

## Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi "Kayanya Kediriku" Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Materi Pemanfaatan Kekayaan Di Alam Indonesia Kelas IV Di SDN Punjul 1

Febianti Susila Pratiwi<sup>1</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

[febibusila377@gmail.com](mailto:febibusila377@gmail.com), [kukuh.andri@unpkediri.ac.id](mailto:kukuh.andri@unpkediri.ac.id), [wahyudi@unpkdr.ac.id](mailto:wahyudi@unpkdr.ac.id)

### ABSTRACT

The problem of this research is How is the validity, practicality, and effectiveness of video animation with the title "Kayanya Kediriku" for material on the utilization of natural resources in Indonesia in grade IV students?, while the purpose of this thesis is to describe the validity, practicality, effectiveness of video animation with the title "Kayanya Kediriku" for material on the utilization of natural resources in Indonesia in grade IV students. This study used a modified Research and Development (R&D) research method modified from the Borg & Gall development model, with the research subjects of fourth grade students of SD Negeri Punjul 1. The data collection techniques used were observation, and need assessment questionnaires which were analyzed using descriptive qualitative. The results of observations in the field concluded that 1) the learning media used in the material on the utilization of natural resources in Indonesia are only LKS books. 2) there are obstacles for educators in delivering material because the material is too much and there is a lack of learning media development that can help optimally, so that it affects the results of students' completeness. 3) The learning media that needs to be developed in the material on the utilization of natural resources in Indonesia is an animated video based on local wisdom with the STAD type cooperative learning method.

**Keywords:** Video Animation, STAD Cooperative, Natural Resources

### ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana validitas, kepraktisan, serta keefektifan video animasi dengan judul "Kayanya Kediriku" untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV?, sementara tujuan dari skripsi ini adalah Mendeskripsikan validitas, kepraktisan, keefektifan video animasi dengan judul "Kayanya Kediriku" untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) modifikasi dimodifikasi dari model pengembangan *Borg & Gall*, dengan subyek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Punjul 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan angket *need assessment* yang dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari observasi di lapangan menyimpulkan bahwa 1) media belajar yang digunakan pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia hanya buku LKS saja. 2) terdapat kendala pada pendidik dalam penyampaian materi karena materi yang terlalu banyak dan kurang adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa membantu dengan optimal, sehingga berpengaruh pada hasil ketuntasan peserta didik. 3) media pembelajaran yang perlu dikembangkan dalam materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia adalah video animasi berbasis kearifan lokal dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Kooperatif STAD, Kekayaan Alam.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin canggih dan modern. Dizaman yang canggih ini memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas pendidikan adalah hal yang harus dikembangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan tantangan guru saat ini, terutama guru senior yang masih gagap teknologi. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan proses belajar menjadi lebih aktif dan kreatif. Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya perlu mempertimbangkan karakteristik media dan kompetensi siswa.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Menurut (Surya, 2012) media pembelajaran ialah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran sangat penting untuk memperjelas penyajian informasi dan pesan suatu materi hingga dapat meningkatkan serta memperlancar proses dan hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi antusias siswa dalam proses belajar.

Salah satu pembelajaran tematik di kelas IV pada tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam Indonesia) pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran diantaranya, mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) dan Bahasa Indonesia. Dalam kesinambungan tiga mata pelajaran tersebut dapat dijelaskan, yakni Bahasa Indonesia memuat tentang cerita pendek (menggali informasi/wawancara) menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. Untuk mata pelajaran IPA memuat berbagai sumber energy dan perubahan bentuk energi. Sedangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Menurut Slavin (2013) (dalam Sudana,dkk., 2017). STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya. Langkah-langkah model pembelajaran STAD, yaitu (Slavin, 2005): 1) Membentuk kelompok heterogen beranggotakan 4-6 orang 2) guru menyajikan pelajaran. 3) guru memberikan tugas kelompok kepada anggota kelompok untuk diselesaikan. Anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan kepada anggota lain. 4) guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa. 5) memberi evaluasi, 6) kesimpulan.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa sarana pendukung yang dapat di kembangkan guru pada materi tersebut untuk meningkatkan proses dan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran tersebut ialah video animasi. Menurut Daryanto (2012:86) (dalam Wahyuono.2015:25) Video adalah bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena bisa samapai kehadapan siswa secara langsung. Dalam bukunya yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning*, *Ibiz Fernandes* menyebutkan video animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Jadi video animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari berbagai macam kumpulan objek dan disusun secara khusus sehingga akan bergerak sesuai alur dalam hitungan waktu.

Video animasi disajikan semenarik mungkin agar siswa lebih mudah memfokuskan poin-poin materi pemanfaatan kekayaan alam di Kediri dengan kearifan lokal yang masih dipegang erat oleh masyarakat. Video animasi bersifat sederhana secara ringas dan praktis terlebih dilengkapi penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami. Dengan menghadirkan kearifan lokal yang dekat dengan anak, dapat menambah kontekstualisasi pembelajaran. Salah satu pemanfaatan kekayaan alam yang terdapat di Kediri dapat kita lihat di Gunung Kelud dan Waduk siman. Pemanfaatan utama dari Gunung Kelud adalah sebagai tempat wisata selaian itu pemanfaat SDA yang ada di gunung kelud adalah sebagai bidang pertanian, penambangan material hasil erupsi dll. Pemanfaatan utama pada waduk siman yaitu sebagai irigasi, selain itu waduk siman juga dimanfaatkan oleh warga sekitar sebagai wisata dan tempat kumpul bersama saudara atau teman karea di wadk siman terdapat banyak sekali warung, tidak jarang juga dan beberapa orang yang memancing disana dan ada juga yang menambang pasir di jalan lahar dekat waduk siman. Hal ini menjadi dasar mengapa siswa perlu mengenal kearifan lokal kediri terutama dalam pemanfaatan sumber daya alam.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) Mendeskripsikan validitas video animasi dengan judul "Kayanya Kediriku" untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV. (2) Mendeskripsikan kepraktisan video animasi dengan judul "Kayanya Kediriku" untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV. (3) Mendeskripsikan keefektifan video animasi dengan judul "Kayanya Kediriku" untuk materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian awal dalam tahap pengembangan *Research and Development*. Pada penelitian ini, penelitian ini menggunakan modifikasi dari model *Borg and Gall* dengan menggunakan 8 tahapan yaitu tahap observasi dan pengumpulan data, Perencanaan, Desain produk,

validasi desain, revisi desain, uji coba produk/ uji coba terbatas, revisi produk, dan yang terakhir uji coba pemakaian/ uji coba luas Penelitian ini terbatas pada perencanaan yang dilakukan dengan cara observasi awal di lapangan serta kajian terhadap referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dengan mengamati langsung proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Punjul 1. Lokasi sekolah tersebut terdapat di Kabupaten Kediri. Tahap Penelitian dan pengumpulan data pada tahap ini melakukan observasi dan mengumpulkan data langsung ke lokasi. Untuk mendukung perancangan media yang akan dikembangkan diperoleh dari sumber yang sudah ada seperti dokumen, internet dan lain-lain. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul tahap berikutnya yaitu perencanaan penelitian. Perencanaan pada tahap ini adalah menyusun rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, merumuskan tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, perencana pengujian dalam lingkup terbatas dan luas (Sugiyono.2012). Hasil yang diperoleh nantinya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN Punjul 1 diketahui ada permasalahan proses pembelajaran pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran belum terlaksana dengan baik yaitu peserta didik hanya menggunakan LKS sebagai media pembelajaran dan mereka kesulitan mengerjakan tugas evaluasi yang ada di buku tematik karena cakupan informasi materinya kurang luas terkait pemanfaatan kekayaan alam yang ada di daerahnya. Selain itu, berdasarkan kegiatan pengamatan 75% siswa kurang mengenal potensi yang ada di daerahnya sendiri, siswa justru mengetahui pemanfaatan kekayaan alam yang ada di daerah lain karena daerah tersebut tersaji di dalam materi yang ada di buku tematik. Padahal ketika diberikan pengetahuan tentang potensi yang ada di daerahnya peserta didik sangat terlihat tertarik dan antusias untuk mempelajari budaya yang ada di lingkungan di sekitarnya.

permasalahan yang dialami peserta didik disebabkan karena pendidik hanya menggunakan buku LKS tematik saja tanpa adanya media pembelajaran. Seharusnya peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui pendidik dan buku tematik saja, namun juga sumber belajar yang lain yang menampilkan pemanfaatan kekayaan alam yang ada di daerah mereka yaitu Kediri terumata pada Gunung Kelud dan Waduk Siman. Selain itu pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan peserta didik sebagai pendengar saat pembelajaran pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sehingga pada proses pembelajaran peserta didik cenderung terlihat pasif dan pembelajaran bersifat monoton.



Selanjutnya buku LKS tematik yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik pada pembelajaran Tema 9 “Kayanya Negeriku” Subtema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia” tidak sepenuhnya dapat tercapai dengan baik dikarenakan buku tematik yang digunakan kurang memadai untuk materi pemanfaatan kekayaan alam lokal. Dalam buku tematik materi yang disajikan adalah materi yang berbasis nasional, artinya isi materi yang ada di dalam buku tematik menggambarkan pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia secara umum. Padahal peserta didik akan lebih mudah memahami apabila pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual atau pembelajaran yang menghubungkan materi dengan keadaan yang terjadi di sekitar peserta didik (Wicaksono, dkk 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang perlu dikembangkan adalah video animasi berbasis budaya lokal. Selain lebih praktis, video animasi lebih tahan lama dan lebih efisien untuk digunakan karena dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuono. 2015) yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas 3 SDN Lowokwaru 1 Malang mengungkapkan bahwa video animasi perlu dikembangkan dan sudah terbukti valid, praktis dan efektif untuk digunakan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari pemanfaatan kekayaan alam di daerah Kediri yaitu video animasi “Kayanya Kediri”.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas yaitu 1) penggunaan media pembelajaran pada materi pemanfaatan kekayaan alam di daerah Kediri kelas IV di SDN Punjul 1 belum terlaksana dengan baik karena hanya menggunakan buku LKS tematik yang tidak menyajikan potensi kekayaan alam di daerah Kediri. 2) terdapat permasalahan dalam penyampaian materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yang disebabkan media pembelajaran yang kurang inovatif. 3) media pembelajaran yang perlu dikembangkan pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia adalah video animasi “Kayanya Kediri”.

Berdasarkan penarikan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran yakni: 1) perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia IV di SDN Punjul 1 mengingat pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2) pendidik khususnya kelas IV diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi dengan muatan potensi Kediri dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. 3) pendidik diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah dengan mengembangkan media pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk semangat dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudana, I. Putu Ari, and I. Gede Astra Wesnawa. (2017). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Bali
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya. (2012). *Media Elektronik Sumber Pembelajaran*. Jakarta:
- Wahyuono, Hendra Eka. (2015). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang*. Diss. University of Muhammadiyah Malang.
- Wicaksono, A.G., Oka I., dan Jumanto. 2017. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.1, No.2.