.com Internet Source	1%
7	123dok.com Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%

eprints.uny.ac.id

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : PUTRI YANI SARAGIH
 N P M : 1802090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 121,0

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah	
	Pengaruh strategi guide note taking dengan media power point terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 105423 Silau Bandar	
	Pengaruh pendekatan kooperatif tipe stad terhadap keaktifan belajar siswa pada tema 3 subtema 2 tentang wujud benda di kelas III SD Negeri 105423 Silau Bandar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Agustus 2021

Hormat Pemohon,



PUTRI YANI SARAGIH

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PUTRI YANI SARAGIH
 NPM : 1802090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Baihaqi siddik lubis, S.Pd.I.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 September 2021
 Hormat Pemohon,


 PUTRI YANI SARAGIH

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2553 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2021
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **PUTRI YANI SARAGIH**
N P M : 1802090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

Pembimbing : **Baihaqi Siddik Lubis ,S.Pd.I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 03 Nopember 2022

Medan, 27 Rab. Awal 1443 H
03 Nopember 2021 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

Lampiran5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PUTRI YANI SARAGIH
 NPM : 1802090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.
 Nama Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
8 oktober 2021	1. Menguraikan latar belakang masalah. 2. menguraikan identifikasi masalah secara komprehensif. 3. memperbaiki rumusan masalah menggunakan metode 5W + 1 H.		
15 oktober 2021	1. Mempertajam kajian teori. 2. Tulisan berbahasa inggris di miringkan. 3. memperbaiki kerangka berpikir. 4. menentukan jenis metode penelitian agar lebih terarah. 5. mencari referensi dalam buku dan jurnal.		
21 oktober 2021	1. memperbaiki justifikasi pada latar belakang masalah. 2. memperbaiki penulisan pendapat para ahli. 3. memperbaiki rumusan tes. 4. memperbaiki RPP dan soal.		

30 Oktober 2021	1. Acc proposal skripsi.		
-----------------	--------------------------	---	--

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Eko Febri Siregar S.Pd., M.Pd

Medan, 30 Oktober 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : PUTRI YANI SARAGIH
 N P M : 1802090081
 Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah

Pada hari rabu, tanggal 16 Februari 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 16 Februari 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd

Dosen Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 617 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 06 Sya'ban 1443 H
 Lamp : ---
 Hal : **Permohonan Izin Riset** 09 Maret 2022 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 SD Swasta Fitria Rahmah
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Sofiyan Siregar
 N P M : 1802090158 P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Dr. H. Syamsuyurnita, M.Pd
 NIP 0004066701

****Penting!!****



**PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN DOLOK MASIHUL
SD NEGERI NO.106865 BANDAR PAMAH**

Alamat: Dusun II Bandar Pamah - Kec. Dolok Masihul KodePos 20991

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : TIANUR SIMAMORA , S.Pd
N I P : 19640703 198404 2 001
Pangkat/Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah
Unit Kerja : SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah
 Kecamatan Dolok Masihul Kabupataen Serdang Bedagai

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dan pengembangan di SD Negeri No.106865 Bandar Pamah, Kec Dolok Masihul Kab.Serdang Bedagai , terhitung dari 10 Januari 2022 sampai dengan 16 Maret 2022 pada pembelajaran Tematik

N a m a : PUTRI YANI SARAGIH
N P M : 1802090081
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya , atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Bandar Pamah, 16 Maret 2022
 Kepala Sekolah
 SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah



TIANUR SIMAMORA, S.Pd
 NIP. 19640703 198404 2 001

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PUTRI YANI SARAGIH
 NPM : 1802090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah.

Nama Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
2 maret 2022	Menguraikan Bab IV		
8 maret 2022	Revisi Penulisan bab IV		
12 maret 2022	Revisi Pembahasan Bab IV		
15 maret 2022	Revisi Bab IV		
19 maret 2022	Revisi Potensi masalah Bab IV		
21 maret 2022	Menguraikan Bab V		
24 maret 2022	Revisi Bab V		
29 maret 2022	ACC skripsi		

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Medan, 29 Maret 2022

Dosen Pembimbing
 Riset Mahasiswa

Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Yani Saragih
NPM : 1802090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



PUTRI YANI SARAGIH

Unggul | Cerdas | Terpercaya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Putri Yani Saragih

Npm : 1802090081

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat Tanggal Lahir : Silan Duyung, 04 Januari 2001

Alamat Asal : Dusun I Desa Pertambatan

No. Hp : 0822-1029-1791

Email : putrisrg04@gmail.com

Nama Ayah : Sahrianto Saragih

Nama Ibu : Sri Ani

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 015 Ciliandra Perkasa Tamat Tahun : 2012
2. MTS TPi Silau Dunia Tamat Tahun : 2015
3. SMA Negeri 1 Dolok Masihul Tamat Tahun : 2018