

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Tiron 2

Miftah Ayu Dea Oktaviani¹, Ilmawati Fahmi Imron², Karimatus Saidah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

amifta100@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id², Karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The research background is based on the results of observations at SD Tiron 2 grade 4, where the choice of learning media was adjusted to student characteristics. As well as making innovations in learning media to improve student learning outcomes. The objectives of this research are 1). To determine the validity of local wisdom-based animated video media on student learning outcomes. 2). To find out the practicality of animated video media based on local wisdom on student learning outcomes, 3). To determine the effectiveness of local wisdom-based animated video media on student learning outcomes. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The conclusion of this research is that a presentation score was obtained of 94.2% for media validation and 95.5% for material validation. The animated video learning media based on local wisdom is stated to be very practical, this is proven by the teacher response questionnaire percentage score of 96% and the student response questionnaire percentage score of 97%. Meanwhile, animated video learning media based on local wisdom was stated to be very effective, this was proven by obtaining a KBK (Classical Learning Completeness) percentage score of 95%.

Keywords: Development, Animation Video Learning Media, ADDIE Method

ABSTRAK

Latar belakang penelitian didasari pada hasil observasi di SD Tiron 2 kelas 4, yang mana pemilihan media belajar disesuaikan pada karakteristik siswa. Serta melakukan inovasi pada media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik. 2). Untuk Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik, 3). Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kesimpulan penelitian ini adalah didapatkan skor presentasi sebesar 94,2% untuk validasi media dan sebesar 95,5% untuk validasi materi. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor persentase angket respon guru sebesar 96% dan perolehan angket respon siswa sebesar 97%. Sedangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor persentase KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 95%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Video Animasi, Metode ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah langkah atau sebuah upaya yang terstruktur untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk



peserta didik, guna meningkatkan potensi diri peserta didik yang berdasar pada kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu langkah yang sesuai dengan pengertian pendidikan adalah mengoptimalkan hasil belajar siswa dapat sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). Mata pelajaran IPAS pada materi kearifan lokal merupakan salah satu pelajaran yang dimana hasil belajar siswa mengalami penurunan. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang kurang berminat dengan pelajaran IPAS dan penggunaan metode yang tidak bervariasi hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga membuat siswa menjadi bosan.

Maka dari itu, upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Kearifan Lokal Kediri perlu adanya dukungan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Karena hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung, hal ini akan mempermudah tersampainya pesan dari materi ilmu pengetahuan sosial kepada peserta didik.

Pemilihan media tersebut dilatarbelakangi oleh karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Video animasi pembelajaran memiliki cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar, dimana dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan dan belajar sambil bermain. Sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Sugiyono (2016: 407), Research and Development (R&D) adalah strategi penelitian yang digunakan untuk membuat dan menguji produk tertentu. Suatu proses atau serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yang memiliki keterkaitan dan berpola secara sistematis. Kelima tahapan tersebut menurut Tegeh dkk (2014: 42) adalah 1) *Analysis* (Menganalisis), 2) *Design* (Merancang), 3) *Development* (Mengembangkan), 4) *Implementation* (Mengimplementasikan), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan pada uji skala terbatas terlebih dahulu pada siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 1 Kediri tanggal 6 Mei 2024 dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 Kediri sebanyak 20 siswa yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini hasil dan pembahasan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Uji Validasi Media dan Materi

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai dan pembahasan sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

| No. | Validasi | Presentase | Keterangan |
|-----|----------------------|------------|--|
| 1. | Validasi Ahli Media | 94,2% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 2. | Validasi Ahli Materi | 95,5% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan |

Hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = (v\text{-ah} + v\text{-materi}) / 2 \times 100\%$$

$$V = (94,2 + 95,5) / 2 \times 100\% = 94,9\%$$

Berdasarkan hasil skor validasi media dan validasi materi memperoleh presentase nilai sebesar 94,5%. Berdasarkan hasil tersebut maka hasil persentase dikatakan sangat valid dan dapat digunakan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Akbar (2015: 82) yang menyatakan jika hasil presentase dari penilaian angket validasi ahli media pembelajaran mencapai 81,00 %-100,00 % maka termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Maka dari itu berdasarkan perolehan skor hasil validasi media dan materi dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai dan pembahasan sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa

| No. | Perespon | Presentase | Keterangan |
|-----|--------------|------------|---|
| 1. | Respon Guru | 96% | Sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi |
| 2. | Respon Siswa | 97% | Sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi |

Perolehan skor dari angket respon guru dan siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 pada uji luas yaitu masing-masing mendapat presentase 96% dari hasil angket respon guru dan 97% dari hasil respon siswa. Dikatakan sangat praktis jika hasil presentase dari penilaian angket respon guru dan angket respon siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 mencapai 81,00%-100,00% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dari itu berdasarkan perolehan skor hasil angket respon guru dan angket respon siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dikatakan sangat praktis untuk digunakan.



Uji Keefektifan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai dan pembahasan sebagai berikut.

Tabel 3. Data Nilai Hasil Evaluasi

| No. | Nama Siswa | Nilai | KKM | Keterangan |
|---------------|------------|--------------|----------|--------------|
| 1. | APW | 85 | 75 | Tuntas |
| 2. | ARW | 85 | 75 | Tuntas |
| 3. | AZK | 85 | 75 | Tuntas |
| 4. | DAS | 85 | 75 | Tuntas |
| 5. | DPA | 95 | 75 | Tuntas |
| 6. | EAS | 80 | 75 | Tuntas |
| 7. | HS | 90 | 75 | Tuntas |
| 8. | IF | 95 | 75 | Tuntas |
| 9. | IS | 80 | 75 | Tuntas |
| 10. | JDID | 90 | 75 | Tuntas |
| 11. | KFA | 85 | 75 | Tuntas |
| 12. | MAR | 65 | 75 | Tidak Tuntas |
| 13. | MGA | 80 | 75 | Tuntas |
| 14. | MS | 90 | 75 | Tuntas |
| 15. | MRAD | 85 | 75 | Tuntas |
| 16. | NNA | 90 | 75 | Tuntas |
| 17. | NR | 80 | 75 | Tuntas |
| 18. | SATW | 95 | 75 | Tuntas |
| 19. | SAR | 85 | 75 | Tuntas |
| 20. | SPP | 85 | 75 | Tuntas |
| Jumlah | | 1.710 | - | 19 |

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, dan diperoleh sebanyak 1 siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut hasil ketuntasan secara klasikal..

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa nilai diatas KKM}}{\text{umlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan skor diatas, diperoleh presentase KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal) sebesar 95%, sesuai dengan pedoman keefektifan. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya yang dugunakan pada uji terbatas dinyatakan sangat efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik dengan presentase 81%-100% menurut Akbar (2015:82).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.



1. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, dinyatakan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi memperoleh presentasi nilai 94,2% untuk validasi media dan 95,5% untuk validasi materi. Kriteria menunjukkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan sehingga media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya sangat valid serta sangat baik untuk digunakan oleh siswa kelas 4 sekolah dasar.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis. Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria dari respon guru diperoleh presentase nilai sebesar 96% dan respon siswa dengan presentase nilai sebesar 97%. Kriteria menunjukkan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Buaya.
3. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil sesudah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan memenuhi kriteria kelulusan secara klasikal sebesar 95%. Kriteria menunjukkan klasifikasi sangat baik, maka siswa kelas 4 SD Negeri Tiron 2 Kediri dinyatakan sanggup menjelaskan materi pengertian kearifan lokal, cara melestarikan kearifan lokal, macam-macam kearifan lokal Kediri, setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.