

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN
LOKAL SISWA KELAS V SD AL-HIDAYAH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelajar Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SAHRAINI DONGORAN

NPM: 1902090228



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

MEDAN

2023



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. 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

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 11 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sahraini Dongoran
NPM : 1902090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah.

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. Syamsuwarnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. 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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sahraini Dongoran
NPM : 1902090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa
Kelas V SD Al-Hidayah

Pada hari Jumat, tanggal 24 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. 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 : Sahraini Dongoran
NPM : 1902090228
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD Al-Hidayah.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
01/Agustus 2023	revisi Penulisan kata semua bab I sampai V		
08/Agustus 2023	revisi Penulisan tabel validasi		
10/Agustus 2023	revisi Spasi langkah-langkah bergambar		
15/Agustus 2023	revisi Penulisan RPP dan kata urutan bab IV		
16/Agustus 2023	revisi validasi		
23/Agustus 2023	revisi Perbaikan daftar isi dan rata tengah		
24/Agustus 2023	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
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 : Sahraini Dongoran
NPM : 1902090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah .”** Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Sahraini Dongoran
NPM. 1902090228

ABSTRAK

Sahraini Dongoran 1902090228 “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD AL-Hidayah”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al-Hidayah, mengetahui kevalidan media serta kepraktisan yang diketahui respon dari guru dan siswa dengan adanya media pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan ialah Research and Development (R&D) Penelitian atau penelitian dan pengembangan menurut model Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: potensi dan pertanyaan, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil dari penelitian ini adalah media video animasi yang dikembangkan berdasarkan kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dengan model Borg and Gall dinyatakan efektif. Berdasarkan tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi native penelitian, antara lain : 1) ahli media memperoleh presentase 95,31% dengan kategori “sangat valid”, 2) ahli bahasa memperoleh presentase 93,75% dengan kategori “sangat valid”, 3) ahli materi memperoleh presentase 95% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media dari guru memperoleh 92,5% dengan kategori “sangat praktis” serta siswa yang didapatkan dari uji kepraktisan memperoleh presentase 91,6% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci : Video Animasi, Berbasis kearifan lokal

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Keaifan Lokal Siswa kelas V SD Al-Hidayah”. Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai tugas akhir. Skripsi ini disusun atas kerjasama dan bakat bantuan dari pihak. Pada kesempatan ini penulis 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M. Pd.** Selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M. Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan untuk membuat skripsi
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih untuk kedua orang tua saya, Bapak **Kamaluddin Dongoran** dan **Ibu Lanna Rambe** yang selalu mendoakan dan mendukung dalam penulisan skripsi saya ini.
10. Ibu **Fitri Hawary Nasution, S.Pd.** selaku kepala sekolah SDS Al-Hidayah Kecamatan medan tembung yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah.
11. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau bertahan dan selalu menemani dalam penulisan skripsi ini.
12. Terima kasih teman saya dewi lianti dan teman-teman seperjuangan saya yang tidak dapat mencantumkan satu persatu, pada jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD), atau teman seperjuangan untuk mencapai gelar S.Pd yang telah suport untuk menyusun proposal skripsi ini.

13. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulisan dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Agustus 2023

Penulis

Sahraini Dongoran

NPM: 1902090228

DAFTAR ISI

ABTRAK	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. Indentikasi Masalah.....	6
C. Batas Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Media	9
a. Pengetian Media Pembelajaran.....	10
b. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	13
c. Manfaat Media Pembelajaran	16
2. Video	18
a. Pengertian Video Animasi	18

b. Kegunaan Media Video Animasi.....	20
c. Kelebihan Dan kekurangan Media Video Animasi	22
3. Kearifan Lokal	23
a. Pengertian Kearifan Lokal	24
b. Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal.....	29
c. Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Dalam pembelajaran di sekolah	31
d. Dampak Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal bagi guru, siswa dan sekolah	33
B. Karangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	38
C. Model Pengembangan	39
D. Prosedur Penelitian	40
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Penelitian	51
B. Analisi Data	51
C. Pembahasan Penelitian	64
D. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	37
Tabel 3.2 Data Seluruh Siswa	38
Tabel 3.3 Data Siswa	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen validasi produk oleh ahli media	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen validasi media oleh ahli materi.....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen validasi media oleh ahli bahasa	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen kepraktisan Media untuk Guru	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik	48
Tabel 3.9 Kisi-kisi penilaiam validasi produk.....	49
Tabel 3.10 Kriteria penilaian kemenarikan produk	50
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum	52
Tabel 4.2 Analisis Materi Pembelajaran	52
Tabel 4.3 Bagian- Bagian Video Animasi	54
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi.....	58
Tabel 4.6 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa	59
Tabel 4.7 Bagian-Bagian Revisi Video Animasi.....	60
Tabel 4.8 Hasil Analisi kepraktisan Produk Oleh Guru	61
Tabel 4.9 Data Analisi kepraktisan Produk Oleh peserata didik	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Krangka Konsep Pengembangan Video Animasi	36
Gambar 3.1	langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Media video .	40
Gambar 3.2	Prosedur Pengembangan	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	77
Lampiran 2 Recana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran 3. Angket Validasi Media.....	85
Lampiran 4 Angket Validasi Bahasa	87
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	89
Lampiran 6 Angket Kepraktisan oleh guru	91
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik	93
Lampiran 7 Lampiran hasil respon siswa	105
Lampiran 8 Wawancara Guru	106
Lampiran 9 Dokumentasi	108
Lampiran 10 Form K1.....	110
Lampiran 11 Form K2.....	111
Lampiran 12 Form K3	112
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal Proposal	113
Lampiran 14 Permohonan perubahan Judul Proposal	114
Lampiran 15 Berita acara Seminar Prposal.....	115
Lampiran 16 Surat Permohonan Ijin Riset	116
Lampiran 17 Surat Balasan Dari Sekolah	117
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 1 Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keindonesiaan kepribadian pendidikan, kecerdasan, dan moralitas tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan, dan salah satu subsistem tersebut adalah kurikulum. Kurikulum memiliki peran untuk mengembangkan pembelajaran, sehingga pembelajaran harus dirancang agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru. Kurikulum ini menekankan pendidikan Indonesia pada pengembangan aspek keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. selain itu tujuan seperti di negara maju, yang mana siswa diberi kebebasan dalam memilih apa yang pembelajaran. Kemendikbud ristek No 56 tahun 2022 penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum dari sebelumnya.

Perbedaan kurikulum 2013 dirancang berdasarkan tujuan sistem pendidikan nasional dan standar nasional pendidikan, sedangkan kurikulum merdeka menambahkan pengembangan profil belajar pancasila. kurikulum 2013 jam pelajaran

Pada kurikulum 2013 diatur perminggu, sedangkan kurikulum merdeka menerapkan JP per tahun. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku, sedangkan kurikulum merdeka lebih mengutamakan proyek penguatan profil pelajaran pancasila, kegiatan ekstrakurikuler. Diantaranya konsep kurikulum, buku, pembelajaran, penilaiandan terdapat pemisahan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Sementara itu, pada kurikulum 2013, kedua mata pelajaran ini digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dan mampu pengembangan kompetensi peserta didik antara *hardskill* dan *softskill* dengan cara pembelajaran kontekstual yang berpusat pada siswa.

Plt. Direktur jendral guru dan tenaga kependidikan, Hamid Muhammad yang dimuat dalam artikel yang diakses melalui edukasi. Kompas.com memaparkan bahwa pengimplementasian kurikulum merdeka yaitu sekolah harus mampu memperkenalkan dan melatih keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka yang meliputi penguatan pendidikan karakter, kompetensi 4 C (*critical thinking and problem solving skills, collaborasi skills, creativity skills, dan comunication skills*) serta kecakapan literasi. Maka dari itu, guru sebagai tenaga pendidik haru mempersiapkan siswa menjadi

sumber daya manusia yang handal dengan sikap dan kemampuan sehingga mampu menghadapi tantangan abad 21.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik integratif. Batas-batas antar bidang studi tidak terlihat lagi dalam kurikulum ini. Beberapa materi dari berbagai bidang studi yang memiliki kesamaan dan tumpang tindih dijadikan satu dalam sebuah tema dan subtema. Tujuan agar siswa memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dari materi yang masih berhubungan dari materi yang masih berhubungan satu sama lain. Pembelajaran tematik integratif dilaksanakan melalui pendekatan keterampilan proses dengan mendorong siswa melakukan observasi, bertanya, bernalar, mencoba, dan mengkomunikasikan apa yang diperoleh selama pembelajaran.

Terdapat masalah dalam penelitian tersebut, maka guru diharapkan mampu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan strategi, teknik, dan metode yang bervariasi. Hal ini penting dilakukan guru agar tidak terjadi rutinitas pembelajaran yang monoton sehingga berpotensi membuat siswa mudah bosan. Selain bertanggung jawab siswa menguasai pengetahuan pembelajaran, akan tetapi juga berperan dalam mengembangkan kompetensi lain seperti kompetensi spritual, sosial, dan keterampilan.

Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital. Dinamika teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran yang dapat diartikan sebagai

penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya bidang pendidikan. Pemanfaatannya teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar, salah satunya teknologi yang berbasis media pembelajaran adalah video animasi.

Secara etimologi, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan kata lain kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan kecenderungan terhadap kekayaan setempat atau suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan. Berbasis kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungannya.

Berdasarkan bukti hasil wawancara di SD Al-Hidayah pada tanggal 05 September 2022, menunjukkan bahwa perlu adanya penanganan serius dari *stakholder* sekolah terutama oleh guru kelas. Sebagai inovasi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, dan mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk pembelajaran agar siswa lebih semangat dalam

pembelajaran. Guru harus menanamkan pendidikan karakter sejak pendidikan dasar, agar siswa memiliki pondasi yang kuat dalam kehidupan masyarakat, Penguatan pendidikan kearifan lokal perlu dilakukan guru agar siswa semakin mengenal lingkungan setempat dan semakin cinta dengan budaya bangsa sendiri. Pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah pilihan dalam penelitian ini. Saat ini, berbagai macam jenis media pembelajaran telah mengalami perkembangan terutama dari segi penyajian baik secara konvensional maupun secara digital. Media digital banyak dimanfaatkan karena praktis, murah dan menarik.

Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media yang ingin dikembangkan Video animasi berbasis kearifan lokal. Pengembangan media digital ini mengacu pada strategi media visual dan audi visual sehingga menekankan pada pemberian warna, gambar, susunan komponen, musik, dan soal. media pembelajaran Video Animasi berbasis kearifan lokal. Berbasis kearifan lokal adalah pendukung dari materi pembelajaran pada buku siswa, sehingga konten dalam permainan tidak mutlak mengacu pada buku siswa, guru tematik kurikulum 2013. Namun, mempertimbangkan juga dari literatur lain yang mendukung. Dengan kehadiran media ini, menjadi salah satu alat bantu guru serta sumber belajar siswa untuk mengembangkan karakter dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal siswa menjadi lebih baik dan juga dapat meningkatkan karakter pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, untuk menghasilkan pengembangan media tersebut maka akan dilakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD Al-Hidayah”

B. Identifikasih Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka diidentifikasi beberapa masalah berikut.

1. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat kreatif dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran Perlunya pengembangan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik.
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang kebudayaan lokal dalam masyarakat atau di Indonesia.
4. Kurang penggunaan media dalam pembelajaran sehingga siswa kurang semangat dalam pembelajaran.
5. Guru tidak memanfaatkan vasilitas disekolah untuk pembelajaran kebudayaan berbasis kearifan lokal dengan menggunakan video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang dipilih dalam penelitian ini adalah Pengembangan media Video Animasi Berbasis Kearifan lokal Siswa kelas V SD Al-Hidayah. Sesuai dengan karakteristik siswa SD Al-hidayah yang masih sangat gemar bermain dan hal-hal menantang, maka media Pembelajaran yang hendak dikembangkan yaitu

dalam bentuk Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Berbasis kearifan lokal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa di kelas V SD Al-Hidayah ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video Animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al-Hidayah ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbentuk Video Animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al-Hidayah ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa di kelas V SD Al-Hidayah ?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al-Hidayah ?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD AL-Hidayah ?

F. Manfaat Penelitian

Seraca praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi Sekolah

- a. Menambah sumber belajar yang menarik untuk siswa
 - b. Memberikan alternatif atau inovasi berupa Video Animasi Berbasis kearifan lokal yang digunakan meningkatkan pembelajaran dan pemahaman kebudayaan siswa
2. Bagi Guru
- a. Memudahkan guru untuk meningkatkan pembelajaran kebudayaan terhadap siswa.
 - b. Memudahkan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya berpikir kreatif pada siswa.
 - c. Menambah media pembelajaran menarik dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa dapat meningkatkan karakter semangat kebangsaan di dalam dirinya.
 - b. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sejak dini.
 - c. Siswa dapat menerapkan contoh-contoh karakter semangat kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi Peneliti
- a. Mendapatkan pengalaman lapangan dan menjadikan bekal dalam pengembangan pendidikan dalam pembelajaran.
 - b. Menambah ilmu dalam mengembangkan media video animasi Berbasis kearifan lokal yang layak kepada siswa sekolah dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Karangka Teori

1. Media

Secara etimologi, kata “Media” merupakan bentuk jamak dari ‘ medium “ yang berasal dari bahasa Latin ‘medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, “kata medium” dapat diartikan sebagai antara atau sedang sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberian pesan) dan penerima pesan. Melaikan saling berkaitan dan memiliki efek energi dalam pemanfaatan pembelajaran,serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran.

Media adalah salah satu alat bantu siswa dalam pembelajaran dalam proses perkembangan media dalam mengajar dengan proses intraksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien, karena mengingat perkembangan teknologi dari zaman modern ini begitu besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Menurut hemat (Rahmayanti, 2015) teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan zaman.

Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengiriman kepada

penerima dan melalui peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penguatan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga siswa tidak terjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Putra Sumberharjo, dkk, 2015).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syaiful Bahari Djanarah dan Azwan Zian, 2020: 121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar 2011) mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Ftria, 2017:140) media pembelajaran adalah alat bantu pada sproses pembelajaran.

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantaraan atau pengantar (Suryani dkk, 2018:2) Smaldino dkk. (2018) dalam Suryadi, dkk. (2018) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima, media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan

untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016: 2-3). Dengan demikian media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Perubahan zaman, globalisasi menyebabkan banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Perubahan ini juga mewarnai pergantian kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku di Indonesia. Saat ini kurikulum yang diberlakukan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kurikulum 2013 dan kurikulum yang berlaku sebelumnya. Kurikulum 2013 dirancang untuk menjawab tantangan abad 21 dimana siswa diharapkan memiliki kecakapan yang diperlukan pada abad 21. Perubahan kurikulum itu membawa perubahan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses, tertulis bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 itu dinyatakan pula 14 paradigma pembelajaran, antara lain proses pembelajaran berubah dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka

sumber belajar dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Menurut Goda, et al (2017) guru harus dapat menemukan formula baru yang bisa menjawab kebutuhan siswa menghadapi abad 21. Formula baru ini berkaitan dengan cara siswa memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut melakukan inovasi dan reformasi dalam pembelajaran (Prency, 2001). Inovasi dan reformasi pembelajaran adalah bagian penting dalam peningkatan kompetensi guru. Inovasi dan reformasi pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan cara melakukan penelitian pengembangan artinya penelitian pengembangan adalah sebuah keniscayaan yang harus dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan kompetensi guru.

Sedangkan kata media dalam media pembelajaran secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu belajar. Menurut Suryani, dkk.(2018: 5) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017:23) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan secara perorangan atau kelompok. Fungsi media pembelajaran tersebut yaitu diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan intruksi. Levied dan lentz (Kustandi & Sutjipto, 2016: 19-20) juga mengemukakan media pembelajaran memiliki empat fungsi diantaranya yaitu fungsi atensi, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantar pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara antara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan dan isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat perhatian siswa, membuat bahan pembelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

b. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka yang diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia

jika diterapkan, kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Mulia, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif dan psikomotor media pembelaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam memdalam isi materi.
- 2) Praktis lures dan bertahan media pmlaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan. Harga terjangkau dan dapat dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- 3) Mampu dan trampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu nenggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan penggunaan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajarn ini juga nantinya dpat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mepu trampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

- 4) Keadaan peserta didik kriteria pemilihan media yang baik adalah sesuaikan dengan keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
- 5) Ketersediaan walaupun satu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Sedangkan menurut (Azhar Arsyad 2015:32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang dicapai, Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan ini dapat dipeliharakan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan penuh oleh siswa.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sipatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi
- c) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan
- d) Guru terampil dalam menggunakannya
- e) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.

- 6) Mutu teknis. Kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainya misalnya *layout* atau *backsgroud* dari media tersebut.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelaran antara lain: a) Sesuai dengan tujuan pembelaran. b) Praktis luwes dan bertahan. c) Mendukung kegiatan pembelaran. d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan. e) ketersediaan media pembelajaran. f) disesuaikan dengan keadaan peserta didik. g) mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media berguna untuk menerangi materi yang disajikan dalam pembelajaran Anda dalam format yang menarik. Penyajian media yang menarik akan memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan fokus siswa untuk hasil belajar yang maksimal dan menjadikan pembelajaran bermakna.

Pertama, *fixability* mengacu pada kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa. Dengan fitur ini, objek atau kejadian dapat digambar, direkam, difoto dan difoto, kemudian disimpan dan ditampilkan serta diamati kembali seperti kejadian aslinya bila diperlukan.

Kedua, kemampuan memanipulasi merujuk pada kemampuan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dalam berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keinginan. Misalnya, ukuran, warna, kecepatan, dan penyajian juga dapat diubah berulang kali.

Ketiga, kemampuan distribusi mengacu pada kemampuan untuk secara bersamaan menjangkau audiens yang besar dalam satu penyampaian, seperti penyiaran televisi, 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) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap isi dan proses pembelajaran.

- 7) Peran guru dapat lebih diaktifkan dan beban guru dapat sedikit diringankan, mengurangi kemungkinan mengulang pelajaran yang sama; dan
- 8) Pembelajaran dapat terlepas dari tempat dan waktu, apalagi jika medianya dirancang untuk digunakan sendiri.

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. Video Animasi

a. Pengertian video Animasi

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 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. 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 informasi 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 pembelajaran.

Video animasi adalah media yang berisi tanyangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan (Ayuningsi, 2017). Melalui video berbasis animasi, informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses mengajar. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreativitas, dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamarahan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, dapat memfokuskan atensi, dan memperlihatkan tahap atau sebab akibat yang abstrak (Agina, 2003 dalam Astuti & Mustandi, 2014).

b. Kegunaan Media Video Animasi

Media pembelajaran merupakan apa pun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampain pesan yang disampaikan pendidik pada peserta, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan keterampilan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang

bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian ini pembelajaran pada siswa agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut (Adam & Syastra 2015).

Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni: (1) Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar, (2) Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat, (3) Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan, guru tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), sehingga siswa tidak merasa bosan selain itu juga pendidik tidak terlalu banyak mengahbiskan tenaganya, (4) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2013). Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah video animasi berbasis kearifan lokal.

c. 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:

- a) video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga peserta didik dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas.
- b) video juga mampu menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau tidak dapat; dan
- c) 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 :

- a) mampu merangsang partisipasi aktif para peserta didik;
- b) meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- c) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran
- d) dapat menyajikan laporan-laporan yang teraktual dan original yang sulit dengan menggunakan media lain
- e) menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi peserta didik; dan
- f) 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 :

- a) Jangkauannya terbatas;
- b) Gambarnya relatif kecil;
- c) Sifat komunikasinya satu arah; dan
- d) Kadang kala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik

3) Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup suatu masyarakat di wilayah tertentu mengenai lingkungan alam tempat mereka tinggal. Pandangan hidup sudah biasanya adalah menjadi kepercayaan orang-orang di wilayah tersebut selama puluhan bahkan ratusan tahun. Untuk mempertahankan kearifan lokal tersebut, para orang tua dari generasi sebelumnya, dan lebih tua akan mewariskannya kepada anak-anak

mereka dan begitu seterusnya. Mengingat kearifan lokal yang ada pada suatu daerah jadi begitu melekat dan sulit untuk dipisahkan dari masyarakat yang hidup di wilayah tersebut.

a. Pengertian Kearifan Lokal

Pembelajaran yang diterapkan saat ini sedang diterapkan pada mata kuliah tahun 2013. Hakikat mata kuliah tahun 2013 tidak hanya menciptakan pengetahuan mahasiswa, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan dan akhlak mulia sesuai kepribadian bangsa Indonesia. Sistem pembelajaran mata kuliah 2013 bertujuan untuk menggabungkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam bentuk pembelajaran tematik atau biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Kegiatan pembelajaran yang tergabung dalam metode saintifik, termasuk yang tergabung dalam komunikasi, dapat mendukung siswa dalam memperoleh kemampuan kognitif, produktif, dan psikomotorik.

Kearifan lokal merupakan identitas budaya atau kepribadian suatu bangsa yang memungkinkan bangsa tersebut menyerap budaya lain bahkan mengubahnya menjadi kepribadian dan kemampuan sendiri. Identitas ini sejalan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar, sehingga nilai-nilainya tetap tidak berubah. Kearifan lokal merupakan sarana pengelolaan budaya, sebagai alat untuk menyaring budaya asing yang buruk.

Kuntori (2012: 6) menyatakan bahwa istilah kearifan lokal digunakan untuk mengidentifikasi keberadaan konsep-konsep yang ada dalam kehidupan budaya masyarakat lokal. Keluhuran, ketinggian nilai, kebenaran, kebaikan dan keindahan dinilai oleh anggota masyarakat, sehingga dijadikan pedoman atau petunjuk untuk membangun hubungan antar warga, sebagai landasan untuk menetapkan tujuan hidup yang ingin dicapai.

Kearifan lokal adalah semacam pandangan hidup, ilmu pengetahuan dan berbagai strategi kehidupan pribumi berupa kegiatan yang dilandasi penalaran jernih, pemikiran yang baik dan penyertaan hal-hal positif yang dapat membentuk manusia menjadi lebih bijak dalam menjalani kehidupannya. Menurut Mungmachon (2012: 176), kearifan lokal adalah pengetahuan dasar yang diperoleh dari kehidupan yang seimbang dengan alam. Kalimat ini dapat dipahami bahwa kearifan lokal merupakan sumber pengetahuan dari pengalaman, suatu kebenaran yang diperoleh dari kehidupan dan keseimbangan dengan alam. Hal ini terkait dengan budaya pembangunan sosial, budaya merupakan akumulasi dan harus diwariskan dari generasi ke generasi.

Sejalan dengan pendapat di atas, Alfian (2013: 428) mengatakan bahwa kearifan lokal dijadikan sebagai pandangan hidup, sebagai pengetahuan, dan sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi

kebutuhannya. Hal ini berarti kearifan lokal merupakan adat atau suatu kebiasaan yang telah mentradisi dilakukan oleh sekelompok orang secara turun temurun yang hingga saat ini keberadaannya masih dipertahankan oleh masyarakat di daerah tertentu. Lebih lanjut, kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menghadapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya (Istiawati, 2016: 5).

Kearifan lokal ini juga merupakan suatu gagasan konseptual yang hidup dalam lingkungan masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sekarang sampai dengan yang profan (bagian keseharian dari hidup yang bersifat biasa saja). Pernyataan tersebut diperkuat oleh Vitasurya (2016) yang menyatakan bahwa kearifan lokal juga dipandang sebagai sesuatu yang positif yang datang dari masyarakat saat berinteraksi dengan alam dan lingkungannya, sehingga mudah beradaptasi dan dikembangkan berdasarkan nilai adat-isti adat, agama, nasehat leluhur, serta budaya sebagai tanda untuk menunjukkan identitas budaya setempat.

Sumarni & Amiruddin (2014: 727) mengemukakan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungan yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya diekspresikan dalam tradisi yang dianut dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Ratna (2011: 4) juga mengungkapkan bahwa kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada yang keberadaannya sudah disadari. Oleh karena itu, kearifan lokal dijadikan pegangan hidup secara terus-menerus oleh masyarakat yang diwariskan dari kehidupan masa lalu.

Kearifan lokal yang digunakan secara terus menerus yaitu dari satu generasi ke generasi selanjutnya, kearifan lokal mempunyai sumber yang menghasilkan kearifan lokal tersebut. (Meliono, 2011) menyebutkan bahwa sumber kearifan lokal terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) *empirical aspects* berupa interaksi manusia dengan sesamanya, lingkungan atau tindakan yang berasal dari masyarakat, 2) *symbol of culture* berupa mitos lokal, upacara adat, seni, sastra, dan arsitektur, 3) *characteristic of knowledge* terdiri atas persepsi yang logis dan tidak logis terhadap kearifan lokal.

Kearifan lokal mengacu pada segala bentuk kearifan yang terbentuk dari nilai-nilai baik yang diyakini, dipraktikkan, dan dipelihara oleh sekelompok orang yang hidup di lingkungan atau wilayah tertentu dalam waktu yang lama (masyarakat turun-temurun). Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan budaya tradisional suatu tempat, karena kearifan lokal mengandung banyak pandangan dan aturan, dan masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan perilaku masyarakat sehari-hari dan tindakan lainnya.

Lebih lanjut, baik bahasa lisan maupun tulisan merupakan kearifan lokal dalam karya dan sastra (Ratna, 2011: 95)

Penyebab belum optimalnya kegiatan pembelajaran itu karena 3 hal, yakni: (1) pendidik atau guru kurang mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman; (2) pendidik atau guru keliru dalam memandang proses pembelajaran; dan (3) pendidik atau guru menggunakan konsep-konsep pembelajaran yang tidak relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Selain itu belum optimal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajarannya.

Joni (2010: 29) menyatakan proses pembelajaran belum optimal karena 2 hal, yaitu: (1) proses pembelajaran bersifat nonformatif, belum diarahkan ke proses aktif pembelajaran untuk membangun sendiri pengetahuan; (2) proses pembelajaran berpusat pada pembelajaran belum diarahkan ke pembelajaran yang berpusat pada pelajaran. Pendidikan berperan bukan hanya merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan, namun lebih luas lagi adalah sebagai pembudayaan, pembudayaan yang dimaksud adalah untuk lebih meningkatkan manusia, yang pada akhirnya menjadi manusia yang maju dan beradap. Oleh karena itu tugas sekolah khususnya guru untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional melalui berbagai model pembelajaran.

Dalam hal ini, kearifan lokal sangat cocok dijadikan pijakan belajar kearifan lokal tidak terlepas dari budaya. Faturrahman (2012:46) mengatakan bahwa budaya menyebabkan peserta didik tumbuh berkembang, dimulai dari budaya lingkungan setempat berkembang ke lingkungan yang lebih luas yaitu budaya nasional bangsa dan budaya universal yang dianut oleh manusia kecenderungan itu terjadi karena dia tidak memiliki norma dan nilai budaya nasionalnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pertimbangan. Kedudukan kebudayaan dalam suatu proses pembelajaran sangat penting, tetapi kenyataan lapangan pengembangan pendidikan cenderung terpaku pada pandangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sering tidak disadari bahwa pendidikan sesungguhnya dilandasi oleh akar budaya yang ada di lingkungan sekitar. Atas dasar kearifan lokal yang dikemas dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan dalam pembelajaran sehingga lebih mengena, Melalui kearifan lokal itu juga subjek didik tidak akan merasa asing dengan apa yang sedang dipelajari dan dapat dijadikan dasar untuk melakukan pertimbangan.

b. Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal (*lokalwisdom*) merupakan pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Di

samping itu kearifan lokal dapat juga dimaknai sebagai sebuah sistem dalam tatanan kehidupan sosial, politik, budaya, ekonomi, dan lingkungan yang hidup didalam masyarakat lokal (Endraswara, 2012:1).

Barbasis kearifan lokal sangat penting untuk melandasi pendidikan hal itu disebabkan karena kearifan lokal merupakan ajaran batin (kebatinan) amat memperhatikan aspek-aspek humanistis. Kearifan lokal merupakan ciri orang berbudaya luhur. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai kebijaksanaan atau nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan-kekayaan budaya lokal berupa tradisidan pedoman hidup. Surasmi (2012:8) menyatakan kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan sempit (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Hal ini berarti kearifan lokal sebagai salah satu kekayaan asli yang dimiliki oleh suatu daerah, sebagai wujud kebudayaan yang adil untuk dijadikan pedoman hidup pada suatu daerah. Dalam lingkup Indonesia, nilai-nilai kearifan lokal terbukti turut menentukan kemajuan masyarakatnya.

1) Kearifan lokal berwujud nyata atau tangible

Susuai dengan kearifan lokal berwujud nyata adalah kearifan lokal yang bisanya kita lihat dan sentuh wujudnya. Kearifan lokal dalam bentuk nyata atau tangible ini bisa dilihat dalam berbagai bentuk, baik itu dalam bentuk tekstual seperti tata cara, aturan, atau sitem nilai. Contohnya jenis

rumah adat yang ada di setiap daerah Indonesia misalkan rumah gadang, rumah panggung dan lainnya. Sedangkan wujud nyata contohnya adalah patung, berbagai alat jenis seni tradisional yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

2) bentuk kearifan lokal berwujud atau intangible

kebalikan dari wujud nyata dan bisa dilihat serta dirasakan, kearifan lokal tidak berwujud atau intangible ini tidak bisa dilihat wujud secara nyata, namun walaupun tidak terlihat, kearifan lokal jenis ini bisa didengar karena disampaikan secara verbal dari orang tua ke anak, dan generasi selanjutnya. Contohnya kepercayaan di setiap daerah masing-masing mempunyai sendiri. Kepercayaan sendiri merupakan bentuk kearifan lokal.

c. Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah

Belajar dengan berbasis kearifan lokal dapat dilakukan melalui beberapa proses. Endraswara (2012:8) menyatakan proses tersebut melalui : (a) desentring, (b) dekanonisasi, dan (c) dekonstruksi. Maksudnya otonomi baca dan tafsir seharusnya boleh diselaraskan dengan kearifan lokal. Kearifan budaya atau masyarakat merupakan kumpulan pengetahuan dan cara berpikir yang berakar dalam kebudayaan suatu etnis, yang merupakan hasil pengamatan dalam

kurun waktu yang panjang. Kearifan tersebut banyak berisikan gambaran tentang anggapan masyarakat yang bersangkutan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kualitas lingkungan manusia, serta hubungan-hubungan manusia dan lingkungan alamnya.

- 1) Nilai kearifan lokal *Salunglung Sabayantaka, Paras Paros Sarpanaya*: suatu nilai sosial tentang perlunya kebersamaan dan kerjasama yang setara antara satu dengan yang lainnya sebagai suatu kesatuan sosial yang saling menghargai dan menghormati.
- 2) Nilai kearifan lokal *Bhineka Tunggal Ika*: sikap sosial yang menyadariakan kebersamaan di tengah perbedaan, dan perbedaan dalam kebersamaan. Semangat ini sangat penting untuk diaktualisasikan dalam tatanan kehidupan sosial yang multikultur.
- 3) Nilai kearifan lokal *Menyama Braya*: mengandung makna persamaan, persaudaraan, dan pengakuan sosial bahwa kita adalah bersaudara. Sebagai satu kesatuan sosial persaudaraan maka sikap dan perilaku dalam memandang orang lain sebagai saudara yang patut diajak bersama dalam sukadan duka.

Atas dasar nilai kearifan lokal yang dikemas dalam pembelajaran, menjadikan siswa semakin cerah ketika belajar. Belajar yang sejalan dengan energi positif hidupnya, jauh lebih bermanfaat dibanding Mempelajari sesuatu yang takjelas. Belajar dengan basis kearifan lokal sangatlah tepat karena telah menggariskan sebuah cita-cita besar yaitu pencapaian keselamatan *savety*. Nilai kearifan lokal akan memiliki

makna apabila tetap menjadi rujukan dalam mengatasi setiap dinamika kehidupan sosial, lebih-lebih lagi dalam menyikapi berbagai perbedaan yang rentan menimbulkan konflik. Melihat besarnya peranan berbasis kearifan lokal dalam dunia pendidikan yaitu dalam pembelajaran hendaknya ditanamkan sejak dini di bangku sekolah, agar dapat dijadikan pedoman dalam menghadapi kehidupan sosial yang dinamis kelak.

d. Dampak Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru, Siswa, dan Sekolah

Pendidikan berbasis kearifan lokal yang diterapkan di bangku sekolah memberikan dampak positif sebagai pencerahan bagi guru, siswa, dan sekolah. Diantaranya:

- 1) Bagi guru, apabila pendidik menerapkan pendidikan berbasis kearifan lokal, pembelajaran dapat dimodifikasinya itu dapat menyisipkan bidang lain seperti halnya seni, sastra, dan budaya. Salah satunya yaitu dengan menyisipkan tembang dan cerita. Dengan mengkombinasikan hal tersebut, guru tidak kehabisan akal untuk memberikan inovasi dalam cara mengajarnya. Endraswara (2010) menuliskan beberapa carayang dapat dimanfaatkan sebagai jalur alternatif pembelajaran. Upaya tersebut ditujukan untuk menghilangkan kepenatan dan kebuntuan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran yang segar dan menggai

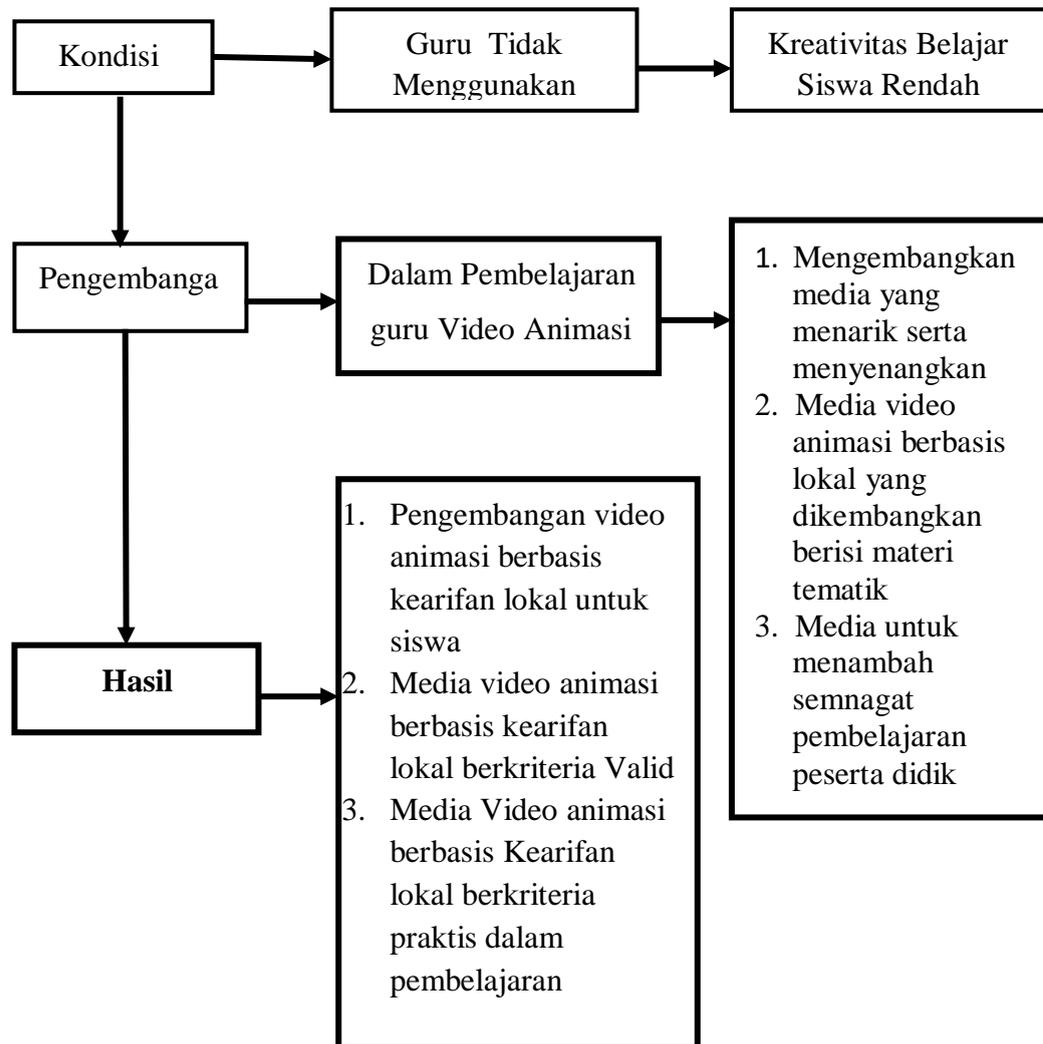
rahan. Gembira itu sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, kunci kenikmatan adalah permainan. Belajar dengan permainan justru akan menciptakan suasana tidak tegang dan penuh daya tarik. Permainan yang diselipkan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara drama. Teknik mengajar yang diselipkan dengan basis kearifan lokal merupakan jembatan untuk mengajak siswanya bergembira dalam 3 proses pembelajaran.

- 2) Bagi siswa, apabila pendidikan berbasis kearifan lokal benar-benar diterapkandisekolah dengan maksimal, siswa selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Model pendidikan berbasis kearifan local merupakansebuah contoh pendidikan yang mempunyai relevansi tinggi bagi kecakapan pengembangan hidup, dengan berpijak pada pemberdayaan keterampilan serta potensilokal padatiap-tiap daerah. Hal ini tentu akan melestarikan potensi masing-masing daerah. Di sisi lain siswa akan mengalami langsung bahwa pembelajaran itu tidaklah membosankan sebagai mana selama ini mereka dapatkan, siswa akan semakin memahami dan menyadari serta memelihara kearifan lokal yang sudah ada.
- 3) Bagi sekolah, sekolah sebagai pusat pendidikan tidak hanya menjadi tempat transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi sebagai tempat pelestarian kebudayaan, pembentuk kebudayaan. Sekolah

menjadi tempat pelestarian potensi masing-masing daerah, disisi lain sekolah dapat menciptakan pembelajaran yang menghargai keragaman budaya daerah, jika selama ini pembelajaran disekolah lebih terpaku pada buku dan teori serta budaya asing, kini dengan pendidikan berbasis kearifan lokal sekolah akan mampu mencetak pribadi yang unggul dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa indonesia. Sekolah tidak semata mata untuk pembelajaran pengetahuan semata, tetapi lebih dariitu yaitu penanaman moral, nilai- nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur

B. Kerangka Bepikir

Kerangka berpikir merupakan diagram yang berperan sebagai alur logika secara sistematis sesuai tema yang akan ditulis dalam penyusunan sebuah alur pengembangan video animasi. Kerangka berpikir dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian yang menggambarkan himpunan, konsep, atau mempresentasikan hubungan antara beberapa konsep. Adapun kerangka pemikiran tersebut sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka Konsep Pengembangan Video Animasi

Pada saat ini, kebanyakan peserta didik tidak mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal 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.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Al- Hidayah Medan dikelas V yang berlokasi di Jalan Sosro No. 15 Medan Tembung.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini penulis merencanakan akan dilakukan mulai dari bulan Desember sampai dengan selesai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

Keterangan	Bulan / Tahun 2022/ 2023											
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep
Acc Judul												
Observasi												
Perencanaan												
Bimbingan												
Semina proposal												
Penelitian												
Bimbingan												
ACC Sidang												
Sidang skripsi												

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari objek sasaran penelitian yang bisa disebut dengan populasi. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Arikunto (2013: 173) sedangkan Sugiyono berpendapat populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2015:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-1 SD Al-Hidayah yang berjumlah 20 siswa tahun pelajaran 2023/2024. Dimana kelas V terbagi menjadi beberapa kelas di antaranya.

Tabel 3.2 Seluruh data Siswa

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas V-1	20
2	Kelas V-2	24
Jumlah		44

1. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:118) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi. Untuk itu sampel yang diambil dan populasi harus betul-betul respentif (mewakili). sampel dalam penelitian ini dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-1 sebanyak 20 siswa

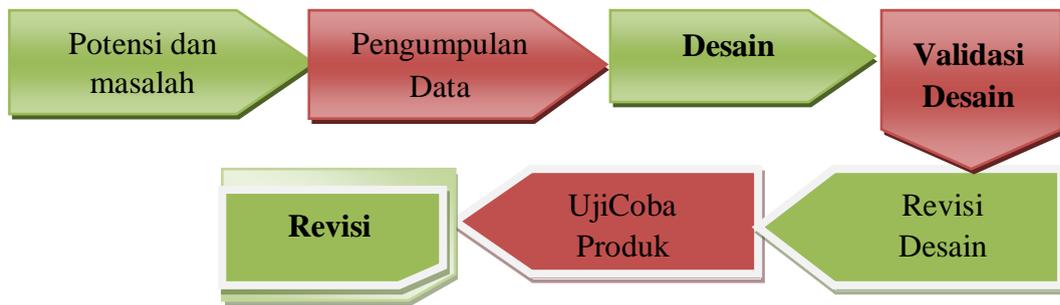
Tabel 3.3 Data Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V-1	13	7	20

C. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Borg & Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah model pembangua berbasis kearifan lokal dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur yang kemudia secara sistematis dilakukan uji oba lapangan di evaluasi dan di sempurnakan sampa temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu atau standar tertentu.

Langkah-langkah penilitian dan pengembangan menurut *borg and gall* (dalam sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah , yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi Produk , (8) Uji coba pemakian, (9) Revisi produk dan, (10) Produksi masal. Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada 7 langkah yaitu revisi produk, secara prosedural langkah-langkah yang peneliti gunakan untuk penelitian yang di kembangkan, dapat digambarkan sebagai berikut:

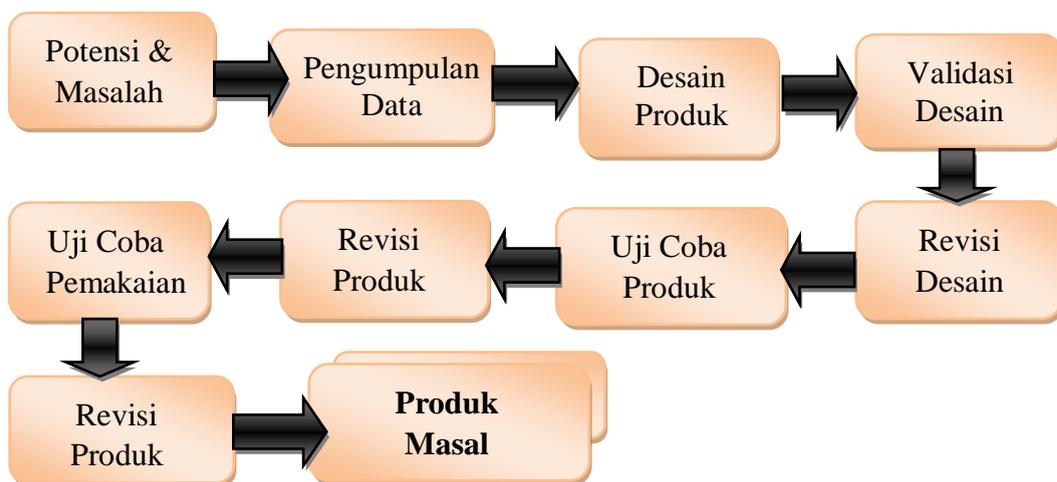


Gambar 3.1 langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Media video
(Sumber : Modifikasi dari Sugiyono, 2016:298)

D. prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengambil langkah-langkah dengan model yang telah dikemukakan oleh Borg and Gall. Adapun 10 tahap pengembangan media pembelajaran video animasi berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall* dapat digambarkan antara lain (Sugiyono, 2015:409)

Adapun prosedur penelitian pengembangan bahan ajar video animasi berbasis kearifan lokal budaya menggunakan strate *barg and gall* pada penelitian ini.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan *Borg And Gall*

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 Al_Hidayah. 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 sebagai 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 berbasis kearifan lokal 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 pesertadidik.

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 prosuk final serta siap untuk digunakan sebagai media pembe lajaran.

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 ditindak lanjuti.

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 masal

Tahapan terakhir merupakan produksi masal. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan produksi masal 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 semangat pembelajaran siswa kelas V SD AL-Hidayah.

E. Instrumen Penelitian

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.

a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Tabel 3.4. 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 meteri

Tabel 3.5. 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 3.6. 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 intrumen untuk guru

Tabel 3.7 kisi-kisi instrumen kepraktisan media untuk guru

Aspek	Indikator	No. Butir
Materi	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi dasar	1,2,3,
	Kekuratan 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 3.8. Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik

Aspek	Indikator	No.Butir
Media	Kejelasan gambar, video, dan	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)

F. Teknik Analisis Data

Data analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintasa, menyusun ke dalam pola, pemilihan mana yang penting dan yang akan sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2018:244) data yang diperoleh dari angket penilaian media guru, ahli materi, ahli media, dan ahli dianalisis untuk kebutuhan evaluasi media sehingga mendapatkan kelayakan dari media yang dikembangkan. Kata “**layak**” dalam kamus besar bahasa indonesia berarti pantas, atau patut, memenuhi persyaratan yang ditentukan atau yang harus ada. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yaitu menggunakan skala likert. Yang diperoleh kemudian dianalisis, 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.

Keterangan :

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

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 kriteri validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.9. kriteria penilaian kevalidan produk

Persentase	Kategori	Makna
80%-100%	Baik	Digunaka
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)

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 kearifan lokal. Pengembangan media video animasi berbasis Kearifan lokal menggunakan aplikasi *kinemaster & canva*. Hasil produk berupa media video animasi berbasis kearifan 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 20 orang siswa kelas V-1 SD AL-Hidayah.

B. Analisis Data

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

1. Potensi dan masalah

a. Analisis Kurikulum

Pada tahapan penelitian ini melakukan analisis kurikulum sehingga digunakan dalam pembuatan video animasi berbasis kearifan lokal.

Hasil analisis kurikulum pada kelas V-1, sebagai berikut:

Tabel 4.1. Analisis Kurikulum

Kompetensi dasar	Indikator
1.1 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	1.1 Menunjukkan perilaku toleransi sebagai salah satu bentuk rasa syukur terhadap keberagaman sosial budaya setempat
1.2 Bersikap toleransi dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	1.2 Membiasakan perilaku toleransi dalam keberagaman sosial, budaya di masyarakat

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

Indikator	Tujuan pembelajaran
3.1 Menunjukkan perilaku toleransi sebagai salah satu bentuk rasa syukur terhadap keberagaman sosial budaya setempat	1. siswa dapat membiasakan sehari-hari, dan mampu menunjukkan perilaku toleransi sebagai salah satu bentuk rasa syukur terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat
3.2 Membiasakan perilaku toleransi dalam keberagaman sosial,	2. melalui tanyangan video

budaya di masyarakat	<p>keberagaman sosial budaya, siswa mampu membiasakan perilaku toleransi dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat sebagai bentuk rasa cinta tanah air</p> <p>3. melalui tanyangan video keberagaman sosial budaya, siswa mampu menelaah keberagaman sosial budaya lokal dengan baik.</p>
----------------------	---

c. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis di kelas V SD Al- Hidayah, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD Al-Hidayah tidak efektif untuk meningkatkan semangat pembelajaran 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 pembelajaran kearifan lokal. 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 kearifan lokal untuk meningkatkan pembelajaran pada siswa sehingga bisa membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

2. Pengumpulan Data

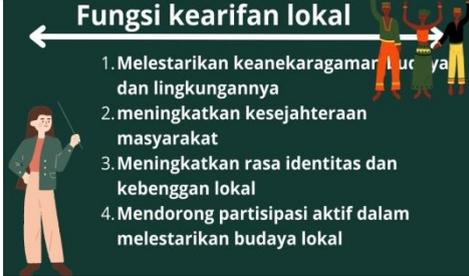
Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Pengumpulan data didapatkan melalui angket yang telah dibuat oleh peneliti pada saat melakukan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

3. Desain Produk

Pada tahapan ini, peneliti memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan semangat pembelajaran peserta didik kelas V-1 SD Al-Hidayah. Desain produk disesuaikan dengan spesifikasi produk telah disusun sebelumnya. Adapun bagian-bagian pada video animasi yang dibuat dapat dilihat dari tabel, sebagai berikut:

Tabel 4.3 bagian- bagian Video Animasi

1.	Pada bagian ini terdiri sari sampul perguruan tinggi dan judul pengembangan Video Animasi	
----	---	--

2.	Bagian kompetensi dasar (KD) pada mata pelajaran PPKn	 <p>welcome to Pembelajaran keberagaman sosial dan kebudayaan lokal atau masyarakat</p>
3.	Pada bagian untuk mengetahui Manfaat kearifan lokal	 <p>Manfaat kearifan lokal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga keberlanjutan lingkungan 2. Meningkatkan kualitas hidup masyarakat 3. Meningkatkan keberagaman dan keanekaragaman budaya 4. menjaga keanekaragaman budaya lokal
4.	Pada bagian untuk mengetahui Fungsi Kearifan Lokal	 <p>Fungsi kearifan lokal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melestarikan keanekaragaman budaya dan lingkungannya 2. meningkatkan kesejahteraan masyarakat 3. Meningkatkan rasa identitas dan kebanggaan lokal 4. Mendorong partisipasi aktif dalam melestarikan budaya lokal
5.	Bagian video animasi pengertian kebudayaan	 <p>Keragaman budaya Indonesia datang dari berbagai kebudayaan lokal yang terus tumbuh dan berkembang. Adapun munculnya keragaman budaya tersebut akibat dari pengaruh yang tampak dan merakah di masyarakat.</p>
6.	Pada bagian ini pemahaman tentang keragaman kebudayaa	 <p>□ : Perbedaan antara suatu masyarakat atau lingkungan yang tertentu yang berpengaruh dalam hidup sehari-hari</p>

7.	Pada bagian keberagaman sosial dalam	
8.	Pada bagian terdapat keragaman sosial dan budaya	

4. Validasi Desain

Untuk memvalidasi desain harus berkonsultasi dengan pakar yang paham tentang pengembangan produk media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V-1 SD Al-Hidayah. Selain itu, produk yang ingin dikembangkan akan dievaluasi kembali oleh para ahli yang menguasai ahli media, materi dan bahasa. Berdasarkan hasil dari verifikasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik kelas V-1 SD AL-Hidayah, diperoleh data sebagai berikut:

a. Validitas Ahli Media

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada bapak Dr. Lili Hidayat Pulungan S.Pd., M.Pd sebagai validator. Untuk

memvalidasi ahli media pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validitas ahli media melalui angket pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 hasil validitas 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	3	Valid
3.	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Sangat valid
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4	Sangat valid
5.	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	3	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	3	Valid
10.	Penataan layout sudah proposional	4	Sangat valid
11.	Suara/dubbing sudah jelas untuk didengar	4	Sangat valid
12.	Pemilihan efek suara/sound effect	4	Sangat 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 Semangatpembelajaran peserta didik	4	Sangat valid
Jumlah			61

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan yang terdapat jumlah , maka:

$$P = (x/(\sum xi) \times 100 \%$$

$$= (61 /64) \times 100 \%$$

$$= 95,31\% \text{ (Sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media, media video animasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan semangat

Pembelajaran memenuhi proporsi 95, 31%. menurut ahli media video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

c. Validitas Ahli Materi

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada ibu Putri Mayang Rambe S.H sebagai validator. Untuk memvaliditaskan Sabagai ahli materi dalam pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validitas ahli materi melaui angket pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5. Hasil Validitas Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	X	Kriteria
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat valid
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3	Valid
3	Kelengkapan dan kedalaman materi	3	Valid
4	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	3	Valid
5	Penggunaan media dapat menarik minat serta	4	Sangat valid
6	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat	4	Sangat valid
7	Penyampaian materi yang berurutan	3	Valid
8	Kesesuaian dengan perkembangan peserta	4	Sangat valid
9	Dapat mempermudah dalam memahami	4	Sangat valid
10	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4	Sangat valid
11	Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	4	Sangat valid
12	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta	4	Sangat valid
13	Media dapat digunakan dalam semua situasi	4	Sangat Valid
14	Bahasa yang digunakan mudah untuk	4	Sangat valid
15	Soal-soal yang disajikan relevan dengan	4	Sangat valid
16	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan media video peserta didik	4	Sangat valid
Jumlah			60

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan angket validitas ahli materi, maka:

$$P = (60 / 64) \times 100 \% \\ = 93,75\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan semangat pembelajaran dengan proporsi 57,8% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu di revisi”.

d. Validitas Ahli Bahasa

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada bapak Amin Basri S.Pd., M.Pd sebagai validator. Untuk memvaliditaskan ahli bahasa dalam pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validitas ahli bahasa melauai angket pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Hasil Validitas Produk Dari Ahli Bahasa

No	Aspek Yang 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	4	Sangat 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	3	Valid
10.	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat valid
Jumlah			39

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan, maka:

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

= 97,5% (Sangat Valid)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan semangat Pembelajaran 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.

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.

Tabel 4.7 bagian-bagian revisi video animasi

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Bagian tulisan terlalu sedikit, dan gambar kurang menarik pada desain		
2.	Gambar terlalu formal sehingga sisa kurang tertarik melihat gambarnya tidak ada penjelasan		

3.	Video dalam ini di hapuskan		
4.	Gambar jangan ditempel dalam video, jika bisa di tuliskan ulang untuk lebih menarik		
5.	Tulisan yang ada gambar ganti dan desian di baguskan		

6. Uji Coba Produk

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

Tabel 4.8. data analisis uji kepraktisan produk oleh guru

No	Aspek Yang Dinilai	X	Kriteria
1	Media yang disajikan manerik secara visual	3	Valid
2	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Sangat valid
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4	Sangat valid
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4	Sangat valid
5	Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran berbasis kearifan lokal	3	Valid
6	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat valid
7	Keseuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	4	Sangat valid
8	Penyampian materi yang berurutan	4	Sangat valid
9	Dapat mempermudah dalam pembelajaran	4	Sangat valid

10	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	3	Valid
11	Kesesuaian materi yang disajikan relevan dengan KI	4	Sangat valid
12	Penelisan sesuai dengan EYD	4	Sangat valid
13	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4	Sangat valid
14	Penggunaan media dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat valid
15	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	4	Sangat valid
Jumlah		57	

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus sebagai

berikut:

$$P = (57 / 60) \times 100\%$$

$$= 95 \% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan media oleh guru, media video animasi berbasis lokal mendapatkan hasil dengan proporsi 95%. Menurut guru, media video animasi termasuk dalam kategor“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 20 orang peserta didik kelas V-1 SD Al-Hidaya 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 4.9. Data Analisa Hasil Uji Produk Siswa

Nomor Deskripsi	Nomor Responden						Jumlah
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
1.	4	4	4	4	4	3	23
2.	4	4	4	4	4	4	24
3.	4	4	4	3	3	4	22
4.	3	3	3	4	4	3	20
5.	4	4	4	4	4	4	24
6.	4	4	4	3	4	3	22
7.	3	4	3	4	4	4	22
8.	4	4	4	3	4	3	22
9.	3	3	3	4	4	4	20
10.	4	4	4	4	3	4	23
Skor Total	37	37	37	37	37	38	222
Persentase	92,5%	92,5%	92,5%	92,5%	92,5%	95%	557,5
Interpretasi	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$P = (220 / 240) \times 100 \%$$

$$= 91,6\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media video animasi berbasis lokal dengan proporsi 92,5%. 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

menggunakan prosedur yang dikemukakan *Borg and Gall* telah sampai di tahap ke-7 yaitu revisi produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka penelitian ini sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba skal kelompok kecil. Setelah melakukan uji coba produk pada siswa 20 siswa dan menerima hasil respon menggunakan angket yang telah dibagikan kepada peserta didik, hasil menunjukkan terhadap video Animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V-1 SD AL-Hidayah sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

C. Pembahasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan telah melalui serangkaian tahap-tahap pengembangan dengan menggunakan prosedur yang dikemukakan *Borg and Gall* telah sampai di tahap ke-7 yaitu revisi produk. mulai dari potensi masalah, pengumpulan data, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, sehingga menghasilkan media sebuah media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal.

1. Berdasarkan hasil pengembangan 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. data yang diperoleh dari angket peserta didik untuk meningkatkan semangat pembelajaran dengan menggunakan produk video animasi, dapat dilihat dengan angket kepraktisan media oleh peserta didik dari pengembangan video animasi berbasis kearifan

lokal dapat dilihat adanya perkembangan semangat pembelajaran pada peserta didik kelas V-1 SD Al-Hidayah. Dengan pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal dapat memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan pembelajaran pada peserta didik.

2. Untuk mengetahui hasil kelayakan yang diperoleh oleh ahli media telah memenuhi proporsi yaitu 95,31% 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 materi memenuhi proporsi yaitu 93,75% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”.
3. Untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Sehingga penilaian yang didapatkan dari guru yaitu 95% dengan kategori “sangat praktis” dan tidak perlu direvisi”, sedangkan penilaian dari peserta didik pada kelompok kecil tentang kepraktisan media yaitu 91,6% dengan kategori “sangat praaktis dan mudah untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari angket peserta didik untuk meningkatkan semangat pembelajaran dengan menggunakan produk video animasi, dapat dilihat dengan angket kepraktisan media oleh peserta didik dari pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal dapat dilihat adanya perkembangan semangat pembelajaran pada peserta didik kelas V-1 SD Al-Hidayah. Dengan pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal dapat

memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan pembelajaran pada peserta didik.

Media video Pembelajaran merupakan 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 berbasis kearifan 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 dan penggunaan volume suara, 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 Kearifan lokal mampu membuat peserta didik merasa senang den gan 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 semangat pembelajaran (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.

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 semangat pembelajaran (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 berbasis kearifan lokal 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 pembelajaran peserta didik kelas V SD Negeri AL-Hidayah. 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 pembelajaran peserta didik kelas V SD AL-Hidayah.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan media video animasi berbasis kearifan 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 pembelajaran 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 PPKn kelas V SD. Keterbatasan berikutnya merupakan aplikasi yang digunakan hanya *canva*, dan *inshot* sehingga masih membutuhkan aplikasi untuk mengembangkan media agar dapat ditampilkan lebih baik dan bagus.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas V SD Al-Hidayah, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagiman pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V-1 SD- Al-Hidayah, video animasi berbasis kearifan 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 untuk mengetahui pengembangan video animasi.
2. Bagiman kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V-1 SD- Al-Hidayah, ini dilihat dari hasil validator ahli. hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 95,31% 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 93,5% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan semangat dalam pembelajaran siswa layak untuk digunakan.

3. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal siswa kelas V-1 SD- Al-Hidayah, hasil kepraktisan video animasi berbasis Kearifan lokal untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 95% dengan kriteria “sangat praktis”, dan untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 91,6% dengan kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu dapat disimpan dan diputar secara berulang kali sehingga dapat memandu siswa pada proses belajar secara mandiri, dan biasa memudahkan siswa dalam pembelajaran dan penyesuaian materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengingat materi dengan mudah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi berbasis Kearifan lokal untuk siswa kelas V SD AL-Hidayah, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas V SD AL-Hidayah, digunakan pada saat proses belajar mengajar, maka penggunaan media video animasi berbasis lokal

untuk meningkatkan pembelajaran siswa agar lebih meningkatkan proses pembelajaran.

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 serta guru dapat mengoperasikan video animasi tersebut saat pembelajaran.
3. Kepada siswa disarankan untuk lebih giat lagi mengikuti pembelajaran agar mampu mengembangkan kearifan lokal terhadap lingan masyarakat sekitar dan menanampakan nilai kearifan lokal agar lebih terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 (2), 78–90. . Ap.Fisip- Unmul. Ac.Id/Site/Wp-Content/Uploads/2013/05/Print Jurnal Siti (05-09-13-03-es29-59). Pdf
- Alfian, M. (2013). Potensi Kearifan Lokal dan Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa. In *Prosiding The 5th ICSSIS:Ethicity and Globalization* (hal. 424).
- Arifin, Zainal. (2014). *Peneliti Pendidika: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, suatu produk*. Edisi revisi Jakarta :PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Auniah, N, I. 2017. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: Flash
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan Di Kelas V SDN. Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Jurnal Of Information and ComputerTecnology Education)*1(1),43.<https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129> Villi. 1129 Books.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Endraswara, Suwardi, dkk. (2010). *Kearifan Lokal di Yogyakarta*. Yogyakarta: Penelitian Pemda DIY.
- Faturrahman, dkk. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Hikmah, V, N & Purnama, I. 2017. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*.

- Istiwati, F. (2016). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kearifan lokal adat ammatoa dalam menumbuhkan karakter konservasi. *Cendekia*, 10(1), 1-18.
- Joni, Raka. (2010). Strategi Belajar Mengajar, Suatu Tinjauan Pengantar. Jakarta: Depdikbud.
- Kustandi, C., Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: GhaliaIndonesia.
- Kustandi. 2013. Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat. Bandung: Alfabeta.
- Lamatenggo & Uno. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Lamatenggo & Uno. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara Maccagnano, A. (2007). *Identifying and enhancing the strengths of gifted learners, k-8: easy-to-use activities and lessons*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Meliono, I. (2011). Understanding the Nusantara Thought and Local Wisdom as an Aspect of the Indonesia Education. *TAWARIKH: International Journal for Historical Studies*, 22 (2), 221–234.
- Nasution, S. (2013). Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar. Bumi Aksara.
- 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.
- Rahmayanti. (2015) *Penggunaan Media It Dalam Pembelajaran*. Dalam urnal Ilmiah CIRCUIT Vol.1 No. 1 Juli:92
- 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
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sumadayana, W. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Erlangga.

- Sumarni, & Amiruddin. (2014). *Pengelolaan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sumberharjo. Putra, Dkk. 2015 *Media Pembelajaran pengenalan Huruf Dan Angka di Taman Kanak-Kanak Tunas*. Dalam Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi –Volume 7 No 3:24
- Surasmi, Wuwuh Asrinining. (2012). *Menggugah Kesadaran Guru dalam Kearifan Lokal pada Era Globalisasi*. UPBJJ Surabaya.

LAMPIRAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDS Al-Hidayah

Kelas : V (lima) 1 (satu)

1. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap

Indikator	Kompetensi dasar	Materi pokok/ Pembelajaran	pembelajaran	Penilaian	Lokasuh Waktu	sumber belajar
1.1 Menunjukkan perilaku toleransi sebagai salah satu bentuk rasa syukur terhadap keberagaman sosial budaya.	1.1 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	1. Keragaman sosial, budaya, suku bangsa dengan video animasi 2. Budaya lokal	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi hkan keberagaman yang ada disekitar 	Penilaian rubrik(diskusi dan persentase)	1x 2 menit 1 minggu	<ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Video pembelajaran keberagaman buaya lokal dan sosial.
1.1 Membiasakan perilaku toleransi dalam keberagaman sosial, budaya di masyarakat	2.1 Bersikap tolerasi dalam keberagaman sosial, budaya, dan					

	ekonomi masyarakat sebagai dalam konteks Bhineka Tunggal Ika					
--	--	--	--	--	--	--

Medan, juli 2023

Mengetahui,

Kepala sekolah SD Suwasta Al-Hidayah



Fitri Hawary Nasution, S.Pd

peneliti,


Sahrahi Dongoran

Npm : 1902090228

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDS Al-Hidayah
Mata pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : V (lima) / 1(satu)
Alokasi Waktu : 1 X 35 Menit 1(pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat membiasakan sehari-hari, dan mampu menunjukkan perilaku toleransi sebagai salah satu bentuk rasa syukur terhadap keberagaman sosial budaya.
2. Dengan menyimak video animasi keberagaman sosial budaya, siswa mampu membiasakan perilaku toleransi dalam keberagaman sosial budaya di masyarakat sebagai bentuk rasa cinta tanah air dengan budaya lokal.
3. Melalui tanyangan video animasi keberagaman sosial budaya, siswa mampu menelaah keberagaman sosial budaya lokal dengan baik.

karakter yang diterapkan :

- Disiplin (discipline)
- Dapat dipercaya (trustworthine)
- Tekun (diligence)
- Tanggung jawab (trusponsibility)
- Berani (courage) dan
- Kejujuran (henosty)

B. Materi Pokok

1. Keragaman sosial, budaya masyarakat
2. Budaya lokal

C. Model Pembelajaran

- Model :video Animasi

- pendekatan : saintifik, TPACK
- Metode : ceramah, diskusi digunakan pada saat siswa memerintahkan contoh sikap menghargai keragaman budaya setempat, presentasi, penugasan, tanya jawab, digunakan saat persepsi

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru beri Salam dan membuka doa belajar yang dipimpin oleh ketua kelas • Guru menyuruh agar berdoa yang di pimpin oleh ketua kelas • Guru Mengabsen siswa • Guru mengajak siswa untuk frees kan otak agar lebih rileks untuk belajar dengan pelajaran • Guru menanyakan materi sebelumnya sebelum lanjut materi yang baru, untuk mengingat ulang materi sebelumnya • Guru memberian materi dengan sedikit menceritakan tentang kebudayaan setempat dan sosial pada siswa • Guru menanyakan siswa apakah mereka pernah melihat kubayaan setempat yang ada disekitar kalian • Guru menanyakan tentang apa keberagaman budaya, sebelum memberikan pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberikan materi tentang keberagaman budaya lokal dan sosial • Guru memperlihatkan video animasi tentang keberagam 	15 menit

	budaya lokal untuk masuk dalam pembelajaran	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati yang ada pada buku masing-masing gambar tentang kebudayaan • Guru menanyakan apakah mereka pernah mendengar kebudayaan tersebut • Guru menjelaskan tentang kearifan lokal kebudayaan setempat pada siswa dan keberagaman sosial dan budaya dalam lingkungan • Guru melihat sebuah keberagaman budaya lokal dan sosial dalam video • Guru memberikan arahan tentang kearifan lokal setempat pada siswa • Guru memberikan tanggapan yang mereka tentang keberagaman kebudayaan lokal dan sosial di setempat • Guru memberikan media untuk mereka lihat tentang kearifan lokal budaya • Guru menyuru siswa agar memperhatikan video pembelajaran yang guru sediakan • Guru akan memberkan sebuah pertanyaan tentang media dalam pembelajaran yang ada di depan • Guru memberikan waktu pada siswa agar siswa dapat belajar sambil bermain tentang kearifan lokal atau kebudayaan setempat yang sudah di tampilkan • Guru menyuruh siswa untuk bertanya tentang pembelajaran 	45 menit

Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari • Guru menanyakan pada siswa tentang pembelajaran • Guru menyarankan agar siswa lebih fokus untuk mengerjakan tugas • Guru memberikan motivasi sebelum tutup pembelajaran • Guru memberikan tugas pada siswa • Salah satu siswa memimpin doa penutup • Praktikan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam 	10 menit
-------------------------	--	----------

E. Media Alat dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran :

- video animasi pembelajaran tentang keberagaman budaya
- video animasi berbasis kearifan lokal budaya melayu

2. Alat pembelajaran :

- LCD proyektor
- Layar
- Speaker
- Laptop
- Perangkat alat komunikasi

3. Sumber Belajar

- buku siswa kelas V
- kebudayaan setempat
- pengalaman siswa tentang budaya

F. Penilaian Dan Program Tindak Lanjut

1. Penilaian Prosedur Penilaian

a. Penilaian Kognitif

- Jenis : tugas kelompok, tes formatif (evaluasi)
- Bentuk : presentasi, isian, uraian

b. Penilaian Afektif

- Bentuk : Lembar Pengamatan sikap
- Pengetahuan : Lembar soal pilihan ganda dan uraian

Diketahui
Kepala SD SAI-Hidayah



Fitri Hawary Nasution, S.Pd

Medan, juli 2023

Guru Kelas V-1



Putri Mayang Rambe S.H

Peneliti,



Sahraini Dongoran

Npm : 1902090228

Angket Validasi Ahli Media

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Dr. Lili Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

Petunjukkan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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 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 di pakai sudah sesuai		✓		
6.	Ukuran huruf yang dipakai sudah sesuai	✓			

7.	Warna huruf yang dipakai sudah tepat	✓			
8.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			
9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat		✓		
10.	Penataan layout sudah profesional	✓			
11.	Suara/ subbing sudah jelas untuk di dengar	✓			
12.	Pemilihan suara sudah/ soud affect	✓			
13.	Media yang digunakan mudah di respon	✓			
14.	Media yang disajikan mudah untuk menggunakan dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓			
15.	Penggunaan media dapat menari rasa ingin tahu peserta didik menjadi tumbuh	✓			
16.	Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik	✓			

Komentar dan Saran

Instrumen layak digunakan dan dinyatakan valid.

Medan, 01 Juli 2023

Validator



Dr. Lili Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

Angket Validasi Ahli Meteri

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Putri Mayang Rambe S.H

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu

terhadap media pembelajaran dengan baik 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 pemberian materi		✓		
5.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			
6.	Konsep yang sudah disajikan sudah benar dan tepat	✓			
7.	Penyampaian materi yang berturut		✓		
8.	Kesesuaian perkembangan dengan peserta	✓			

	didik				
9.	Dapat mempermudah dan memahami pelajaran	✓			
10.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓			
11.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓			
12.	Dapat meningkatkan pembelajaran 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 pembelajaran dengan mengunaan media video animasi peserta didik	✓			

Medan, 10 juli 2023

Validator

Putri Mayang Rambe S.H

Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik sebagai berikut :

4. Sangat Baik

3. Baik

2. Cukup Baik

1. Tidak Baik

Aspek Kelayakan Isi

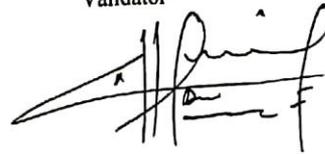
No	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang disajikan KI	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran	✓			
3.	Materi yang disajikan lengkap	✓			
4.	Kesesuaian ejaan dengan materi yang diberikan	✓			
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
6.	Kesesuaian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

layar komputer di uji

Medan 5 juli 2023

Validator



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

Angket Kepraktisan Media Oleh Guru

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Putri Mayang Rambe S.H

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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 manerik 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 pembelajaran berbasis kearifan lokal		✓		
6	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
7	Keseuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	✓			
8	Penyampian materi yang berurutan	✓			

9	Dapat mempermudah dalam pembelajaran	✓			
10	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi		✓		
11	Kesesuaian materi yang disajikan relevan dengan KI	✓			
12	Penulisan sesuai dengan EYD	✓			
13	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	✓			
14	Penggunaan media dapat terbaca dengan jelas	✓			
15.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			

Medan, juli 2023



Putri Mayang Rambe S.H

Angket Keperaktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Fitri Yani Siregar

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2	Saya merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓			
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan matersaja tidak menarik	✓			
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mangikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik		✓		
5	Saya bersemnagat saat pembelajaran menggunakan media video animasi	✓			

6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media seperti video animasi	✓		
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video pembelajaran		✓	
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan	✓		
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada ditempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar		✓	
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓		

Medan, 12 Juli 2023



Fitri Yani Sitegar

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : M. Rizky irawan

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu

terhadap media pembelajaran dengan baik 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	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2	Saya merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓			
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan matersaja tidak menarik	✓			
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mangikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik		✓		
5	Saya bersemnagat saat pembelajaran menggunakan media video animasi	✓			

6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media seperti video animasi	✓			
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video pembelajaran	✓			
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan	✓			
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada ditempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar		✓		
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Medan 20 juli 2023

R.

M. Rizky irawan

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Bintang

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu

terhadap media pembelajaran dengan baik 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	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2	Saya merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓			
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan matersaja tidak menarik	✓			
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mangikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik		✓		
5	Saya bersemnagat saat pembelajaran menggunakan media video animasi	✓			

6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media seperti video animasi	✓			
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video pembelajaran		✓		
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan	✓			
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada ditempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar		✓		
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Medan, 20 juli 2023



Bintang

Angket Keperaktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD

AL-Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : m. AL-Diyono

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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	Saya sangat tertarik dengan video animasi	✓			
2	Saya merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓			
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan matersaja tidak menarik		✓		
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik	✓			
5	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media video animasi	✓			

6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media seperti video animasi		✓		
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video pembelajaran	✓			
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan		✓		
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada ditempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar	✓			
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Medan, juli 2023



M. ALDIYANO

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

Penyusun : Sahraini Dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : Cici

Petunjuk :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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 merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓	✓		
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan materi saja dan tidak menarik			✓	
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik	✓			
5	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media video animasi	✓			
6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media video animasi	✓			

7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video animasi berbasis kearifan lokal tersebut dalam pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada di tempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tembung, 20 Juni 2023


raya

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul Penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa kelas V SD AL-

Hidayah

Penyusun : Sahraini dongoran

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Eka Febrl

Petunjukan :

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian bapak/ ibu terhadap media pembelajaran dengan baik 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	Saya sangat tertarik dengan video animasi		✓		
2	Saya merasa senang pembelajaran menggunakan video animasi	✓			
3	Saya merasa bosan ketika guru memberikan pelajaran dengan menjelaskan matersaja tidak menarik	✓			
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mangikuti materi yang berkaitan dengan menggunakan video pembelajaran karena lebih menarik		✓		
5	Saya bersemnagat saat pembelajaran	✓			

	menggunakan media video animasi				
6	Saya lebih mudah memahami materi kearifan lokal melalui media seperti video animasi		✓		
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya video pembelajaran	✓			
8	Belajar menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal menyenangkan		✓		
9	Saya menjadi lebih tahu tentang kearifan lokal yang ada ditempat tinggal saya atau lingkungan masyarakat sekitar	✓			
10	Saya selalu memperhatikan pembelajaran tentang kearifan lokal	✓			

Medan, 20 juli 2023

EK
Eka Febri

WAWANCARA GURU

1. Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi ini di sekolah.....?

Jawab: saya tidak pernah menggunakan media berupa video animasi karena tidak bisa membuat video animasi tersebut

2. Apakah dalam pembelajaran ips ibu sering menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal pada siswa kelas 5?

Jawab: iya pernah hanya sekilas saja yang terdapat dalam materi tetapi tidak terlalu dalam untuk menjelaskan pada siswa

3. Bagaimana proses pembelajaran saat menggunakan media ! apakah mereka sangat senang belajar atau kurangnya minat untuk belajar dengan media tersebut?

Jawab: iya saya melihat mereka saat saya menggunakan media pembelajaran dengan media gambar mereka lebih senang dan lebih aktif dalam pembelajaran, baka dari saya mereka lebih senang belajar dengan menggunakan media

4. apa saja keluhan siswa saat pembelajaran hanya berpusat pada buku siswa saja?

jawab: terkadang siswa sering mengeluh karena siswa mudah bosan dengan pembelajaran hanya berpusat pada 1 buku saja dan kurang menarik

5. apakah ibu pernah memanfaatkan vasilitas yang ada di sekolah untuk pembelajaran?

Jawab: sebelumnya belum pernah seperti infokus untuk menampilkan pembelajaran, untuk bagian organ tubuh seperti pelajaran ipa sudah pernah

6. Apa tanggapan ibu mengenai perkembangan teknologi di eradigital untuk siswa dalam pembelajaran..... ?

Jawab: iya sangat bagus apalagi jaman kita harus meningkatkan pembelajaran seiring perkembangan teknologi agar kita tidak pernah tertinggal dalam pembelajaran karena itu sangat penting

7. Bagaimana siswa pembelajar tentang kearifan lokal?

Jawab: mereka diajari pembelajaran kearifan hanya dalam lingkungan sekolah saja

8. Bagaimana tanggapan ibu mengenai video animasi ini ?

Jawab : menurut ibu sangat bagus terutama pada siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran minimal 1 kali 2 minggu menggunakan media untuk siswa agar mereka lebih semangat untuk belajar

Wali kelas V1



Putri Mayang Rambe S.H

DOKUMENTASI





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

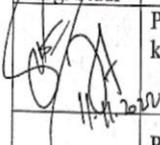
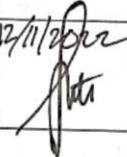
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sahraini dongoran
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,75

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan game kahoot berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al- hidayah	12/11/2022 
	Pengaruh model project based learning terhadap tingkat kedisiplinan siswa dikelas v SD Al-hidayah	
	Upaya meningkatkan metode prior knowledge dalam mengatasi kesulitan belajar IPS siswa kelas IV SD Al-hidaya	

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

Medan, 11 Nopember 2022

Hormat Pemohon,



Sahraini dongoran

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

FORM K 2



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 bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sahraini dongoran
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“ Pengembangan game kahoot berbasis kearifan lokal siswa kelas V SD Al-hidayah “

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

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

Medan, 11 Nopember 2022
 Hormat Pemohon,


 Sahraini dongoran

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 : 3024 /IL.3-AU//UMSU-02/ F/2022
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 : **Sahraini Dongoran**
NPM : 1902090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Game Kahoot Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,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 : 12 November 2023

Medan, 17 Rab'ul Akhir 1444 H
12 November 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

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



Lampiran4 (BeritaAcaraBimbinganMateri)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS GURU AND ANILMUPENDIDIKAN
 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 PROPOSAL

Nama : SAHRAINI DONGORAN
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan *Game Kahoot* Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al_Hidayah
 Nama Pembimbing : Karina Wanda S.Pd., M. Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
26/10/2022	ACC Judul		
05/01/2023	Revisi Penulisan Sarak dan titik koma		
17/01/2023	Revisi daftar isi, daftar bab, daftar tabel dan halaman		
31/01/2023	revisi sarak penulisan dan penambahan penitktian rekaran		
02/02/2023	Revisi sumber dan keutipan referensi		
07/02/2023	Revisi prosedur penelitian 4D		
17/02/2023	ACC Seminar Proposal		

Medan, 17 Februari 2023

Ketuan Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing
 Riset Mahasiswa

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



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 Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sahraini Dongoran
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan *Game Kahoot* Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah
 Menjadi:

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 08 April 2023

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Hormat Permohonan

Sahraini Dongoran



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. 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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 24 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Sahraini Dongoran
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Beri perubahan urutan nomor dan kalimat
2	Pertambahan gambar. gambar model 4D
3	Memperbaiki prosedur penelitian
4	Memperbaiki nomor urut tabel pada bab III
5	Menghilangkan tabel definisi interpretasi penelitian
6	Memperbaiki letak tanda tangan pada PPP

Medan, Maret 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

Nomor : 2115 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 09 Dzulqa'dah 1444 H
Lamp : --- 29 Mei 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Al-Hidayah
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 memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Sahraini Dongoran**
N P M : 1902090228
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas V SD Al-Hidayah

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




Dekan
[Signature]
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd
NIDN:0004066701



YAYASAN PERGURUAN AL-HIDAYAH

SD SWASTA AL-HIDAYAH
 MDA AL-HIDAYAH
 JL. SOSRO NO. 15 MEDAN TELP. 061 - 7344866
 NSS. 102076009068 - SIOP. 42011483 - NPSN. 10259359

Nomor : NO:0622.1/11.56/SD-YPA/VII.2023
 Lamp : --
 Hal : Balasan Izin Riset

Kepada Yth;
 Bapak ketua Jurusan
 Pendidikan Guru Sekolah
 Dasar Universitas
 Muhamadiyah SUMUT
 Di

Tempat

Dengan Hormat

Menindak lanjuti surat permohonan Izin Riset nomor 2115/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tertanggal 29 Mei 2023.

Mahasiswa : Universitas Muhamadiyah SUMUT
 Nama : **Sahraini Dongoran**
 NPM : 1902090228
 Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Pada SD Swasta Al-Hidayah, Bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami menerima mahasiswa tersebut menyelesaikan riset/tentang "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa di Kelas V SD Swasta Al-Hidayah Tahun Ajaran 2023/2024".

Demikian Surat pemberitahuan ini kami buat, atas kepercayaan bapak kepada sekolah ini. Kami ucapkan terimakasih.



FITRI HAWARY NASUTION, S.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sahraini dongoran
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Sibur-bur, 01 September 2000
Alamat asal : Sibur-Bur,Kec. Dolok, Kab Padang Lawas Utara
No Kontak : 0821-8195-8719
Email : Dongoransahraini@gmail.com

Pendidikan Fornat

1. SD Negeri Tahun 2013
2. MTs N Dolok Tahun 2016
3. SMK Prayatna 1 Medan Tahun 2019

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS V SD AL-HIDAYAH

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	4%
2	repositori.umsu.ac.id Internet Source	4%
3	qdoc.tips Internet Source	3%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	2%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	Nur Syamsiah Awuni, Khoiriyah Isni. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah dan Sayur", Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati, 2022 Publication	1%