

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KEBUDAYAAN
SETEMPAT DI KELAS V SDN 365 PATILUBAN MUDIK**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

RISKY ANDRIAN NASUTION

NPM : 1902090236



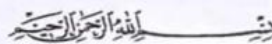
UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
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 : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat Di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Sudah layak disidangkan.

Medan, Setpember 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Syamsuyunna, M.Pd.

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 Lengkap : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
7/08/2023	Revisi Bab 4,5	
10/08/2023	Revisi Rpp, silabus, Bab 4	
15/08/2023	Revisi Bab 4 kurang lengkap	
19/08/2023	Revisi Bab 4 tata Penulisan	
23/08/2023	Revisi Bab 4 margin Skripsi	
28/08/2023	Revisi Bab 4, 3 Penulisan	
30/08/2023	Revisi lampiran	
04/09/2023	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, September 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



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat Di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat Di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik" 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.

Vano menyatakan
M. Risky Andrian Nasution
NPM. 1902090236

ABSTRAK

Risky Andrian Nasution, 1902090236 “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V Sdn 365 Patiluban Mudik”. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik, mengetahui kevalidan media serta kepraktisan yang diketahui respon dari guru dan siswa dengan adanya media pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan menurut model Borg and Gall. Langkah-langkah yang dilalui dalam penelitian ini, antara lain : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah media video animasi yang dikembangkan berbasis kebudayaan setempat di kelas V Sd Negeri 365 Patiluan Mudik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall dinyatakan valid. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis kebudayaan berdasarkan penelitian, antara lain : 1) ahli media memperoleh presentase 93,3 % dengan kategori “sangat valid”, 2) ahli bahasa memperoleh presentase 96,9 % dengan kategori “sangat valid”, 3) ahli materi memperoleh presentase 93,3% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian kepraktisan media dari guru memperoleh 95% dengan kategori “sangat praktis” serta siswa yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 92 % dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci : Video Animasi, Berbasis Kebudayaan Setempat

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulisnya telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Budaya Setempat Di Kelas V SD 365 Patiluban Mudik**”. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, Penulis sampaikan bahwa proposal penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta dan Ibunda tercinta yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I dan Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi saya ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak **Muhaimin, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SDN 365 Patiluban Mudik.
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual sehingga terselesaikan skripsi saya ini penelitian ini.

10. Seluruh guru SDN 365 Patiluban Mudik yang memberikan izin penulis untuk penelitian skripsi ini
11. Teman-teman yang telah banyak memberikan support dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini

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

Medan, 05 Agustus 2023

Penulis

RISKY ANDRIAN NST

Npm. 1902090236

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kerangka Teoritis	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Video Animasi	15

B. Kebudayaan Daerah Natal	22
1. Pengertian Kebudayaan Setempat.....	22
2. Fungsi Dan Ciri-Ciri Pendidikan Kebudayaan Setempat	24
3. Sejarah Kebudayaan Singkat Kabupaten Madina.....	26
3. Langkah-Langkah Penelitian	29
4. Kerangka Berpikir.....	29
5. Penelitian yang Relevan.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Spesifikasi Produk	46
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL.....	52
A. Deskripsi Penelitian	52
B. Analisis Data.....	52
1. Pengumpulan Data.....	54
2. Desain Produk.....	55

3. Validasi Desain.....	57
5. Revisi Desain	62
6. Uji Coba Produk.....	64
7. Revisi Produk.....	66
C. Jawaban Pertanyaan Penelitian.....	67
D. Pembahasan	67
E. Keterbatasan Penelitian.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan.....	72
E. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	37
Tabel 3.2. Data Peserta Didik	38
Tabel 3.3. Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Produk.....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Media Oleh Ahli Materi	47
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Media Oleh Ahli Bahasa.....	47
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Untuk Guru	48
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	49
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Kevalidan Produk	50
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	51
Tabel 4.1 Analisis Materi Pelajaran	53
Tabel 4.2 Kusioner Pernyataan Guru	54
Tabel 4.3 Bagian-Bagian Video Animasi	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.6 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Mater.....	60

Tabel 4.7 Bagian-Bagian dari Video Revisi oleh Ahli Materi.....	63
Tabel 4.8 Data analisis uji kepraktisan produk oleh guru.....	63
Tabel 4.9 Data Analisis Uji Coba Produk Kelompok Kecil	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

RPP	75
Silabus	78
Angket Validasi Ahli Media	82
Angket Validasi Ahli Bahasa	84
Angket Validasi Ahli Materi.....	85
Angket Kepraktisan Media Oleh Guru	87
Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik.....	89
Kuesioner Pernyataan Guru	91
Dokumentasi	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Tujuan dari pendidikan berdasarkan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif. Di Indonesia sudah mulai menerapkan kemampuan tersebut di dalam kurikulum yang telah berlaku. Seiring perkembangan zaman yang begitu pesat, ilmu pengetahuan dan teknologi juga

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

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

Pembelajaran sejarah budaya mandailing Natal yang diajarkan di sekolah merupakan salah satu wujud upaya pelestarian nilai-nilai budaya dan bahasa lokal. Sejalan dengan pola pikir yang melatarbelakangi kurikulum 2013 Muatan Lokal

SBMN, pembelajaran SBMN sebagai upaya pengolahan kearifan budaya lokal untuk didayagunakan dalam pembangunan budaya nasional, watak dan karakter bangsa. Pembelajaran muatan lokal SBMN mempersiapkan siswa agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang budaya lingkungannya serta sikap dan perilaku bersedia melestarikan dan mengembangkan sumber daya alam, kualitas sosial, dan kebudayaan untuk mendukung pembangunan nasional maupun pembangunan setempat. SBMN dijadikan sebagai muatan lokal wajib di jenjang SD sebagai upaya mewujudkan siswa yang sadar akan kekhasan dan keunikan budaya serta bahasa lokal yang dimilikinya serta mempunyai kesadaran untuk menjaga dan melestarikannya. Kurikulum 2013 muatan lokal SBMN terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yakni sekilas tentang natal. sekilas tentang natal bertujuan untuk mengenal sejarah, adat istiadat dan budaya natal.

Daya tarik siswa terhadap sejarah, adat istiadat dan budaya natal dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu upaya untuk mencapai proses pembelajaran menyenangkan yakni melalui metode pembelajaran yang tepat dan menarik. Selain itu, penggunaan media yang menarik menjadi faktor keberhasilan untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Media yang diterapkan tentunya harus sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini sekaligus untuk menjawab persoalan pembelajaran Media merupakan salah satu hal terpenting untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran, apalagi untuk KD sekilas tentang natal. Media sangat dibutuhkan untuk mendatangkan proses kreatif, imajinasi dan motivasi siswa.

Media merupakan sarana yang paling tepat untuk merangsang kreativitas siswa. Sebagaimana dikatakan oleh (Andriani,2019) animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statistik atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak. Oleh sebab itu media menjadi salah satu sarana terpenting dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Budaya setempat sebagai salah satu manifestasi budaya bangsa diajarkan di sekolah-sekolah melalui muatan lokal SBMN. Namun, pada kenyataan di lapangan pembelajaran SBMN belum mampu memaksimalkan potensi kearifan lokal di tiap-tiap daerah. Hal tersebut dapat diamati melalui materi ajar yang dimuat di buku buku paket, hanya budaya daerah tertentu yang menjadi rujukan. Padahal tiap daerah memiliki potensi dan kearifan lokal yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan - permasalahan di atas, peneliti mengangkat tema pengembangan video animasi berbasis kebudayaan setempat. Penerapan media video animasi berbasis kebudayaan setempat diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa serta membantu guru dan siswa dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran SBMN terkhusus untuk KD sejarah, adat istiadat, dan budaya natal.

Melalui video animasi, Peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan

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

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

berdasarkan persamaan ciri-ciri yang mencolok. Ciri-ciri tersebut tidak hanya Membentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan unsur kebudayaan yang abstrak untuk pola sosial ataupun pola budaya. Kebudayaan mandailing natal merupakan salah satu cerita yang mendidik untuk meningkatkan kreaivitas, sehingga kebudayaan mandailing natal diupayakan untuk tetap ada dan melestarikan adat istiadat tradisi masyarakat Natal. Bagi peserta didik akan menambah ilmu pengetahuan dan kreativitas tentang kebudayaan daerah mandailing natal.

Peneliti bermaksud untuk megembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kebudayaan setempat untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 365 Patiuban Mudik. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pengetahuannya tentang kebudayaan setempat yang ada disekitarnya. Penulis memilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis kebudayaan setempat dengan alasan dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi, Tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, Serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda di video animasi dan mampu membuat peserta didik memahami tentang kebudayaan setempat yang ada didaerah tempat tinggalnya.

Dari hasil observasi awal yang terdapat di link youtube (<https://youtu.be/2U95nOavrKQ>) pada tanggal 8 Januari sampai dengan tanggal 18 Januari 2023 yang dilaksanakan di SDN 365 Patiluban Mudik. Dapat diketahui dengan ketersediaan media pembelajaan yang ada di sekolah maka peserta didik akan merasa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dari

observasi tersebut juga diketahui bahwa peserta didik belum mampu untuk menganalisis pembelajaran dengan baik. Peserta didik belum bisa menceritakan sejarah budaya setempat dalam pembelajaran dikelas. Karena peserta didik masih kurang mengetahui bagaimana sejarah budaya yang sebetulnya. Dilihat dari media yang digunakan oleh guru selama ini, media tersebut kurang efektif, sehingga belum dapat meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran, kurangnya pemahaman tentang budaya setempat, media pembelajaran yang kurang menarik dengan materi ajar berbasis kebudayaan setempat agar siswa mudah memahami dan mempersentasikan kegiatan pembelajaran di SD dan lingkungan, belum tersedia media pembelajaran yang berupa video animasi, media pembelajaran masih menggunakan buku paket yang berisi gambar saja dan penggunaan media yang sangat kurang menarik.

Berdasarkan masalah dan dampaknya di atas perlunya dilakukan pengembangan media, peneliti akan mengembangkan media video animasi berbasis *Canva*. Media *Canva* lebih mudah digunakan, aplikasi *Canva* bisa diakses dengan menggunakan *website*. Guru juga bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *Canva*, menggunakan media *Canva*, peserta didik lebih mengenal secara dalam bagaimana kenampakan alam dan buatan, serta perbagian daerah waktu.

Media pembelajaran video animasi berbasis kebudayaan setempat berisi materi pembelajaran dikaitkan dengan kebudayaan daerah natal. Kemudian di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Video

animasi juga dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal serta penjabaran dari menjawab soal. Dalam video animasi berbasis lokal akan disusun dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, agar peserta didik dapat mengambil manfaat seperti meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan adat istiadat, moral, agama dan kebudayaan. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengambil judul penulisan “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik”

B. Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar.
2. Kurangnya pemahaman tentang kebudayaan setempat daerah natal.
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan materi ajar berbasis kebudayaan Setempat agar siswa mudah memahami dan mempresentasikan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan lingkungannya.
4. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa video animasi.
5. Media Pembelajaran masih menggunakan buku paket yang berisi gambar.
6. Penggunaan media yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian tetap pada satu fokus dan tidak meluas. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik dalam materi budaya dan adat istiadat Mandailing Natal . Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi salah satu sarana untuk memudahkan guru dan siswa di dalam pembelajaran SBMN dan dapat menanamkan nilai nilai budaya setempat terhadap siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi berbasis budaya setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Penelitian ini, yaitu :

- a. Untuk mengetahui kevalidan video animasi berbasis budaya setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan video animasi berbasis budaya setempat di kelas V SDN 365 Patiluban Mudik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, baik manfaat teoretis maupun praktis.

- **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan teori pembelajaran sejarah dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kebudayana setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik.

- **Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, dan peneliti-peneliti selanjutnya. Bagi siswa, penelitian ini akan mempermudah dalam proses pembelajaran Sejarah, adat istiadat dan budaya natal. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan solusi untuk masalah kekurangan media pembelajaran dan materi ajar yang tidak kontekstual. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kebudayaan setempat di kelas V SDN 365 Patiluban Mudik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan dan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

- a. **Bagi Penulis lainnya**

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

proses belajar mengajar secara daring.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KERANGKA TEORITIS

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar . Dalam bahasa Arab, media dapat diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media dapat dikatakan sebagai sumber belajar apabila media tersebut dapat memberikan pengetahuan dan membantu mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansyah,2018). Sedangkan menurut (Wahid, 2018), media pendidikan memiliki kekuatan – kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. (Andriani 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran Sebagai alat bantu dibutuhkan siswa oleh karena adanya media pembelajaran siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan.

Menurut Sanaky dalam Nunuk dkk (Agustienetal,2018:4) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju sehingga terjadinya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat- alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan serta pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hujair, 2009: 26).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat dikatakan bahwa media merupakan sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima sehingga penerima mampu mengolah pesan yang disampaikan dengan baik. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mempermudah dalam menyampaikan ataupun menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari sumber secara terencana sehingga penerimanya dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih efisien dan efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakai media dalam proses pembelajaran dapat membangkit keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh bagi sikap terhadap peserta didik. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi

antara pendidikan dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28) dalam Arsyad (1996:20-21) yang dikutip dari buku (Sundaya, 2015) ada tiga fungsi utama media pelajaran adalah untuk :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.
- 2) Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai penghantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak kurang senang, netral atau senang.
- 3) Memberi instruksi, tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata pembelajaran dapat terjadi.

Menurut (Zainiyati, 2017) yang dikutip dari buku (Muhammad, 2022) Ditegaskan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan. Dalam model pembelajaran dengan menggunakan komunikasi langsung maka penerima pesan dapat memberikan umpan balik secara langsung pada pengirim pesan. Selain pembelajaran bisa memanfaatkan

proses komunikasi langsung, namun, proses komunikasi juga bisa dilakukan secara tidak langsung. Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak dituntut kehadiran atau kedatangan guru dalam kelas. Guru bisa mendesain pesan yang ingin disampaikan melalui media.

Disimpulkan dari dua kutipan diatas fungsi media pembelajaran dapat melahirkan minat dan bakat peserta didik, media pembelajaran juga melibatkan peserta didik baik fisik maupun mental sehingga pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan baik, fungsi untuk seorang guru adalah sebagai alat bantu komunikasi dengaseorang peserta didik dikelas.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Sedangkan menurut (Purwati, 2015) mengungkapkan video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatife, edukatif maupun instruksional. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat (Rayandra, 2015).

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

b. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup”,

animare yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut diterjemahkan kedalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi yang digerakkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi apabila menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari tiap masing-masing bagian objek gambar tersebut. apabila rangkaian tersebut digerakkan secara cepat, maka akan menangkap gerakan dari objek tersebut, dan bukan lagi gambar yang per frame-nya. Standar animasi seperti itu sering disebut dengan stop-frame cinematograph.

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari, Sentinowo, 2015).

Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik (Mayer, 2012:88). Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara.

Secara umum, media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis.

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

c. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video

Tujuan pembelajaran menggunakan video, antara lain:

- 1) Tujuan kognitif merupakan untuk mengajarkan pengenalan kembali atauperbedaan stimulasi gerak;
- 2) Tujuan psikomotorik merupakan memperlihatkan contoh keterampilan gerak;
- 3) Tujuan efektif merupakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Ronal Anderson (1987:104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu:

Tujuan Kognitif

- a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi
- b. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis
- c. Video dapat digunakan untu menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

Tujuan Efektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap emosi

Tujuan Psikomotori

1. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan
2. Melalui video siswa langsung mendapatkan umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

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

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

1. Kelebihan Media Video Animasi

Beberapa kelebihan video animasi sebagai media yang dijelaskan oleh Munir (2015:295) dalam kutipan (History & Handayani, 2022) sebagai berikut :

- a) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam memberikan materi tinggi.
- b) Diskusi tertentu dapat diulang.

- c) Video dapat menganalisis proses dan kejadian secara detail dan konkrit.
- d) Kemampuan untuk secara konkret menguabah suatu objek atau materi yang abstrak.
- e) Tahan lama dan tidak terlalu merusak pada saat diputar berulang kali.
- f) Butuh kemampuan seorang guru untuk mengoprasai teknologi.
- g) Meningkatkan keterampilan dasar dan menambah pengalaman baru bagisiswa.
- h) Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.
- i) Media animasi ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang difokuskan pada kegiatan belajar siswa.

Menurut Johari 2014 kelebihan video animasi adaah:

- a) Video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada;
- b) video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan;
- c) video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran;
- d) video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses);

Adapun kelebihan menurut Munir adalah:

- a) Menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian;
- b) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam rana perilaku atau psikomotorik;
- c) Kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks;
- d) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural);

2. Kekurangan Media Video Animasi

Menurut (Yuliani, 2019) video animasi memiliki kekurangan antara lain:

- a) Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
- b) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- c) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran

Menurut Johari 2014 kekurangan video animasi adaah:

- a) Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya;

- b) Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran; dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar) (Johari, 2014).

Kekurangan video menurut Munir :

- a) Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene ke scene;
- b) Belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dan berinteraksi dengan materi) (Munir, 2014)

Berdasarkan paparan diatas, kelebihan dari media video animasi yaitu dapat menghemat waktu dan menarik perhatian siswa sehingga dengan mudah berpusat pada video yang sedang ditayangkan, sedangkan kekurangan dari media video adalah untuk menggunakan media ini dibutuhkan dana yang cukup mahal serta video yang ditayangkan terlalu cepat, siswa tidak dapat menangkap semua materi yang disajikan dalam video tersebut.

B. Kebudayaan Daerah Natal

1. Pengertian Kebudayaan Setempat

Kebudayaan setempat merupakan identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015: 17). Identitas dan kepribadian tersebut tentu

akan menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekita agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Menurut Ki Hadjar Dewantara dalam Buku Pendidikan Ketamansiswaan Jilid III yang disusun oleh Ki Soenaerno Hadiwijoyo Hal.36 tahun 2020, Kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai. Dalam hal ini, Prof. Dr. Koentjoroningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Hal tersebut berarti bahwa hampir seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan karena hanya sedikit tindakan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang tak perlu dibiasakan dengan belajar, seperti tindakan naluri, refleksi, beberapa tindakan akibatm proses fisiologi, atau kelakuan apabila ia sedang membabi buta. Bahkan tidankanmmanusia yang merupakan kemampuan naluri yang terbawa oleh makhluk manusia dalamgennya bersamanya (seperti makan, minum, atau berjalan), juga dirombak olehnya menjadi tindakan yang berkebudayaan.

Malinowski menyebutkan bahwa kebudayaan pada prinsipnya berdasarkan atas berbagai sistem kebutuhan manusia. Tiap tingkat kebutuhan itu menghadirkan corak budaya yang khas. Misalnya, guna memenuhi kebutuhan manusia akan keselamatannya maka timbul kebudayaan yang berupa

perlindungan, yakni seperangkat budaya dalam bentuk tertentu seperti lembangan kemasyarakatan.

Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni dan bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Dengan demikian budaya dapat diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan akal dan cara hidup yang selalu berubah dan berkembang dari waktu ke waktu. Ada pendapat lain yang mengupas kata budaya sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya yang berarti daya dari budi.

2. Fungsi Dan Ciri-Ciri Pendidikan Kebudayaan Setempat

Menurut Wafiqni (2018: 264) kebudayaan setempat memiliki fungsi sebagai berikut:

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

mempertahankan diri terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok.

Menurut suswandari (2018:264) ciri-ciri kebudayaan setempat, antara lain :

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

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

Berdasarkan penjabaran di atas maka, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik. Untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak terhadap kemampuannya dengan bantuan guru yang akan membuat media pembelajaran berdasarkan materi dan gaya belajar tiap-tiap peserta didik. Memberikan pembelajaran berdasarkan dengan lingkungannya, berkaitan dengan pembelajaran tematik agar peserta didik langsung mendapatkan pengalamannya tanpa harus membayangkan keasliannya.

Fungsi kebudayaan adalah untuk mengatur manusia agar dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak dan berbuat untuk menentukan sikap kalau akan

berhubungan dengan orang lain didalam menjalankan hidupnya. Kebudayaan berfungsi sebagai:

1. Suatu hubungan pedoman antar manusia atau kelompok.
2. Wadah untuk menyalurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya.
3. Pembimbing kehidupan manusia.
4. Pembeda antar manusia dan binatang.

3. Sejarah Kebudayaan Singkat Kabupaten Mandailing Natal

Kabupaten Mandailing Natal merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Sumatera Utara. Kabupaten ini memiliki beberapa Kecamatan, salah satunya yaitu Kecamatan Natal. Kecamatan Natal merupakan Kecamatan yang tertua di Kabupaten Mandailing Natal. Berdasarkan cerita yang beredar dikalangan penduduk, terdapat beberapa cerita mengenai asal usul arti nama Natal dengan versi yang berbeda-beda. Dapat dilihat diceritakan di buku karangan Puti Balkis Alisjahbana Yang pertama, berdasarkan cerita dari penduduk masyarakat suku Minangkabau yang percaya bahwa leluhur mereka yang pertama kali menghuni Natal, Natal berasal dari kata *ranah nan data* artinya Tanah Datar. Kedua, berdasarkan cerita suku Mandailing yang bermukim dipedalaman Natal; ketiga, dari parasaudagar asing yang datang ke Natal, seperti bangsa Portugis, Belanda, Inggris, dan lain-lain. Mereka datang ke Natal khususnya dan Nusantara lainnya pada umumnya bertujuan untuk mencari rempah-rempah Sejak abad ke-17 wilayah ini sudah diketahui oleh bangsa asing yaitu Inggris dan Belanda yang merupakan pintu masuk perdagangan di Pantai Barat Sumatera dengan beberapa

bandar dagang lainnya yang berada di garis pinggir pantai salah satu dari bandar yang ada yaitu bandar Natal pada mulanya bernama *Nata*, sudah dikenal dengan daerah berbasis perdagangan yang jaya dan pernah mengalami perkembangan yang sangat pesat pada masa dahulunya, seperti halnya juga dialami bandar Sibolga, Airbangis, dan Barus.

Dilihat dari keadaan geografis, Indonesia merupakan sebuah Negara yang terdiri dari tiga belas ribuan pulau dan sebagian wilayahnya terdiri dari beberapa lautan, yang memungkinkan munculnya dinamika pencaharian masyarakat penduduk yang berkehidupan di sekitar wilayah garis pantai, dapat dilihat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya para penduduk yang tinggal di pesisir tepi pantai memilih pekerjaan sebagai nelayan. Banyak masyarakat Indonesia yang memanfaatkan laut sebagai sumber mata pencaharian salah satunya adalah masyarakat yang berada di Pesisir Pantai Barat Sumatera yaitu Kecamatan Natal yang sebagian besar masyarakatnya bermata pencarian sebagai nelayan. Penduduk Kecamatan Natal terdiri dari dua bagian, yang pertama Masyarakat Pesisir dan Masyarakat bukan Pesisir. Masyarakat pesisir ialah masyarakat yang bertempat tinggal di kawasan dan berbatasan langsung dengan pinggir pantai, beberapa desa yang letak geografisnya berdekatan dengan pinggir laut.

Menurut jurnal Erwin Siregar, Fenomena yang terjadi dalam dunia Motif Mandailing saat ini yang menarik untuk dibahas Adalah mengenai jenis motif yang memiliki Ragam kekhasan khusus yang mengusung tema Symbol budaya bersejarah di Mandailing. Keberadaan motif Mandailing sudah ada sejak dulu, sebelum dan sesudah jaman penjajahanjepang,KemudianSuatuhalyanglazim di

Mandailing adalah bahwa disekitar pusat-pusat kekuasaan kuno/tradisional terdapat kampung-kampung yang memakai symbol-simbol budaya sesuai dengan daerah atau budaya penduduknya. Hal ini dapat dibuktikan pada masalah, Mandailing pernah punya aktivitas sosial, artinya ada jejak

Histori yang bisa dipakai sebagai pijakan. Nama Mandailing disekitar wilayah Sumatera Utara, Mandailing bisa dijadikan acuan mengenai jejak historis itu.

Uniknya lagi penciptaan motif Mandailing tersebut dibuat berdasarkan dengan kondisi psikologis perajin, yang tidak Mewajibkan untuk membuat pola Motif Mandailing melainkan motif yang dibuat bebas. Bentuk bentuk motif Tradisional tidak menggambarkan keadaan alam nyata yang dapat ditangkap oleh orang awam. Penggunaan gambar cenderung pada penggunaan bentuk bentuk alam menjadi simbol-simbol yang mempunyai makna tertentu dan erat hubungannya dengan pandangan hidup. Sistem simbol dan epistemologi tidak terpisahkan dari sistem sosial, baik itu stratifikasi, gaya hidup, sosialisasi, agama, mobilitassosial, organisasi kenegaraan maupun seluruh perilaku sosial. Demikian juga budaya material yang berupa karya arsitektur atau interior, tidak dapat dilepaskan dari seluruh konfigurasi budaya. Sebuah sistem budaya tidak pernah berhenti

Sejak abad ke-17 wilayah ini sudah diketahui oleh bangsa asing yaitu Inggris dan Belanda yang merupakan pintu masuk perdagangan di Pantai Barat Sumatera dengan beberapa bandar dagang lainnya yang barada di garis pinggir pantai salah satu dari bandar yang ada yaitu bandar Natal pada mulanya bernama *Nata*, sudah dikenal dengan daerah berbasis perdagangan yang jaya dan pernah mengalami perkembangan yang sangat pesat pada masa dahulunya, seperti halnya

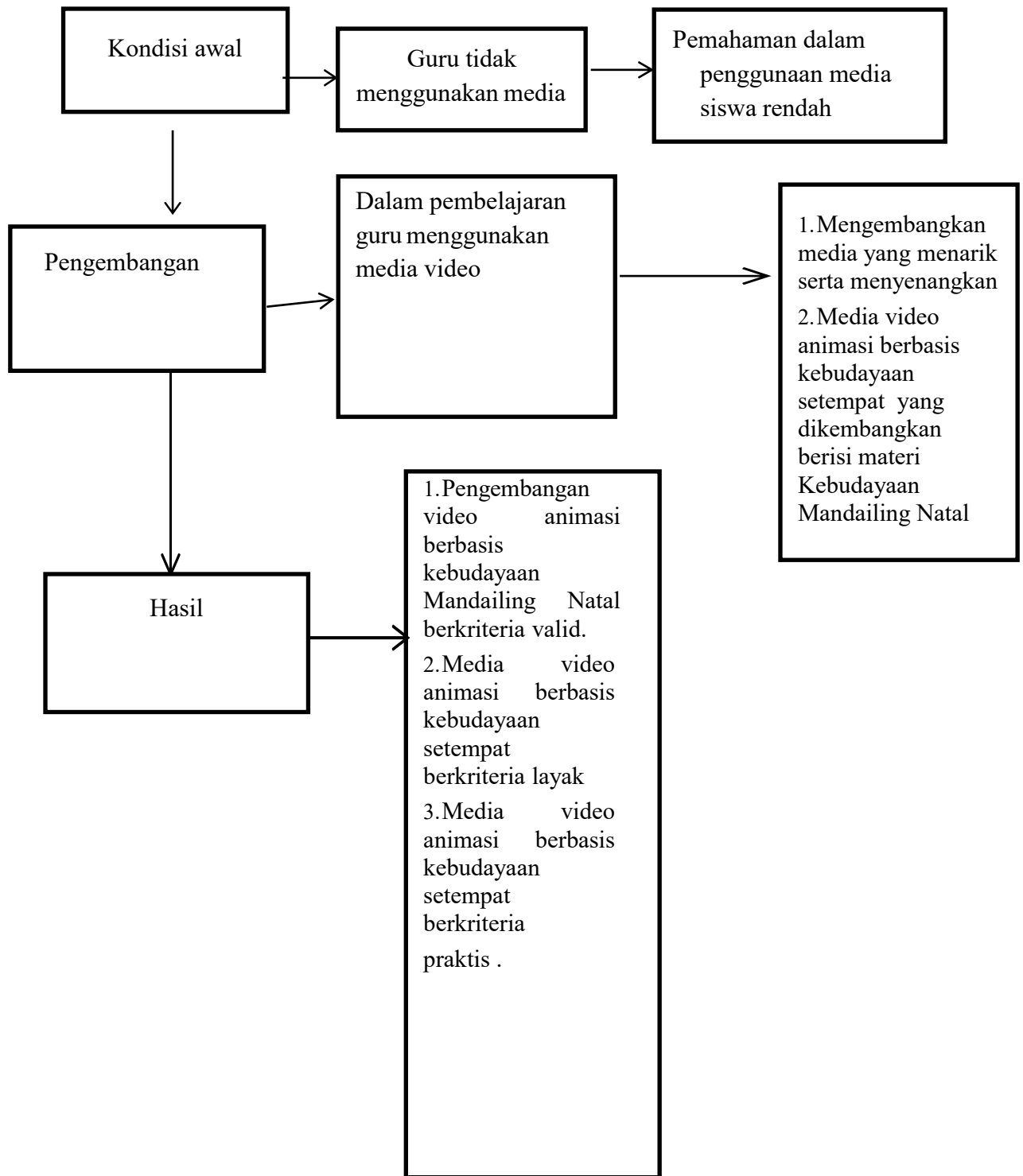
juga dialami bandar Sibolga, Airbangis, dan Barus. di Pesisir Pantai Barat Sumatera yaitu Kecamatan Natal yang sebagian besar masyarakatnya bermata pencarian sebagai nelayan.

3. Langkah-langkah penelitian

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

4. Kerangka Berpikir

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



Gambar 2.1. kerangka berpikir

Langkah pertama yang dilakukan guru yaitu menggunakan video animasi saat pembelajaran berlangsung, mengembangkan media yang menarik serta yang menyenangkan, Media video animasi berbasis kebudayaan setempat yang dikembangkan berisi materi Kebudayaan Mandailing Natal. Proses selanjutnya yaitu media video animasi berbasis kebudayaan berkriteria layak dan praktis.

Pada saat ini, kebanyakan peserta didik tidak mengembangkan kreativitasnya disebabkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan terkesan membosankan sehingga membuat peserta didik tidak aktif, hal tersebut dapat menghambat kreativitas belajar peserta didik. Seharusnya pembelajaran yang dilakukan harus mampu menyediakan pengalaman belajar. peserta didik yang mencakup teori/materi maupun prosesnya sehingga terjadi ketidakseimbangan kemampuan konseptual maupun prosedural. Dengan menggunakan media video animasi diharapkan pembelajaran di sd menjadi lebih menarik, bermakna karena melibatkan pengalaman secara langsung oleh peserta didik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa Pembelajaran yang ada di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik masih menerapkan media pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru dengan hanya menggunakan metode ceramah dan guru masih cenderung hanya melatih peserta didik untuk berpikir konvergen yaitu berpikir satu arah, yang benar atau satu jawaban paling tepat, atau satu pemecahan dari suatu permasalahan. Sedangkan sikap kreatif peserta didik kurang mendapatkan perhatian. Padahal, sikap kreatif menuntut peserta didik untuk berpikir divergen yaitu berpikir salam arah yang berbeda-beda sehingga diperoleh banyak macam

jawaban yang unik tetapi benar. Hal inilah yang menyebabkan kreatifitas siswa kelas V cukup rendah Berdasarkan paparan diatas maka untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dapat melakukan dengan melaksanakan perbaikan proses pembelajaran tematik dengan menerapkan media pembelajaran video animasi yang mampu mengaktifkan peserta didik. Penerapan media pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan cara peserta didik memahami isi video tersebut sehingga dapat menimbulkan pemikiran secara kritis dan kreatif sehingga siswa akan meningkatkan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran Seni Budaya Mandailing Natal (SBMN).

5. Penelitian yang Relevan

Secara umum, sudah banyak karya ilmiah yang membahas tentang Video Animasi, akan tetapi belum ada karya ilmiah atau penelitian yang sama persis dengan yang peneliti lakukan. Dalam konteks gaya belajar ini, peneliti nemukan karya ilmiah peneliti terdahulu yang relefan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Putri Yani Saragih (2022) bahwa Kevalidan media video animasi ini dilihat dari hasil validator ahli . hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 90,62% dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 97,5% dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 98,4% dengan kriteria “sangat valid” sehingga media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa layak untuk digunakan. Hasil kepraktisan

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

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Imam Bukhori dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis pada siswa kelas XI SMK N 1 adiwerna kabupaten tegal yaitu Multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat sangat dibutuhkan, karena berdasarkan observasi yang dilakukan, motivasi siswa dalam pembelajaran menulis masih kurang. Kurangnya motivasi disebabkan karena siswa masih kesulitan dalam menulis sinopsis berbahasa Jawa, kurangnya ketertaikan siswa dengan pembelajaran menulis sinopsis, dan materi tidak sesuai dengan lingkungan siswa. Berdasarkan hasil uji ahli materi dan media, prototipe multimedia interaktif berbasis budaya lokal dalam menulis sinopsis teks cerita rakyat mengalami perbaikan yaitu pada aspek tampilan dan aspek isi materi. Perbaikan aspek tampilan yaitu perbaikan pada halaman utama yang ditambah tampilan profil dan pustaka, tampilan tata letak ilustrasi pada contoh. Perbaikan pada aspek isi materi yaitu perbaikan kalimat pada tampilan materi dan perbaikan bentuk soal latihan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ikatan Dosen Budaya Daerah Indonesia (IKADBUDI) ke-7 (2017) Berdasarkan hasil penilaian ahli dan mahasiswa kualitas media yang dikembangkan dalam penelitian berkategori baik. Hal

ini juga didukung hasil uji efektifitas media yang diukur dengan uji t menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan signifikan untuk pembelajaran nyemak *pawartos*. Dengan demikian media ini dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memahami literasi budaya yang terkandung dalam tradisi *Wiwit*. Literasi tersebut mengarahkan mahasiswa untuk mengenal, memahami, dan mengolah kearifan lokal budaya Jawa yang dihadirkan secara simbolik dalam sesaji upacara tradisi *Wiwit*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kevin Petrus Tambunan (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media objek fisik berbasis Arduino Mega dan media cetak. Penelitian ini dilakukan di kelas XI TAV SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Sugiyono. Data penelitian ini terdiri dari pendapat ahli materi, ahli media dan user. Hasil penelitian adalah : (1) Pembuatan media trainer dan media cetak yang memiliki langkah-langkah yaitu: merancang desain, mengumpulkan bahan pendukung, finishing, penilaian produk oleh ahli media dan materi serta revisi produk. (2) Hasil uji persyaratan media tersebut oleh para ahli diperoleh skor 95% dengan kategori sangat memenuhi syarat, serta hasil uji validasi oleh para ahli diperoleh skor 89,37% dengan kategori sangat layak. (3) Hasil uji pemakaian oleh user yang ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: aspek tampilan sebesar 88,74%, teknis pengoperasian sebesar 88,78%, kualitas materi sebesar 91,54%, dan kemanfaatan sebesar 92,31% didapatkan rata-rata sebesar 90,34 dengan kategori sangat layak.

5. Hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh I. Gusti Ngurah Agung Darma Putra (2016) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Dalam Muatan Materi Keanekaragaman Budaya Pembelajaran IPS Kelas IV SD dan Untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Dalam Muatan Materi Keanekaragaman budaya Pembelajaran IPS Kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini terbatas sampai pada tahap pengembangan, dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19* yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: metode observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah 12 orang siswa kelas IV SD. Dalam pengembangan media Video Animasi berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi muatan pelajaran memperoleh 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional memperoleh 85% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh 88,33% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil diperoleh 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data secara kuantitatif

dan kualitatif, produk pengembangan Video Animasi berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Dalam Muatan Materi Keanekaragaman Budaya Pembelajaran IPS Kelas IV SD ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 365 Patiluban Mudik adalah lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional, dengan status Negeri. SD Negeri 365 Patiluban Mudik terletak di Desa Balimbing Kecamatan Natal, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Penelitian ini akan dilaksanakan pada rentang waktu dua bulan, peserta didik dari 1-6 berjumlah 64 orang dengan tahun akademik 2022/2023.

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan							
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Observasi awal								
2	Pembuatan Proposal								
3	Seminar Proposal								
4	Pengumpulan Data								
5	Menyusun Laporan								
6	Revisi								

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang dibuktikan secara objektif. Menurut (lih

Mulyana, 2017:21) (Hasbiansyah, 2015) istilah objektif dan subjektif seringkali dikaitkan dengan istilah kuantitatif dan kualitatif. Istilah objektif dalam frase “pendekatan objektif”, sering juga diasosiasikan sebagai empiris, behavioristik, positivistik, mekanistik, deterministik, klasik, linier, atau *kuantitatif*. Sedangkan “subjektif” dalam frase “pendekatan subjektif” sering dihubungkan sebagai interpretif, fenomenologis, konstruktivis, naturalistik, holistik, eksploratori, kualitatif. Adapun data subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Data Peserta Didik

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
5	11	9	20

C. Konsep Pengembangan

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

1. Pengertian penelitian dan pengembangan

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

pernah ada. Putra (2015: 77) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau penemuan terbaru, metode, produk, atau jasa dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi kebutuhan pasar atau permintaan. Sigiyo (2016: 297) menyatakan secara sederhana penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) pada industri adalah ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar.

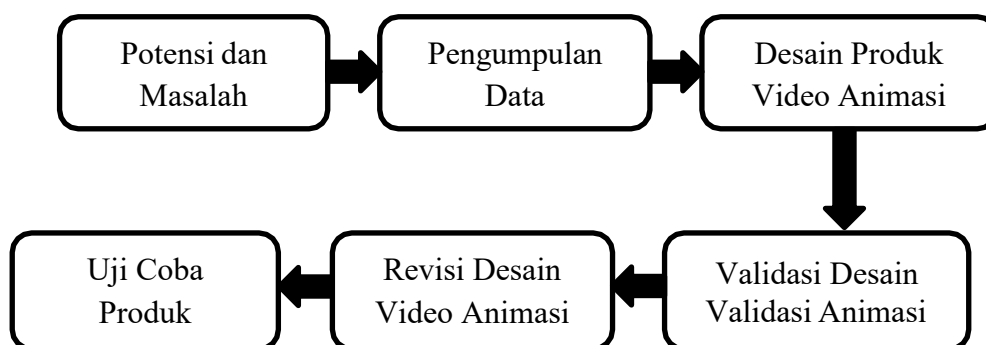
Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji ke efektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu:

- a) Mengembangkan produk, dan Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya (Fransisca & Putri, 2019).

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

C. Prosedur Pengembangan

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



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan

1) Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi, peneliti melakukan observasi untuk mencari potensi dan masalah di SD Negeri 365 Patiluban Mudik. Potensi dari SD tersebut belum diketahui, sedangkan masalah yang ada yaitu kurangnya media pembelajaran berbasis budaya setempat. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan peserta didik yang tidak bisa disamakan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dengan adanya

masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi.

2) Pengumpulan Data

Berdasarkan masalah yang ditemukan pada pra penelitian dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dapat mengumpulkan berbagai informasi melalui jurnal, buku, serta internet untuk mengetahui penelitian yang dapat membantu dalam menunjang media pembelajaran tersebut. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran baru yaitu video pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

3) Desain Produk

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

4) Validasi desain

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

5) 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.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

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

6) 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.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI		
2	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran		
3	Materi yang disajikan lengkap		
4	Kesesuaian ejaan dengan materi yang Diberikan		
5	Bahasa yang digunakan mudah Dipahami		
6	Kesesuaian evaluasi dengan materi		
7	Penulisan sesuai dengan EYD		
8	Penggunaan bahasa yang efektif dan Efisien		
9	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik		
10	Tulisan dapat terbaca dengan jelas		

7) 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. Data dapat di hitung melalui rumus sebagai berikut:

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

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Media yang disajikan mudah untuk digunakan / sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik		
2	Media yang disajikan menarik secara visual		
3	Gambar yang disajikan tidak pecah		
4	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran		
5	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran		
6	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai		
7	Ukuran huruf yang dipakai sudah Tepat		
8	Warna huruf yang dipakai sudah tepat		
9	Bahasa yang digunakan mudah untuk Dipahami		

10	Penataan layout sudah proposional		
11	Suara/dubbing sudah jelas untuk Didengar		
12	Pemilihan efek suara/sound effect		
13	Media yang digunakan mudah untuk Dioperasikan		
14	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik menjaditumbuh		
15	Penggunaan media dapat menambah wawasan dan penegetahuan pesertadidik		

8) Revisi Desain

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

9) 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.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan dan penelitian sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran berupa video animasi berbasis budaya setempat.
- 2) Materi pembelajaran pada media tersebut yaitu Seni Budaya Mandailing Natal
- 3) Media pembelajaran ini berdurasi sekitar 20 menit-an.
- 4) Media pembelajaran ini berisikan tentang Kabupaten Mandailing Natal yang sesuai dengan materi.
- 5) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- 6) Media ini dapat digunakan untuk oleh guru dan peserta didik pada proses belajar mengajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (kuesioner)

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

- a) Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Produk Oleh Ahli Media

Indikator penelitian	Nomor butir
Kesesuaian materi dengan kompetensi Dasar	1,5,9
Keakuratan Materi	4,7,15
Pendukung Materi Pembelajaran	2,3,12,14
Kemutakhiran Materi	8,11,13
Penyajian Pembelajaran	6,10,16

b) Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Media Oleh Ahli Materi

Indikator penelitian	Nomor butir
Ukuran Media Pembelajaran	2,6,7,9,
Desain Isi Media Pembelajaran Video Animasi	1,3,4,5,8,11,15,16,
Kegunaan Media Pembelajaran	10,12,13,14

c) Kisi-kisi instrumen untuk ahli bahasa

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Media Oleh Ahli Bahasa

Indikator penelitian	Nomor butir
Lugas	1,2
Komunikatif	3,4

Dialogs dan Interaktif	5
Tingkat Perkembangan Siswa	6,7,
Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	8
Penggunaan Bahasa Sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia	9,10

d) Kisi-kisi instrumen untuk guru

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Untuk Guru

Aspek	Indikator penelitian	Nomor butir
Materi	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	1,2
	Kekuatan Materi	3,4
Bahasa	Lugas	5
	Dialogis dan Interaktif	6,7,
	Penggunaan Bahasa Sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia	8
Media	Ukuran Media Pembelajaran	9,10
	Desain Isi Media Video Animasi	11,12
	Kegunaan Media Pembelajaran	13,14,15

e) Kisi-kisi instrumen untuk peserta didik

Tabel 3.10. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator penelitian	Nomor butir
Media	Kejelasan Gambar, Video, dan Suara	1,2
Materi	Penyajian Materi	3,4
	Penggunaan Bahasa dan Istilah	5,6
Pembelajaran	Suasana Pembelajaran	7,8
	Respon Siswa	9,10

F. Teknik Analisis Data

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

a. Analisis data kuesioner

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

$$P = \frac{X}{\Sigma XI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = skor yang dicari

X = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

Σxi = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100% = bilangan konstan

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

Tabel 3.11. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk

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

Sumber: Sudijono (2009: 43)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari >50,01 – 100,00 dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan guru. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid. Angket respon para ahli terhadap produk media yang dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai konten pernyataan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberi makna

berdasarkan tingkat kemenarikan produk. Skor tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.12. Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Skor	Pilihan Jawaban Kevalidan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber: Sudijono (2009: 43)

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL

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 kebudayaan setempat. Pengembangan media video animasi berbasis kebudayaan setempat menggunakan aplikasi *canva dan kinemaster*. Hasil produk berupa media video animasi berbasis kebudayaan setempat 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 di lakukan uji coba kelompok kecil yaitu 10 orang siswa SD N 365 Patiluban Mudik.

B. Analisis Data

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

1. Potensi dan masalah
 - a. Analisis Materi

Rangkuman dari hasil analisis materi merupakan pengertian dari rumusan tujuan pembelajaran. Dalam menyusun tujuan pembelajaran akan didasarkan dengan kompetensi dasar dan

indikator yang tercantum pada kurikulum 2013. Analisis materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini :

Tabel 4.1. Analisis Materi Pembelajaran

No	Indikator	Tujuan pembelajaran
1.	Siswa mampu mengetahui sejarah daerah Mandailing Natal	Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan berbagai bentuk peninggalan sejarah Mandailing Natal
2.	Siswa mampu mengetahui adat istiadat di daerah Mandailing Natal	Dengan diberikan Media Pembelajaran, siswa dapat mengetahui adat istiadat Mandailing Natal
3.	Siswa mampu mengetahui kebudayaan daerah Mandailing Natal	Dengan diberikan Media Pembelajaran, siswa dapat mengetahui kebudayaan Mandailing Natal
4.	Berdiskusi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan sejarah dan adat istiadat budaya Mandailing Natal.	Dengan diberikan media video animasi Siswa mampu menjelaskan ke teman kelompok lain nya tentang mandailing natal

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di sekolah SD N 365 Patiluban Mudik tidak efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Guru tidak melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Dengan demikian guru harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan Mandailing Natal . Media video animasi bisa dijadikan media

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

1. Pengumpulan Data

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

Tabel 4.2. Hasil kuesioner pernyataan guru

No	Pernyataan	Keterangan			
		STS	ST	S	SS
1.	Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik akan lebih efektif dan efisien.				
2	Media pembelajaran merupakan komponen pendukung dalam proses belajar mengajar sehingga mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik				
3	Peran media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat penting				
4	Dengan adanya media pembelajaran mampu mengasah kreativitas dan imajinasi peserta didik				
5	Media video animasi dapat membantu perkembangan kognitif, efektif dan psikomotorik peserta didik				
6	Kemampuan memanfaatkan teknologi untuk				

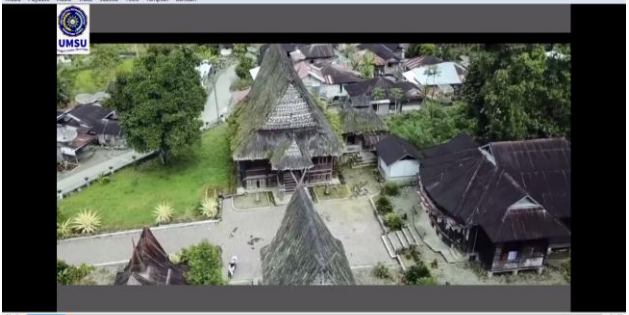

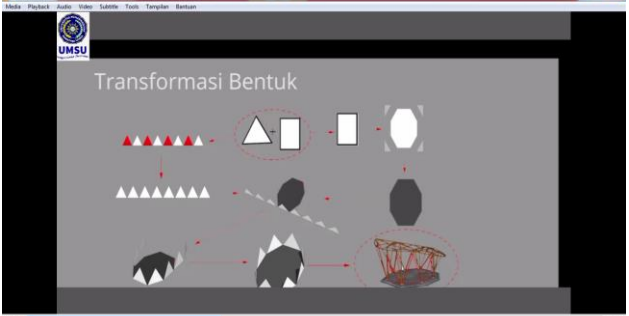
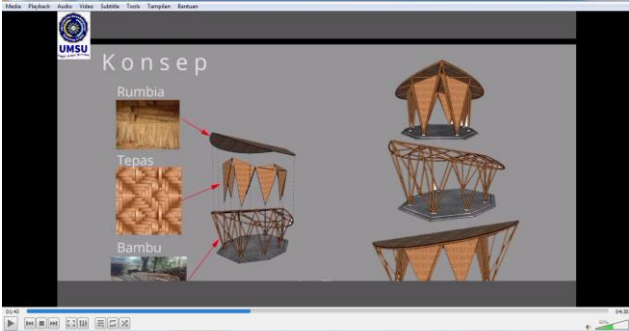
	mengembangkan media pembelajaran				
7	Proses belajar mengajar akan lebih interaktif jika menggunakan media pembelajaran				
8	Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan latar belakang peserta didik				
9	Pengembangan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik				
10	Media video animasi sarana layanan digital yang mampu memberikan pembelajaran antara guru maupun peserta didik				

Informasi yang didapatkan akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan pengembangan media video animasi. Sumber informasi lainnya didapatkan dari buku guru kelas V SD/MI tahun 2011.

2. Desain Produk

Pada tahapan ini, peneliti memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik. 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 Pada Video Animasi

No	Gambar Produk	Keterangan
1		Gambar rumah adat batak mandailing natal di des Sibanggor
2		Gambar atap rumah adat batak mamdailingn atau bagas godang
3		Gambar transformasi bentuk hiasan pola atau bentuk pola pada atap bagas godang rumah adat mandailing natal
4		Gambar penjelasan pada dinding bagas godang adat mandailing natal.

5		Gambar baju adat dari batak mandailing natal.
6		Gambar dari gordang sambilan yang merupakan salah satu adat musik tradisi suku batak mandailing natal

3. Validasi Desain

Pada tahapan ini, peneliti harus berkonsultasi dengan pakar yang paham tentang pengembangan produk media video animasi berbasis kebudayaan setempat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik. Selain itu, produk yang ingin dikembangkan akan dievaluasi kembali oleh para ahli yang menguasai media, materi dan bahasa. Berdasarkan hasil dari verifikasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik, diperoleh data sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Produk video animasi yang dikembangkan akan diserahkan kepada ahli media pembelajaran. Berikut ini hasil paparan deskriptif hasil validasi ahli media melalui

metode kuesioner pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Media yang disajikan mudah untuk digunakan / sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	Sangat valid
2	Media yang disajikan menarik secara visual	4	Sangat valid
3	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Sangat valid
4	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4	Sangat Valid
5	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	Valid
6	Jenis huruf yang dipakai sudah sesuai	4	Sangat valid
7	Ukuran huruf yang dipakai sudah Tepat	4	Sangat valid
8	Warna huruf yang dipakai sudah tepat	4	Sangat valid
9	Bahasa yang digunakan mudah untuk Dipahami	3	Valid
10	Penataan layout sudah proposional	4	Sangat Valid
11	Suara/dubbing sudah jelas untuk Didengar	3	Valid
12	Pemilihan efek suara/sound effect	3	Valid
13	Media yang digunakan mudah untuk Dioperasikan	4	Sangat valid
14	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik menjaditumbuh	4	Sangat valid
15	Penggunaan media dapat menambah wawasan dan penegetahuan pesertadidik	4	Sangat valid
	Jumlah Validasi		56

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$\begin{aligned}
 P &= (x/(\sum xi) \times 100 \% \\
 &= (56/60) \times 100\% \\
 &= 93,3 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas memenuhi proporsi 93,3 %. Menurut ahli media video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

b. Validasi Ahli Bahasa

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

Tabel 4.5. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan tujuan indikator pembelajaran	4	Sangat valid
2	Materi yang disajikan lengkap	4	Sangat valid
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat valid
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi	3	Sangat Valid
5	Kesesuaian ejaan dengan materi yang diberikan	4	Valid
6	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4	Sangat valid

7	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	4	Sangat valid
8	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	4	Sangat valid
Jumlah Validasi			31

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$\begin{aligned}
 P &= (\text{kriteria}/x) \times 100 \% \\
 &= (31/32) \times 100 \% \\
 &= 96,9\% (\text{ sangat valid })
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kela V SD N 365 Patiluan Mudik memenuhi proporsi 96.9%. menurut ahli bahasa video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi ulang.

c. Validasi Ahli Materi

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

Tabel 4.6. Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Validasi	
		1	2
1	Ketetapan materi dengan tujuan pembelajaran	2	4

2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	2	4
3	Kelengkapan dan kedalaman materi	2	3
4	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	3	4
5	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	2	4
6	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat	2	3
7	Penyampaian materi yang berurutan	2	4
8	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	4
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	2	4
10	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	2	3
11	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik	2	4
12	Media dapat digunakan dalam semua situasi	2	3
13	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	3	4
14	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	2	4
15	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman kreativitas peserta didik	2	4
	Jumlah Total	33	56

Validasi ke-1

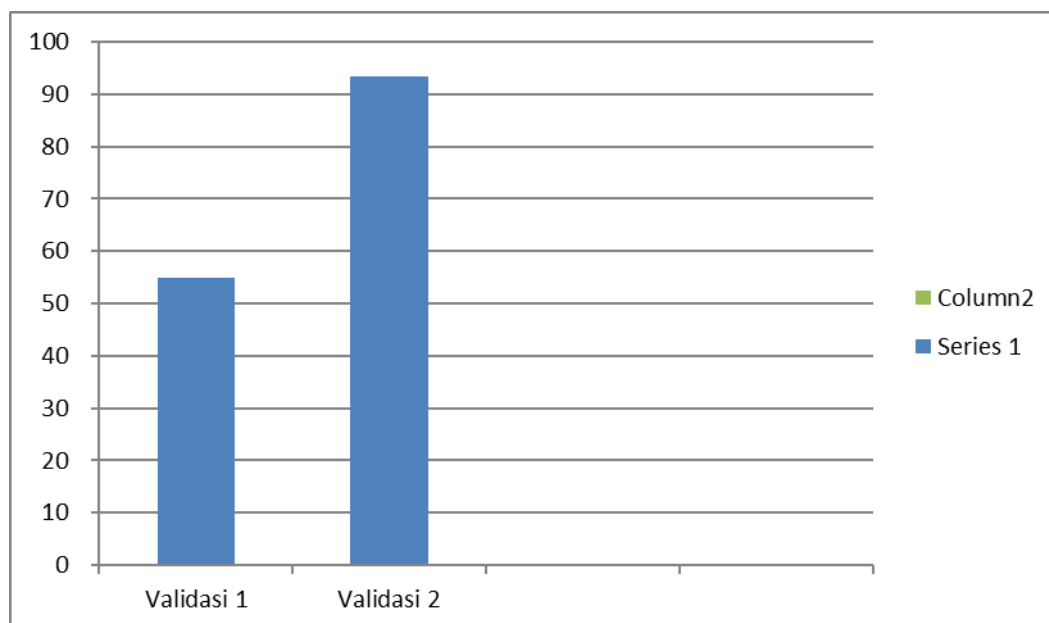
$$P = 33/60 \times 100\%$$

$$= 55 \%$$

Validasi ke-1

$$P = 56/60 \times 100\%$$

$$= 93,3 \%$$

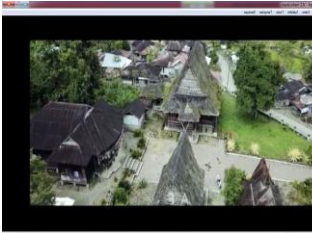
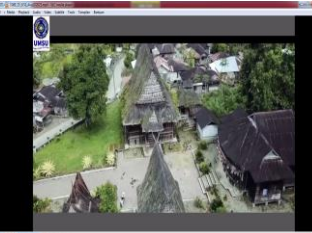



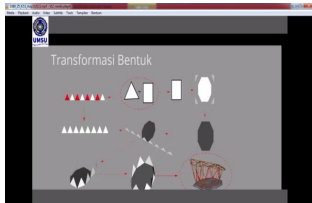
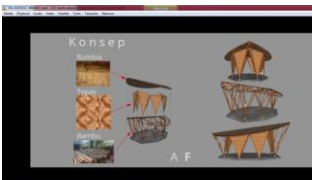
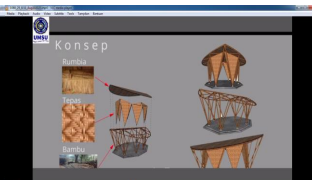



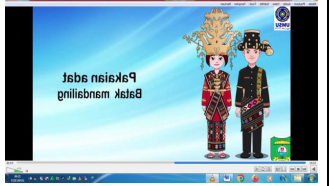


Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, media video animasi berbasis kebudayaan setempat yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas dengan proporsi 55% dengan kategori sangat “kurang valid dan perlu revisi”. Setelah itu peneliti melakukan validasi kembali dan mendapatkan hasil dengan proporsi 93,3% dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”.

5. Revisi Desain

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

Tabel 4.7. Bagian-Bagian Video Revisi Oleh Ahli Materi

No	Bagian yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video		
2	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video		
3	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video		
4	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video		
5	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda		

	AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video dan juga suara yang digunakan menggunakan suara Asli Pemedia		
6	Pada bagian revisi ini sebelumnya ada tanda AF pada bagian tengah bawah video, tetapi setelah dilakukan revisi tanda AF di hilangkan dan di tambahkan logo UMSU di bagian atas kiri video dan juga suara yang digunakan menggunakan suara Asli Pemedia		

6. Uji Coba Produk

Pada tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SD Negeri 365 Patiluban Mudik. Adapun hasil analisis uji coba yang telah dilakukan kepada guru dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9. data analisis uji kepraktisan produk oleh guru

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Media yang disajikan menarik secara visual	✓			
2	Gambar yang disajikan tidak pecah	✓			
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
4	Media yang digunakan mudah di operasikan	✓			
5	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	✓			

6	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar(KD)	✓			
8	Penyampaian materi yang berurutan		✓		
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	✓			
10	Angket yang disajikan relevan dengan materi	✓			
11	Kesesuaian materi yang disajikan dengan KI		✓		
12	Penulisan sesuai dengan EYD	✓			
13	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien		✓		
14	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	✓			
15	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			
	Jumlah Total			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 kebudayaan setempat mendapatkan hasil dengan proporsi 95 %. Menurut guru, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya dan tidak perlu revisi.

Selain kepada guru, peneliti juga menguji kepraktisan media kepada 10 orang peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik 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 4.10. Data analisis uji coba produk kelompok kecil

No	Responden	Pernyataan										F	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Amd. Ril Fahmi	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40
2	Ahmad Fikri	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38	40
3	Andi M	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36	40
4	Elvi Zakira	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	38	40
5	Firsa Oktavia	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	36	40
6	Khairul Imam	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36	40
7	Nadila Intan	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	37	40
8	Rezy Olivia	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	36	40
9	Risky Andika	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	36	40
10	Risky Aditya	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan, maka:

$$P = (368 / 400) \%$$

$$= 92 \% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media video animasi berbasis kebudayaan setempat dengan proporsi 92 %. Menurut peserta didik yang di uji kelompok kecil, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya dan tidak perlu revisi.

7. Revisi Produk

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

C. Jawaban Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pengembangan media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik dengan menggunakan prosedur yang dikemukakan Borg and Gall telah sampai di tahap ke-7 yaitu revisi produk. Pada tahapan ini peneliti tidak perlu merevisi kembali media yang telah dikembangkan sebab sudah valid.

Hasil yang diperoleh oleh ahli media telah memenuhi proporsi yaitu 93,3 % dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”, hasil dari ahli bahasa juga telah memenuhi proporsi yaitu 96,9 % dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”, sedangkan hasil yang diperoleh pada ahli bahas memerlukan dua kali penilaian, pada penilaian pertama media video animasi memenuhi proporsi 55 % dengan kategori “kurang valid dan perlu revisi” sehingga pada penilaian kedua media video animasi memenuhi proporsi 93,3 % dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”

Untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Sehingga penilaian yang didapatkan dari guru yaitu 95 % dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”, sedangkan penilaian dari peserta didik pada kelompok kecil tentang kepraktisan media yaitu 92 % dengan kategori “sangat valid dan tidak perlu direvisi”.

D. Pembahasan

Pada penelitian ini akan mengembangkan media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD 365 Patiluban Mudik. Berdasarkan hasil

penelitian dari ahli materi produk media video animasi mendapatkan nilai 56 dengan kategori “sangat valid”, hasil dari ahli bahasa mendapatkan nilai 31 dengan kategori “sangat valid”, serta hasil dari ahli media mendapatkan nilai 56 dengan kategori “sangat valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ahli tersebut bahwa media video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

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 kebudayaan setempat 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 dikarenakan resolusi monitor dari *LCD-Infocus* kurang besar. Kemudian selain masalah tersebut, masih ada peserta didik yang belum lancar dalam membaca sehingga

tidak mampu untuk mengikuti pembelajaran dengan video animasi karena video akan terus berputar. Media video animasi berbasis kebudayaan setempat mampu membuat peserta didik merasa senang dengan adanya wawasan baru .

Media video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang informasi dan tugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung, video animasi menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk meningkatkan kreativitas (daryanto, 2017). Seperti penelitian Hikmah dan Sari (2017) menyatakan bahwa media video animasi layak untuk digunakan, dengan hasil nilai dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang kategorinya “ sangat valid” serta respon peserta didik sebagai pengguna juga mendapatkan hasil yang kategori “sangat valid”, dari penelitian tersebut kelebihanannya adalah video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi *Camtasia* yang berisikan materi tentang bangun datar.

Putu Jerry Radita Ponza (2018), telah melakukan penelitian mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti merupakan video animasi berbasis kebudayaan setempat yang dikemas sesuai dengan kompetensi dasar, serta tujuan pelajarannya. Dengan membawa kebudayaan setempat Mandailing Natal, peneliti mengembangkan media video animasi yang telah ada sebelumnya. Materi yang dibuat mampu membuat peserta didik lebih mengenal kebudayaan daerahnya tanpa harus berpikir secara abstrak. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk di kelas V, media video animasi berbasis kebudayaan setempat dinilai mampu untuk

meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik. 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 kebudayaan setempat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik.

E. Keterbatasan Penelitian

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

media video pembelajaran sehingga menjadi media pembelajaran yang seperti animasi.

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

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Putri Yani Saragih dengan penulis adalah pada mata pelajaran dan pokok bahasan yang diajarkan. Putri Yani Saragih melakukan penelitian pada mata pelajaran Ipa kelas V di SD Negeri 106865 Bandar Pamah pokok bahasan “cahaya”. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis adalah dalam mata pelajaran SBMN kelas V di SD Negeri 365 Patiluban Mudik pokok bahasan “Sejarah Kebudayaan Mandailing Natal”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis kebudayaan di kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Video animasi berbasis kebudayaan setempat menggunakan model pengembangan Borg & Gall oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan produksi masal. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada tahap pengembangan ke-7 yaitu revisi produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga, maka penelitian ini sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba skala kecil.
2. Kevalidan media video animasi ini dilihat dari hasil validator ahli . hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 93,3 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 96,9 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,3 % dengan kriteria “sangat valid” sehingga media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa layak untuk digunakan.
3. Hasil kepraktisan video animasi berbasis kebudayaan setempat untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 95% dengan

kriteria “sangat praktis”, dan untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 92 % dengan kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi berbasis kebudayaan setempat untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis kebudayaan setempat di kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik, digunakan pada saat proses belajar mengajar maka penggunaan media video animasi kebudayaan setempat agar lebih bermanfaat.
2. Peneliti juga menyarankan agar peneliti selanjutnya mampu mengembangkan video animasi dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan video animasi yang lebih baik lagi, serta lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajardan membuat buku petunjuk dalam mengaplikasikan media video animasi. Dan juga agar kiranya peneliti selanjutnya tetap semangat dalam meneliti video animasi dan mengedit video yang lebih mantap lagi dengan animasi-animasi karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. 2016. Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes. Repository UNNES
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- History, A., & Handayani, S. (2022). *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab Sri Handayani 1 , Syafi ' i2 Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab PENDAH*. <https://doi.org/10.30997/tjpba>.
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Hatimah, I. dkk. 2007. Penelitian Pendidikan. Bandung: UPI Press
- Nimah. Z. 2013. Skripsi: BAB II Kajian Teori. Diakses dari digilib.
- Ratna, N, K. 2011. Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Askolani. 2011. Mari Menenal Lebih dekat Mandailing Natal, Kelas VI. Panyabungan: Cv Mata Pribumi Media
- Askolani Nasution. 2019. Budaya Mandailing. Banda Aceh :Balai Lestari Nilai Budaya Aceh
- Imam Bukhori .2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Dalam Menulis Sinopsis Pada Siswa Kelas Xi Smk N 1 Adiwerna Kabupaten Tegal. Semarang: Skripsi Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang
- Putri Yani Saragih. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sd Negeri 106865 Bandar Pamah. Medan: Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 365 Patiluban Mudik
 Mata Pelajaran : Seni Budaya Mandailing Natal
 Kelas / Semester : V (lima) / Ganjil
 Materi Pokok : Sejarah Budaya dan adat istiadat Mandailing Natal
 Alokasi Waktu :

A. Tujuan Pembelajaran

- a) Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan berbagai bentuk peninggalan sejarah Mandailing Natal
- b) Dengan diberikan Media Pembelajaran, siswa dapat mengetahui adat istiadat Mandailing Natal
- c) Dengan diberikan Media Pembelajaran, siswa dapat mengetahui kebudayaan Mandailing Natal
- d) Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat mengetahui bentuk adat istiadat di Natal
- e) Dengan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan sejarah dan kebudayaan Mandailing Natal pada video animasi dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a (Orientasi) 2. Mengecek kehadiran siswa 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)	15 Mnt

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati video / audio visual tentang ilustrasi sejarah mandailing natal dan adat istiadat mandailing natal 2. Membuat kelompok kecil dan berdiskusi tentang ilustrasi sejarah mandailing natal dan adat istiadat mandailing natal 3. Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan 4. Menjelaskan sejarah Budaya Mandailing Natal 5. Mengidentifikasi tentang Sejarah Budaya Mandailing Natal 6. Menjelaskan adat istiadat Mandailing Natal 7. Membuat kesimpulan tentang sejarah budaya mandailing natal dan adat istiadat mandailing natal 8. Mempresentasikan tentang hasil pengamatan 	140 Mnt
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Siswa mampu membuat kesimpulan hasil belajar hari ini 3. Guru memberikan penguatan 4. Siswa memberikan kesempatan berbicara/bertanya 5. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran pada hari ini 6. Do'a bersama dan salam penutup di pimpin oleh ketua kelas. 	

C. PENILAIAN HASIL PEMBEJARAN

1) Sikap spritual dan sosial

- Teknik penilaian : Observasi
- Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

2) Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes Subjektif
- Bentuk Instrumen : Tes Uraian

3) ketrampilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 365 Patiluban Mudik
Kelas V

Guru




RAKNA AINI

Peneliti

RISKY ANDRIAN NASUTION
1902090236

Lampiran 2 : Silabus

SILABUS MATA PELAJARAN: SENI BUDAYA MANDAILING NATAL

Satuan Pendidikan : SD N 365 Patiluban Mudik

Kelas : V

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.

KI 4 : Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman sejarah budaya mandailing natal sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	Sejarah budaya mandailing natal	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Melihat seni budaya mandailing natal Membaca berbagai seni budaya sejarah mandailing natal Menanyakan <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan jenis sejarah budaya mandailing natal Mengeksplorai <ul style="list-style-type: none"> Memberikan contoh yang berkaitan dengan bentuk 	Tugas. membuat ringkasan tentang sejarah budaya mandailing natal Observasi format pengamatan skala sikap Produk Sejarah peninggal budaya mandailing natal	1 X 60 menit	Buku Paket Seni Budaya Mandailing Natal □ Buku-buku lain yang relevan □ Informasi melalui internet
2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur,					

<p>disiplin, melalui aktivitas berkesenian Budaya Mandailing Natal</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap sejarah mandailing natal dan pembuatnya</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap sejarah budaya mandailing natal</p>		<p>peninggalan sejarah Mandailing Natal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa menyebutkan bentuk peninggalan sejarah Mandailing Natal 			
<p>1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman sejarah adat istiadat mandailing natal sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah</p>	<p>Adat istiadat Mandailing Natal</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat adat istiadat Mandailing Natal • Membaca berbagai sejarah adat istiadat Mandailing Natal • Menanyakan tentang sejarah adat istiadat 	<p>Tugas. membuat ringkasan tentang sejarah adat istiadat Mandailing Natal</p> <p>Observasi format pengamatan skala sikap</p>	<p>1 X 60 menit</p>	<p>Buku Paket Seni Budaya Mandailing Natal</p> <p>Buku-buku lain yang relevan</p> <p>Informasi melalui</p>

<p>Tuhan</p> <p>2.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun tentang sejarah adat istiadat mandailing natal</p> <p>2.2 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam sejarah adat istiadat mandailing natal</p> <p>2.3 Memahami konsep dan prosedur Tentang adat istiadat mandailing natal</p>		<p>Mandailing Natal</p> <p>Mengeksplorai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh yang berkaitan sejarah adat istiadat Mandailing Natal <p>Meminta siswa menyebutkan para adat istiadat Mandailing Natal</p>	<p>Produk</p> <p>Sejarah adat istiadat Mandailing Natal</p>		<p>internet</p>
---	--	---	--	--	-----------------

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 365 Patiluban Mudik



Guru Kelas V

Handwritten signature of Rakna Aini.

Rakna Aini

Peneliti

Risky Andrian Nst
1902090236

Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat Dikelas V SD N 365 Patiluban Mudik

Penyusun : Risky Andrian Nasution

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Petunjuk :

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

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

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Media yang disajikan menarik secara visual				✓
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah				✓
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran				✓
4.	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
5.	Jenis huruf yang dipakai sudah tepat				✓
6.	Ukuran huruf yang dipakai sudah tepat				✓
7.	Warna huruf yang dipakai sudah tepat				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami			✓	
9.	Suara/dubbing sudah jelas untuk di dengar			✓	
10.	Pemilihan efek suara/sound effect			✓	
11.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan				✓

12.	Media yang disajikan mudah untuk digunakan/sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
13.	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik menjadi tumbuh				✓
14.	Penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas peserta didik				✓

Medan, April 2023

Validator



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

Lampiran 4: Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat dikelas V SD N 365

Patiluban Mudik

Penyusun : Risky Andrian Nasution

prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Petunjuk :

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

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

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan tujuan indikator pembelajaran	✓			
2	Materi yang disajikan lengkap	✓			
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓		
5	Kesesuaian ejaan dengan materi yang diberikan	✓			
6	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	✓			
7	Tulisan dapat terbaca dengan jelas	✓			
8	Pemilihan tulisan yang menarik peserta didik	✓			

Medan, Juli 2023
Validator



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

Lampiran 5: Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat dikelas V SD N 365 Patiluban Mudik

Penyusun : Risky Andrian Nasution

Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar

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

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu terhadap media pembelajaran dengan 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	Ketetapan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	✓			
3	Kelengkapan dan kedalaman materi	✓			
4	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	✓			
5	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik	✓			
6	Konsep yang disajikan sudah benar dan tepat	✓			
7	Penyampaian materi yang berurutan	✓			
8	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		✓		
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	✓			
10	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	✓			
11	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik		✓		
12	Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta	✓			

	didik		✓		
13	Media dapat digunakan dalam semua situasi		✓		
14	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			
15	Soal-soal yang disajikan relevan dengan materi	✓			
16	Penggunaan media dapat memberikan pengalaman kreativitas peserta didik	✓			

Medan, April 2023

Validator



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

Lampiran 6: Angket Kepraktisan Media Oleh Guru

Angket Kepraktisan Media Oleh Guru

Judul penelitian :

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat dikelas V SD N 365 Patiluban Mudik

Penyusun : Risky Andrian Nasution

prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Validator : Rakna Aini., S.Pd

Petunjuk :

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

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

Aspek Kelayakan Isi

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

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

Balimbing, Agustus 2023



Rakna Aini., S.Pd

Lampiran 7: Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian :

**Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat dikelas V SD N 365
Patiluban Mudik**

Penyusun : Risky Andrian Nasution

Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar

Nama validator : *Ahmat Piki*

Petunjuk :

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

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

Aspek kelayakan Isi

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

N: 34

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

Balimbing, Agustus 2023

Purni
Ahmat Pikeri

Lampiran 8: Kuesioner Pernyataan Guru

KUESIONER PERNYATAAN GURU

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

Balimbing, Agustus 2023

Lampiran 9 : Dokumentasi



Gambar 1 : Guru sedang menjelaskan materi pelajaran

Gambar 2: Guru sedang mengajarkan



kepada siswa tentang hal-hal yang belum di pahami



Gambar 2: Guru sedang menyerahkan lembar izin penelitian kepada guru pembimbing



Gambar 4: Guru sedang meminta absensi siswa kepada guru pembimbing



Gambar 5: Guru sedang mengajari siswa yang kurang paham
Gambar 7: Guru sedang menjelaskan



Gambar 6: Guru pembimbing sedang mengisi table kevalidan media



pelajaran



Gambar 8 : Guru pembimbing sedang mengisi kusioner



Gambar 9: Guru sedang menjelaskan media



Gambar 10: Guru sedang menjelaskan sejarah budaya mandailing natal



Gambar 11: Guru sedang menjelaskan tentang adat istiadat mandailing natal



Gambar 12: Guru sedang menjelaskan pelajaran di depan kelas



Gambar 13: Guru sedang melihat siswa mengerjakan soal



Gambar 14: Guru sedang menjelaskan pelajaran di depan kelas



Gambar 15: Guru sedang melihat siswa dalam mengisi angket



Gambar 16: Guru sedang membimbing siswa dalam mengisi angket



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 : Risky Andrian Nasution
 N P M : 1902090236
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 119

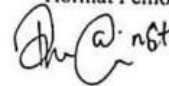
IPK = 3,63

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Vidco Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di kelas VI SD N 365 Patiluban Mudik	
	Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Tema 1 Indahya Kebersamaan Pada Siswa Kelas IV SD N 365 Patiluban Mudik	
	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia di kelas V SD N 365 Patiluban Mudik	

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

Medan, 31-10-2022

Hormat Pemohon,



Risky Andrian nasution

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. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risky Andrian Nasution
 NPM : 1902090236
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas VI SDN 365 Patiluban Mudik”

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 pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 31 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Risky Andrian Nasution

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 : 2596 /II.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 : **Risky Andrian Nasution**
N P M : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas VI SD Negeri 365 Patiluban Mudik

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 : 31 Oktober 2023

Medan, 05 Rab'ul Akhir 1444 H
31 Oktober 2022 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Risky Andrian Nasution
 NPM : 1902090236
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis kebudayaan Setempat di kelas
 V SDN 36 Patiluban Mudik

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**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 Selasa, Tanggal 13 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

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

Panitia Pelaksana
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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 13 Juni 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Risky Andrian Nasution
 NPM : 1902090236
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Bukti link wawancara
2.	Referensi minimal 3 disertai judul besar
3.	Batasan masalah
4.	rumusan masalah diubah kata-katanya.
5.	tes dipertanyakan perlu apa tidak
6.	konsep pengembangan bab II seharusnya berada di bab III
7.	kerangka berpikir sesuaikan dengan kontekstual masalah.

Medan, Juni 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi ~

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

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. 061-6622400 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 : Risky Andrian Nasution
NPM : 1902090236
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Pada hari Selasa, tanggal 13 Juni, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, 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 PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bisa membuat surti ya agar mendapat nomor dan tanggalnya

Nomor : 2573 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 18 Dzulhijjah 1444 H
 07 Juli 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 365 Patiluban Mudik
 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 : Risky Andrian Nasution
 N P M : 1902090236
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SD Negeri Patiluban Mudik

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




Prof. H. Samsunurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Penting!!****



Nomor :
 Lamp :
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pend. Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di

Tempat

Dengan Hormat

1. Menindak lanjuti surat Bapak No. 2573/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 tanggal 07 juli 2023 tentang pengantar permohonan izin penelitian dalam mencapai gelar sarjana untuk ditugaskan menyusun skripsi yang berjudul:

"Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SD Negeri 365 Patiluban Mudik.

Atas Nama :

NO	NIM	NAMA	PROGRAM STUDI
1	1902090236	RISKY ANDRIAN NASUTION	Pend. Guru Sekolah Dasar

2. Pada prinsipnya kami menyetujui penelitian tersebut, yang akan dilaksanakan pada tanggal 10 s/d 20 juli 2023.
3. Selama melaksanakan penelitian mahasiswa wajib mematuhi peraturan yang berlaku, menjaga ketertiban, disiplin waktu dan etika kesopanan dalam pergaulan dan pakaian.
4. Demikian kami sampaikan dan terima kasih.

Dikeluarkan di Balimbing
 Pada tanggal, 20 juli 2023

Kepala Sekolah

 PATMUDHIMIN, S.Pd
 Nip: 19641214 198404 1 001



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

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Risky Andrian Nasution
 NPM : 1902090236
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V SDN 365 Patiluban Mudik

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2023
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Risky Andrian Nasution

Risky Andrian Nasution : Pengembangan Video Animasi Berbasis Kebudayaan Setempat di Kelas V Sdn 365 Patiluban Mudik

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX	21% INTERNET SOURCES	10% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	4%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	3%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1%
7	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
8	nipr.repo.nii.ac.jp Internet Source	