

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

RISKA APRIANTI ANISA
NIM. 2019A1H087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

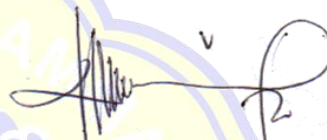
Pada Tanggal, .. 2023

Dosen Pembimbing I



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN.0827079002

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas Nama Riska Aprianti Anisa telah dipertahankan di depan Dosen
Penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 2023

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua Penguji) 
NIDN.0804048501
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota Penguji I) 
NIDN.0806068802
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota Penguji II) 
NIDN.0813078701

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Bekas,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.¶
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : Riska Aprianti Anisa

Nim : 2019A1H087

Alamat : Pagesangan Barat

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2023/2024 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

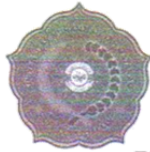
Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 2023
Yang Membuat Pernyataan



RISKA APRIANTI ANISA
NIM.2019A1H087



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Arianti Anisa
NIM : 2019A11H087
Tempat/Tgl Lahir : Kempo, 24-April-2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082.340.357.237
Email : riskaariantianisa084@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan
Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif siswa kelas
IV s.d. Tahun Ajaran 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 15 Maret 2024
Penulis

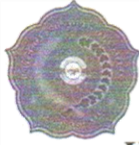


Riska Arianti Anisa
NIM. 2019A11H087

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Ariyanti Anisa
NIM : 2019A1H087
Tempat/Tgl Lahir : Kampo, 24-April-2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082340357237
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan
Local untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif siswa kelas
IV SD Tamu Ajara 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 15 Maret 2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Riska Ariyanti Anisa
NIM. 2019A1H087

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala karunia dan rahmat serta kemudahan yang telah Allah berikan, sehingga sampai pada hari ini saya masih diberikan kelancaran sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa.

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Tasrif dan Ibu Kamalasari, yang selalu senantiasa mendukung baik dari materi maupun moril, serta do'a yang tiada hentinya dipanjatkan dalam setiap langkah dan pengharapan yang saya jalani, tidak ada kata yang bisa menggambarkan hasil dari perjuangan yang telah kalian lakukan dan tidak bisa di ukir oleh untaian kata-kata belaka, saya hanya bisa mengucapkan terimakasih.
2. Keluarga besar saya di Dompu, Bima, Nenek, Kakek, Paman, Bibi, Sepupu dan semua yang memberikan do'a dan dukungannya kepada saya.
3. Sahabat perjuangan saya, Indah Aprilia, Meylia Arifathiah, Ulfiah Khalifa, Embun Putri Ningsih, Mita Indriati yang tidak pernah menghilang Ketika saya dalam kesulitan.
4. Teruntuk kaka-kaka saya dr.Puspita Faradita, dr.Putri Sarah Ariesta terimakasih sudah siap siaga ketika saya dalam keadaan down dan jatuh sakit juga memberikan pelayanan Kesehatan gratis untuk saya. Erin Aprianti beserta Suami dan Diah Cahyani Putri Intan Dzulkhairani, terimakasih sudah senantiasa membimbing saya dalam menyus skripsi ini.
5. Adik-adik saya M Fardi Anugrah, Muhammad Whyudi Annur, Baiq Eka Maulia syfa', Nike Rizki Rosalinda R, Riska Syafirah Amanda, terimakasih atas dukungan kalian dan keberadaan kalian telah melengkapi hidup saya.

6. Teruntuk semua Dosen yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal, terimakasih atas jasa-jasanya.
7. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri. Riska Aprianti Anisa. Terimakasih sudah menepikan ego dan memilih untuk Kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini. Terima kasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah mau memutuskan untuk menyerah. Kamu hebat. Riska Aprianti Anisa.



KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allh SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Begerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kongnitif Siswa Kelas IV SD” dengan baik. Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi S-1 PGSD, Universitas Muhammadiyah Mataram, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kurangan, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan sangat mengharapkan saran dari pembaca agar penyusunan skripsi berikutnya lebih baik lagi

Mataram, 8 Januari 2024

Peneliti,

Riska Aprianti Anisa “**Pengembangan Media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2023/2024**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media pembelajaran animasi bergerak berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD pada materi IPAS di SDN 3 Suranadi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* atau yang disebut dengan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi bergerak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 3 Suranadi pada muatan IPAS berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli media 1 rata-rata nilai 0,88% “sangat valid”, ahli media 2 rata-rata nilai 0,90 % “sangat valid”, ahli media 3 rata-rata nilai 0,88% “sangat valid” dan validasi ahli materi sebesar 0,98% “valid” sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 0,75% kemudian untuk uji coba lapangan untuk skor N-Gain skor 0,71% yang termasuk kedalam kategori praktis.”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 3 Suranadi pada muatan IPAS dinyatakan efektif pada pembelajaran.

Kata kunci : *Video Animasi, Kearifan Lokal, Kemampuan Kognitif*

Riska Aprianti Anisa. "The Development of Local Wisdom-Based Animated Video Media to Improve Cognitive Abilities at the Fourth Grade Elementary School Students in the Academic Year 2023/2024". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Supervisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective learning media for students' cognitive abilities using local wisdom-based animated learning media for fourth-grade elementary school students in IPAS subjects at SDN 3 Suranadi. This development research employed the Borg and Gall research method, also known as Research and Development (R&D). The results of this study indicate that local wisdom-based animated media to improve the cognitive abilities of fourth-grade students at SDN 3 Suranadi in IPAS subjects have been successfully developed with an average media expert validation score of 0.88%, rated as "very valid" by media expert 1, an average score of 0.90% "very valid" by media expert 2, an average score of 0.88% "very valid" by media expert 3, and subject matter expert validation score of 0.98%, rated as "valid". In limited trials, student responses obtained an average score of 0.75%, and in field trials, the N-Gain score was 0.71%, which falls into the "practical" category. Therefore, based on the data obtained, it can be concluded that the writing skills of fourth-grade students at SDN 3 Suranadi in IPAS subjects are effective in learning.

Keywords: Animated Video, Local Wisdom, Cognitive Ability

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifik Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Oprasional	7
BAB I LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Yang Relevan	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.2.1 Pengertian Media.....	11
2.2.2 Media Audio-Visual	17
4.2.2 Video Animasi.....	18
4.2.3 Animasi Bergerak	19
2.3 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN	24

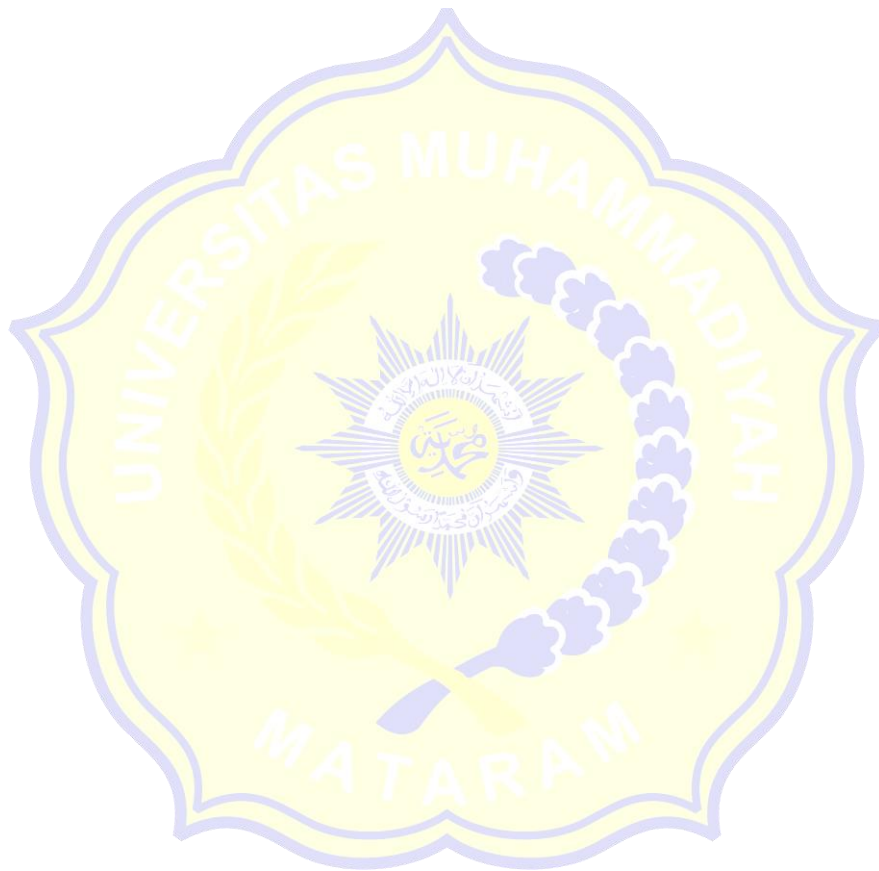
3.1 Model Pengembangan	24
3.2 Prosedur Pengembangan.....	24
3.3 Uji Coba Produk	27
3.4 Subjek Uji Coba.....	28
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	28
3.6 Metode Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	38
4.1 Penyajian Data Uji Coba	38
4.1.1 Tahap Analisis (analysis).....	38
4.1.2 Tahap perencanaan (design	40
4.1.3 Tahap Pengembangan (development)	41
4.1.4 Tahap Implementasi (implementation).....	41
4.1.5 Tahap Evaluasi (evaluation)	42
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	43
4.2.1 Tahap Validasi.....	43
4.1.2 Analisis Kepraktisan.....	50
4.1.3 Analisis Keefektifan	51
4.3 Revisi Produk	53
4.4 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3. 3 Lembar Angket Respon Siswa	32
Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Kategori Skala Likert	35
Tabel 3. 5 Kriteria Angket Respon Siswa	36
Tabel 3. 6 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	37
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	43
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media 1	45
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Media 2	46
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media 3	48
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Uji Kepraktisan	50
Tabel 4. 6 Analisis Hasil Uji Keefektifan.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4. 1 Perbaiki Cacing Lebih Hidup Lagi	53
Gambar 4. 2 Perbaiki Cacing Lebih Hidup Lagi	53



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaannya, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung (Mariyati et al., 2019).

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai Negara berkembang sedang mencari bentuk tentang bagaimana cara dan upaya agar menjadi negara maju terutama dibidang Pendidikan. Dan sistem Pendidikan di Indonesia adalah mengacu pada sistem Pendidikan nasional yang merupakan sistem Pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah hal ini sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah

sebagai berikut : “Terwujudnya sistem Pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan beribawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam suasana pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kontak timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat yang hakiki dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sekedar hubungan komunikasi antara guru dan siswa tetapi juga antar siswa yang merupakan suatu interaksi edukatif. (Bilal et al., 2022).

Hal esensial yang coba dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa pada tingkat dasar atau sekolah dasar, yaitu bakat kognitif siswa. Bakat kognitif merupakan salah satu landasan yang kuat dalam dunia pendidikan, dimana kemampuan tersebut wajib atau wajib dikuasai oleh peserta didik. Siswa tidak dapat peroleh pengetahuan yang lebih jika mereka hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, siswa juga butuh model belajar yang menarik sehingga bisa semangat saat proses belajarnya, siswa jika diberikan pembelajaran yang hanya menggunakan model ceramah terus dan menerus maka mereka akan merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran yang guru berikan terlihat monoton tidak ada variasi sama sekali, untuk itu pendidik ataupun guru perlunya mengembangkan model belajar ataupun media yang bisa menunjang proses belajar siswa sehingga siswa bisa lebih

aktif dalam pembelajarannya.

Peneliti melakukan observasi di beberapa sekolah di kota Mataram dan Lombok Barat antara lain SDN 38 Mataram, SDN 14 Mataram, dan SDN 3 Suranadi. Hasil observasi menunjukkan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Media pendidikan yang digunakan di sekolah-sekolah tersebut juga tidak mengalami perubahan. Sekolah-sekolah tersebut kini tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Misalnya saja di SDN 3 Suranadi, guru atau pendidik menggunakan metode pengajaran tradisional yang menurut peneliti tidak cocok untuk mengembangkan bakat kognitif siswa. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang melibatkan 13 siswa, 8 diantaranya masih menunjukkan kekurangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Salah satu tanggung jawab penting pendidik atau guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Namun, hal ini tidak dapat dicapai hanya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sama setiap hari. Meningkatkan pembelajaran dapat dicapai dengan penerapan teknik, kerangka kerja, atau platform inovatif, sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi tantangan pendidikan yang ada di sekolah. Media tidak diragukan lagi merupakan metode yang paling efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Setelah melakukan penelusuran ekstensif terhadap banyak sumber ilmiah, termasuk jurnal, artikel, dan karya tulis, peneliti menyimpulkan bahwa metode yang efektif untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa adalah

melalui penggunaan media yang tepat, seperti video animasi bergerak yang berbasis pada kearifan lokal. Bahan ini akan mengeksplorasi bau Lombok yang menyengat dan tidak sedap. Memanfaatkan media video animasi dinamis tidak hanya meningkatkan kapasitas kognitif siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman dan retensi materi yang dipelajari. Keputusan penggunaan media video animasi dipengaruhi oleh kenyataan bahwa materi visual seperti gambar lebih mudah diakses oleh siswa. Selain itu, penggunaan media visual juga bergantung pada ketersediaan daya listrik. Format video animasi dinamis ini dapat dengan mudah dibuat oleh mereka yang memiliki tingkat kreativitas tinggi. Selain menambah pengetahuan siswa, media ini juga terbukti bermanfaat bagi para pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya suatu model atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu usulannya adalah dengan memasukkan media video animasi bergerak yang dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran sains dan sains. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya siswa kelas IV.. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan inovasi media video animasi yang mungkin lebih cocok untuk di terapkan pada pembelajaran IPAS. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Bergerak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media video animasi bergerak berbasis kearifan lokal yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi bergerak berbasis kearifan lokal yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.

1.4 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian ini adalah:

1. Media video animasi bergerak sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan SK atau KD, dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan akan memenuhi persyaratan dan kriteria pemilihan materi pembelajaran yang berkualitas dan efektif melibatkan siswa, menumbuhkan semangat mereka dalam mendiskusikan informasi yang disampaikan oleh pendidik.
4. Media video animasi yang di kembangkan menggunakan aplikasi adobe animation, aplikasi ini digunakan untuk merancang grafik vector dan animasi, video, permainan video permainan, serta animasi yang bergerak menyesuaikan dengan materi pembelajaran, untuk itu peneliti menggunakan aplikasi ini sebagai acuan dalam mengembangkan video

animasi bergerak.

5. Kearifan lokal yang akan dikembangkan yaitu pembuatan video animasi bergerak yang menjelaskan materi tentang bau nyale serta memperkenalkan bagaimana kearifan lokal mengenai bau nyale, sejarah bau nyale yang khususnya ada dilombok serta memberikan pengetahuan pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk media alternatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dirancang agar menarik secara visual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
 - b. Media pembelajaran video animasi bergerak.
 - c. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media video animasi bergerak yang baik. Validator dealam ini adalah ahli materi dan ahli media.
2. Asumsi keterbatasan
 - a. Pembelajaran ini berbasis kearifan lokal dengan video animasi
 - b. Hasil pengembangan media video animasi bergerak hanya ditinjau oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktis. dengan video animas dengan video animasi.
 - c. Produk media pembelajaran ini tergantung dari kualitas komputer yang

digunakan.

1.6 Batasan Oprasional

a. Pengembangan

Pengembangan mengacu pada proses sistematis dalam menghasilkan dan meningkatkan produk, sumber daya, dan model pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada berbagai pendekatan atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan proses kognitif guna memfasilitasi efektivitas proses pengajaran dan pendidikan, sehingga memungkinkan tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

c. Media video animasi bergerak

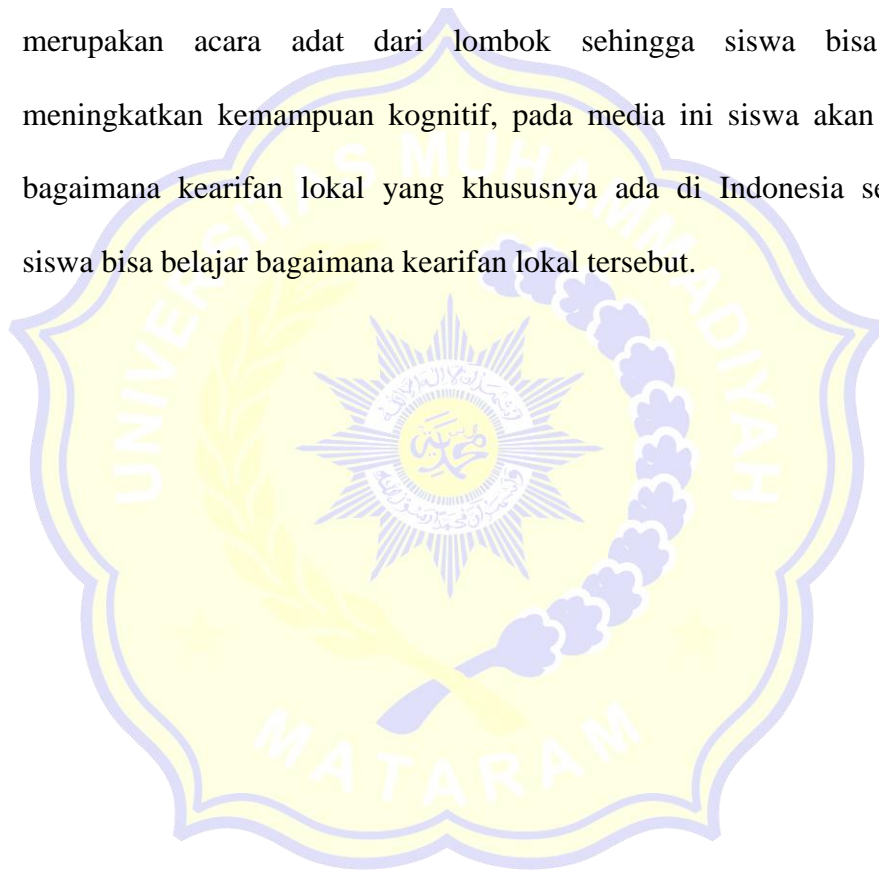
Media video animasi mengacu pada media pendidikan yang menggabungkan gambar bergerak disertai suara pelengkap, seperti video atau film.

d. Kemampuan kognitif

Bakat kognitif mengacu pada proses internal yang terjadi dalam sistem saraf pusat ketika manusia terlibat dalam berpikir. Bakat kognitif juga dapat tumbuh secara bertahap, seiring dengan pematangan fisik dan kematangan saraf pada sistem saraf pusat.

e. Kearifan lokal

Kearifan lokal merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa yang digunakan masyarakat tersebut. Kearifan lokal biasanya diwariskan secara antargenerasi melalui tradisi lisan. Kearifan lokal ini akan dikembangkan melalui media animasi yang bergerak dengan materi bau nyale yang merupakan acara adat dari Lombok sehingga siswa bisa dapat meningkatkan kemampuan kognitif, pada media ini siswa akan belajar bagaimana kearifan lokal yang khususnya ada di Indonesia sehingga siswa bisa belajar bagaimana kearifan lokal tersebut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Venti Handayani, (2017). Dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Kearifan Lokal Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV di SDN 031 Tarakan”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap media edukasi animasi hasil karya peneliti masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa pada tahap uji coba produk, dimana 91% peserta menilai “sangat baik”. Demikian pula, selama tahap uji coba penggunaan, 95% tanggapan siswa masuk dalam kategori “sangat baik”, yang semakin menegaskan keefektifannya.

Penelitian ini mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian saat ini. Kesamaan keduanya adalah pemanfaatan unsur audiovisual untuk menciptakan produk media. Namun, perbedaannya terletak pada kenyataan bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada perubahan bentuk fisik suatu benda, sedangkan peneliti yang bersangkutan mengeksplorasi isu-isu tematik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Ngurah Satria Nugraha , I Made Teguh , I Komang Sudarma, (2019). Dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3

Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa menurut penilaian ahli materi pelajaran, multimedia pembelajaran yang dikembangkan mencapai tingkat keahlian tinggi dengan skor 94,6%. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, multimedia yang dibuat memperoleh nilai tinggi sebesar 96,6% pada ujian ahli, yang menunjukkan kualitas yang sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, multimedia yang dihasilkan mencapai skor 92,9% dengan kategori “sangat baik”. Multimedia yang dihasilkan mencapai nilai tes sebesar 93,3%, termasuk dalam rentang sangat baik berdasarkan penilaian uji coba individu. Berdasarkan evaluasi eksperimen kelompok kecil, multimedia pembelajaran yang dibuat memperoleh nilai tes pada rentang sangat baik (94,4%). Pada uji coba lapangan, multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan secara lokal memperoleh nilai ujian pada rentang sangat baik (94,3%).

Dalam penelitian tersebut terdapat persamaannya yaitu sama-sama meneliti pada sekolah dasar dan perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif matematika, sedangkan penelitian sekarang menggunakan media video animasi

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim, (2019). Dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video animasi

yang berakar pada kearifan lokal untuk pembelajaran IPA Kelas V di sekolah dasar sangat valid. Skor validasi media sebesar 4,1, sedangkan skor validasi materi sebesar 4,6. Selanjutnya video animasi dinilai sangat menarik dan praktis dengan tingkat kemenarikan sebesar 4,65 dan tingkat kepraktisan sebesar 4,6.

Penelitian-penelitian ini memiliki fokus yang sama dalam menyelidiki video animasi yang memasukkan kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran sains. Namun, perbedaan utama antara penelitian-penelitian tersebut terletak pada lokasi geografis di mana penelitian tersebut dilakukan. Mengumpulkan spesimen.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan versi jamak dari kata “medium”, yang secara langsung mengacu pada perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media disebut dengan “wasail” atau alat komunikasi yang membawa pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2017), media jika didefinisikan secara luas berarti individu, sumber daya, atau kejadian yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap oleh siswa. Guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah dapat dipandang sebagai bentuk media.

Azhar Arsyad (2013) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala benda atau sumber berwujud yang dapat dimanfaatkan selama

proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan memudahkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Pemilihan materi pembelajaran harus sesuai dengan keadaan dan kemampuan khusus siswa.

Turmuzi (2018) mengartikan media pengajaran sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar. Artinya media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu perangkat fisik yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk memudahkan berlangsungnya proses pembelajaran.

Rohayati dalam Turmuzi (2018) mengartikan media sebagai segala benda atau alat indra yang berfungsi sebagai perantara proses komunikasi belajar mengajar. Hal ini mengacu pada segala bentuk media yang dapat dirasakan dan dimanfaatkan sebagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mengacu pada segala sarana komunikasi yang secara sistematis menyampaikan pesan dari sumber, menciptakan lingkungan belajar yang optimal di mana penerima dapat terlibat secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dan mempunyai kemampuan untuk memancing pikiran, emosi, dan aspirasi pada khalayak khususnya peserta didik sehingga mendorong proses belajar dalam diri mereka. Dengan demikian, penggunaan media secara inovatif akan meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan yang ditargetkan.

Menurut Sadiman, dkk (2006), video merupakan media audio visual yang banyak digemari masyarakat. Video dapat menyampaikan pesan nyata atau khayalan, dan dapat berfungsi sebagai sumber informasi, pendidikan, atau pengajaran. Berdasarkan kriteria di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah media teknologi yang mencakup pengambilan, perekaman, pemrosesan, pengiriman, dan penataan ulang gambar hidup dan bergerak dengan pemutaran audio secara bersamaan.

Riyana (Wiradinata, 2014) mengartikan media video pembelajaran sebagai suatu bentuk media atau instrumen yang menyajikan unsur audio dan visual yang menyampaikan pesan pendidikan, meliputi konsep, prinsip, prosedur, teori, dan penerapan pengetahuan untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Mahadewi, dkk (2012) memberikan definisi “video pembelajaran” sebagai suatu media yang memanfaatkan penyajian ide, pesan, dan informasi secara audio visual untuk merangsang pikiran, emosi, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengertian di atas, media video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi pembelajaran dengan menggunakan aspek audio visual dalam materi pembelajaran sehingga penyampaian pesan pembelajaran dapat efektif.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa baik itu bentuk animasi maupun penjelasan langsung oleh guru untuk memenuhi kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan rasa semangat

siswa saat mengikuti proses belajar mengajar berlangsung.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Nama "media" berasal dari kata Latin "Medius", yang secara langsung diterjemahkan menjadi "tengah", "perantara", atau "pengantar". Namun arti sebenarnya media dalam proses pembelajaran mengacu pada penggunaan instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat didefinisikan sebagai media apa pun yang melaluinya pesan dapat dikirim, dan yang memiliki kemampuan untuk melibatkan kognisi, emosi, fokus, dan aspirasi siswa. Oleh karena itu, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Angkowo, (2007).

Menurut Sanjaya (2008), media pembelajaran mempunyai tujuan tertentu dan mempunyai peranan tertentu, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Memperoleh suatu benda atau objek yang dapat dilestarikan melalui penggunaan foto, film, atau direkam melalui video atau audio. Selanjutnya peristiwa tersebut dapat dilestarikan dan selanjutnya dimanfaatkan seperlunya.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Dengan memanfaatkan media pendidikan, guru dapat secara efektif menyampaikan isi pembelajaran yang abstrak, sehingga lebih mudah dipahami dan mengurangi ketergantungan pada komunikasi

verbal. Misalnya, penyebaran konten edukasi tentang sistem peredaran darah manusia dapat dilakukan melalui media video.

3. Menambahkan gairah dan minat belajar siswa.

Memanfaatkan media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan fokus mereka pada konten pendidikan. Sebagai gambaran, pengajar mengawali pembelajaran dengan menyuguhkan film yang berfungsi sebagai sarana untuk memikat minat siswa terhadap materi pelajaran sebelum mendalami penjelasan muatan pendidikan yang berkaitan dengan tema tersebut.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut :

- a) Media mempunyai kemampuan melampaui keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b) Media mempunyai kemampuan untuk melampaui keterbatasan ruang kelas.
- c) Media memfasilitasi keterlibatan langsung antara peserta dan lingkungan.
- d) Media mempunyai kemampuan menciptakan cara mengamati sesuatu yang konsisten dan terstandar.
- e) Media mempunyai kemampuan untuk menyampaikan konsep-konsep dasar yang akurat, otentik, dan tepat.
- f) Media mempunyai kemampuan untuk menciptakan keinginan dan gairah baru.
- g) Media mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi dan

mengatur kecepatan belajar anak.

- h) Media mempunyai kemampuan untuk menawarkan pengalaman menyeluruh dan mencakup, mulai dari subjek nyata hingga konseptual.

Sustandi (2013:30) mengidentifikasi tiga tujuan utama media pembelajaran, khususnya media visual: (a) fungsi afektif, (b) fungsi kognitif, dan (c). Berikut ini penjelasan lengkap mengenai fungsi kompetensi:

Dampak media visual terhadap pengalaman belajar siswa dapat diamati melalui tingkat kesenangan mereka ketika terlibat dengan teks grafis. Representasi visual, seperti gambar atau simbol, mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan perasaan dan sikap siswa, termasuk informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau etnis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media visual meningkatkan fungsi kognitif dengan membantu pemahaman dan retensi informasi atau pesan melalui penggunaan simbol atau gambar visual.

Fungsi kompensasi media pembelajaran terlihat jelas dalam temuan penelitian yang menunjukkan bagaimana media visual, yang menawarkan dukungan kontekstual untuk memahami teks, membantu siswa yang kesulitan dalam membaca, mengorganisasikan pengetahuan, dan mempertahankannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran bertujuan untuk mengakomodasi siswa yang kesulitan dan lambat dalam memahami dan menerima konten pembelajaran yang disampaikan secara vokal.

2.2.2 Media Audio-Visual

Secara historis, bidang pendidikan telah mengalami empat tahap transformasi berbeda dalam hal metode yang digunakan untuk menawarkan materi pembelajaran. Media audiovisual mengacu pada suatu bentuk media yang mencakup fitur suara dan visual. Ini dapat mencakup rekaman video, film dengan ukuran berbeda, dan format serupa lainnya. Kemampuan media ini dinilai lebih unggul dan menawan karena menggabungkan aspek dari kedua jenis media tersebut.

Sanjaya (2010) mendefinisikan media audiovisual sebagai suatu bentuk media yang menggabungkan komponen pendengaran dan visual. Misalnya, contoh format media antara lain rekaman video, rekaman film, slide suara, dan format serupa. Kekuatan media ini dianggap lebih unggul dan menawan. Media audiovisual mengacu pada media yang menggabungkan suara dan gambar. Karena kemungkinannya yang lebih besar, hal ini dianggap lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Menurut Sanjaya (2010), media audiovisual adalah suatu bentuk media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa ketika mereka sedang belajar dan diajar. Artinya,

bentuk media ini mempunyai kemampuan untuk melibatkan beberapa indera manusia, khususnya indera penglihatan dan pendengaran. Mata digunakan untuk melihat isi visual media, sedangkan telinga digunakan untuk melihat informasi pendengaran yang diberikan dalam penjelasan media.

Seperti yang dikemukakan oleh Munandhi (2012). Media audiovisual mengacu pada media yang secara bersamaan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses. Materi audiovisual secara bersamaan melibatkan dua indra sehingga sangat efektif untuk pembelajaran anak sekolah dasar. Selain merangsang berbagai indera, juga menumbuhkan semangat belajar siswa.

Media audiovisual mengacu pada media yang terdiri dari film animasi atau gambar bergerak yang dibuat dari objek yang sengaja dirancang untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan oleh peneliti, sebagaimana disimpulkan oleh berbagai ahli.

4.2.2 Video Animasi

Media video animasi mengacu pada suatu bentuk media yang mengintegrasikan konten tertulis, skema visual, dan elemen audio ke dalam satu presentasi dinamis. Materi ini sangat dihargai karena kegunaannya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Manfaat pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran antara lain kemampuannya dalam memikat perhatian siswa melalui gerakan dan suara yang sesuai, meningkatkan daya tarik visual media, memudahkan pengorganisasian pembelajaran, dan menyederhanakan pemahaman dan penjelasan konsep yang rumit (Diana Dwi

Lestari dkk., 2022).

Video animasi merupakan salah satu bentuk media audio visual yang berupa gambar animasi bergerak disertai audio yang disinkronkan dengan tindakan tokoh animasi (Rahmayanti & Istianah, 2018:431).

Ponza (2018:11) mendefinisikan video animasi sebagai video dengan gambar kartun animasi yang dapat diperkaya dengan konten pendidikan dan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan sesuai untuk kelompok usia tersebut.

Video pembelajaran merupakan alat audio visual yang dirancang untuk merangsang motivasi, kognisi, dan emosi siswa dengan menyampaikan pesan-pesan pendidikan, seperti konsep, prinsip, prosedur, atau teori, untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

4.2.3 Animasi Bergerak

Istilah ini berasal dari kata Latin "anima", yang mencakup konsep jiwa, kehidupan, dan roh. Selain itu, istilah "animasi" berasal dari kata "animation" yang berasal dari kata "anime" dalam Kamus Indonesia-Inggris yang berarti memberi kehidupan pada sesuatu. Animasi adalah proses menghidupkan benda mati dengan cara membuatnya bergerak. Benda mati dipenuhi dengan dorongan, ketabahan, semangat, dan emosi untuk memperoleh kehidupan atau sekadar mewujudkan wujud hidup. Animasi adalah penciptaan rangkaian gambar yang memberikan ilusi gerakan dan kehidupan. Hal ini dicapai dengan mengubah dan menampilkan koleksi gambar secara teratur. (Munir, 2013).

Animasi adalah presentasi multimedia yang mengintegrasikan teks,

visual, dan suara ke dalam pengalaman visual yang dinamis. Menurut Neo & Neo dalam Munir (2013), animasi adalah suatu proses teknologi yang menghidupkan gambar-gambar statis dengan membuatnya tampak bergerak, bertindak, dan berbicara. Saat ini, animasi banyak digunakan untuk berbagai tujuan dalam berbagai aktivitas.

Animasi dibangun dengan fokus pada keunggulannya sebagai media yang memiliki berbagai fungsi, seperti hiburan, presentasi, periklanan, komunikasi ilmiah, dukungan, atau peningkatan. Animasi, sebagai media ilmiah, memiliki kapasitas untuk menjelaskan konsep-konsep rumit hanya melalui representasi visual atau tekstual. Keterampilan ini memungkinkan animasi untuk menjelaskan konten yang tidak terlihat oleh mata telanjang. Dengan menggunakan teknik visualisasi, subjek yang dijelaskan dapat direpresentasikan. Selain itu, animasi juga berfungsi sebagai media ilmiah yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mudah didapat. Ini secara efektif menyebarkan pengetahuan melalui penggunaan teknologi interaktif, seperti komputer atau perangkat elektronik lainnya.

1. Jenis-Jenis Animasi (Venti Handayani, 2017)

- a) Animasi 2D (2 Dimensi) 2D (2 Dimensi) adalah Suatu benda yang mempunyai panjang dan lebar dapat dikatakan mempunyai bentuk tertentu. Frasa ini umumnya digunakan dalam bidang seni, animasi komputer, dan matematika. Animasi dua dimensi, disebut juga animasi dua dimensi, biasa disebut animasi datar. Awalnya,

penciptaan animasi dua dimensi (animasi 2D) terjadi. Perwujudan sebenarnya dari kemajuan animasi dua dimensi yang sangat inovatif terjadi dengan lahirnya film kartun. Karena alasan ini, animasi 2D biasa disebut sebagai film kartun. Istilah "kartun" berasal dari kata "kartun" yang mengacu pada ilustrasi lucu.

b) Animasi 3D (3 Dimensi). Kemajuan teknologi dan komputer sangat mempercepat perkembangan proses pembuatan animasi 3D. Animasi adalah manipulasi gambar atau kata-kata yang disengaja untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi meningkatkan dinamisme visual objek atau kata, membuat gerakannya tampak lebih hidup dan realistis. Animasi 3D merupakan kemajuan dari animasi 2D. Animasi 3D meningkatkan kenyataan dan keaslian karakter yang digambarkan, mendekati mereka ke tampilan aslinya.

c) Stop Motion Animation. Bentuk animasi ini kadang-kadang disebut sebagai claymation karena pemanfaatan tanah liat sebagai media pergerakan. Teknik ini sering digunakan untuk menghasilkan efek visual pada film tahun 1950an dan 1960an. Animasi ini menggunakan plastisin, zat lentur mirip permen karet. Tanah liat dibentuk dengan memanfaatkan struktur unik untuk membentuk tubuhnya. Setelah karakter siap, lanjutkan dengan mengabadikan gerakannya menggunakan fotografi, gerakan demi gerakan. Foto-foto tersebut kemudian digabungkan sehingga

membentuk representasi visual yang dinamis. Memproduksi animasi ini adalah usaha yang kompleks dan mahal.

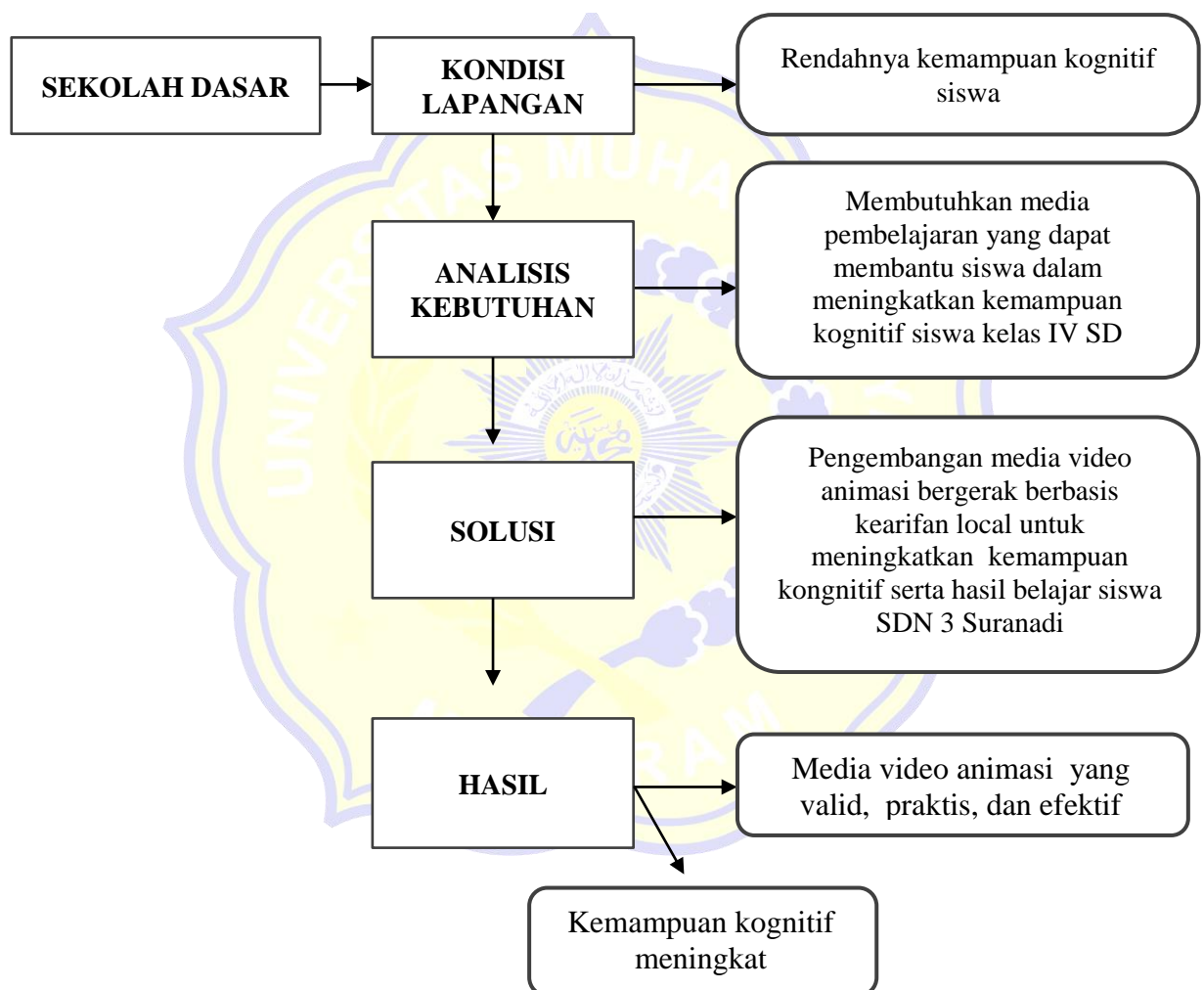
Berdasarkan jenis-jenis animasi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran animasi dengan menggunakan animasi 2D (2 Dimensi) yaitu gambar atau karakter hanya memiliki panjang dan lebar yang dapat bergerak.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap Pembelajaran yang dilakukan disekolah SDN 3 Suranadi, bahwa media pembelajaran yang tersedia disekolah masih seadanya, dan masih hanya berpusat kepada guru yang membuat sebagian siswa mudah bosan dan kurang berminat dalam proses belajar sehingga pemahaman materi yang disampaikan menjadikan terhambat dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video animasi bergerak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menjadikan siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. pengembangan media pembelajaran animasi berbasis kearifan lokal diharapkan mampu menjadikan siswa untuk tetap mencintai, melestarikan dan menjaga kebudayaannya sendiri.

Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan

lokal biasanya diwariskan secara turun temurun dari suatu generasi kegenerasi berikutnya, untuk itu perlu adanya siswa diperkenalkan dan memberikan pembelajaran mengenai sejarah bau nyale yang ada dilombok, kearifan lokal ini sehingga siswa bisa belajar mengetahui budaya dari suatu masyarakat itu sendiri. Hal ini dapat dirumuskan kerangka berpikir yang ditunjukkan pada bagan dibawah ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Kajian ini difokuskan pada penelitian dan pengembangan. Sugiono (2013) mendefinisikan prosedur penelitian dan pengembangan sebagai metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan barang tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Sedangkan sebagaimana dikemukakan oleh Sel dan Richey dalam Hanafi (2017), pengembangan mengacu pada pemeriksaan metodis terhadap penciptaan, kemajuan, dan penilaian program, prosedur, dan produk pendidikan yang harus mematuhi standar yang sah, praktis, dan efektif. . Penelitian pengembangan adalah metode penting untuk menciptakan dan memverifikasi produk pendidikan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada proses sistematis model pengembangan ADDIE. Prosesnya seperti diuraikan:

1. *Analisis* (analisis)

Langkah analisis merupakan prosedur penting yang bertujuan untuk menetapkan konten spesifik yang akan diajarkan kepada siswa. Untuk memutuskan apa yang perlu dipelajari, perlu dilakukan serangkaian tindakan, antara lain:

- a) Melakukan pemeriksaan terhadap atribut siswa, khususnya untuk memastikan bakat atau kemahiran yang harus diperoleh siswa guna meningkatkan hasil belajar.
- b) Analisis kurikulum dilakukan melalui tinjauan pustaka secara komprehensif yang mencakup pemeriksaan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), bahan ajar, dan indikator pembelajaran.

2. *Desain* (perancangan)

Tahap dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan modul ajar, menyusun rancangan Garis Besar Isi Media, membuat *layout* atau tampilan media. Salah satu aspek yang peneliti pastikan untuk disertakan dalam penelitian mereka adalah kuesioner yang dibuat dengan cermat. Kuesioner untuk validasi dan respon siswa. Peneliti mengembangkan angket validasi yang meliputi validasi materi dan validasi media. Kuesioner respon siswa mencakup pertanyaan yang akan menilai kualitas perangkat media animasi yang sedang dikembangkan.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media video animasi dengan rancangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan materi instruksional produk berdasarkan tujuan pembelajaran. Proses uji coba produk dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas V SDN 3 Suranadi dengan jumlah 10 siswa dan uji lapangan pada siswa kelas IV B SDN 3 Suranadi dengan jumlah 25 siswa. Media animasi yang telah sesuai

rancangan akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada langkah ini, penilaian kelayakan dilakukan untuk menentukan kelayakan pembangunan, sehingga memungkinkan kita untuk melanjutkan pengembangan media. Pada fase ini dilakukan dua tindakan khusus yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti setelah selesai tahap pengembangan. Uji coba ini melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap uji coba terbatas terdiri dari dua langkah: 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan media video animasi yang terdapat dalam modul ajar, dan 2) Peneliti membuat angket untuk menilai hasil belajar siswa terkait penggunaan media video animasi, di untuk mengevaluasi efektivitas dan daya tarik media.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan dan menyempurnakan eksperimen asli yang dilakukan setelah media dianggap sah. Jika media dianggap valid maka peneliti tidak perlu menyempurnakan produk. Namun apabila media tersebut dirasa belum valid, maka peneliti harus melakukan modifikasi untuk menjamin penerapan produk dengan baik.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba dalam penelitian ini terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yaitu:

1. Tujuan Uji Coba Terbatas adalah untuk menilai kelayakan desain model yang dibangun dan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan umpan balik atau koreksi dalam lingkup terbatas. Setelah menerima komentar dan melakukan koreksi dalam beberapa uji coba terbatas, desain model ditingkatkan agar dapat berpartisipasi dalam uji coba yang lebih luas. Topik pengembangan model memberikan penjelasan kronologis tentang langkah-langkah implementasi dan hasil dari eksperimen terbatas dan eksperimen yang lebih luas.

Tujuan dilakukannya uji coba singkat adalah untuk menilai kelayakan desain model yang dibangun. Sebuah studi percontohan dilakukan untuk mengajarkan materi kearifan lokal dalam mata pelajaran IPAS kepada sekelompok 10 siswa kelas V di SDN 3 Suranadi. Metode pengajaran yang digunakan adalah media video animasi.

2. Uji Coba Lapangan adalah tindakan berskala besar yang dilakukan untuk menguji dan mengevaluasi produk utama di lingkungan yang diinginkan. Pada tahap ini, kami mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif tentang proses pelaksanaan uji coba lapangan. Data kuantitatif dikumpulkan dari subjek penelitian (siswa) sebelum dan sesudah proses pengembangan. Kami mengevaluasi hasilnya dan membandingkan signifikansi peningkatan tersebut dengan kelompok lain.

Tujuan dilakukannya uji coba lapangan adalah untuk menilai kemandirian media yang digunakan. Uji coba lapangan berupa pengajaran siswa kelas IV B SDN 3 Suranadi dengan memanfaatkan media video animasi untuk mengajarkan kurikulum IPTEK berbasis kearifan lokal. Sebanyak 25 siswa mengikuti uji coba tersebut.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini dipilih kelas IV SDN 3 Suranadi, kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat tahun 2023.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian mengacu pada aturan atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data selama proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media video animasi yang dibuat oleh peneliti. Pengembangan ini memanfaatkan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Angket/*Kuesioner*

Menurut Sugiyono (Vista Yuliantika, 2018:4), kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini berfokus pada kemajuan media video animasi. Untuk menilai kredibilitas, kepraktisan, dan kemampuan media yang dibuat, peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada ahli di bidangnya, serta kepada mahasiswa.

Lembar kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya dan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh tanggapan. Kuesioner dibagikan kepada banyak pihak dengan cara sebagai berikut: Partisipan penelitian terdiri dari a) dosen yang ahli dalam materi pelajaran, b) dosen yang ahli dalam bidang media, dan c) mahasiswa yang memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang sedang dilaksanakan. dikembangkan. Lembar kuesioner terlampir mempunyai kriteria yang beragam, yaitu:

a) Lembar angket validasi ahli materi

Lembar validasi merupakan dokumen yang disiapkan oleh peneliti dan diberikan kepada validator (dosen/guru) dengan tujuan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tujuan validasi materi adalah untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media. Penanggung jawab validasi materi adalah dosen. Ahli materi bertugas mengevaluasi isi media video animasi. Validasi dilakukan dengan memberi tanda (√) pada skor validasi yang ditentukan. Lembar instrumen kuesioner penilaian yang dirancang oleh para profesional di bidangnya ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa. 2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. 3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas. 4. Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran.					
	Pembelajaran	1. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa. 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. 3. Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.					

b). Lembar angket validasi media merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk ditanggapi.

Spesialis media bertanggung jawab untuk mengevaluasi keseluruhan aspek media, termasuk tampilan, format, dan kontennya. Masukan dari pakar media, baik berupa komentar, kritik, dan gagasan, akan dipertimbangkan secara cermat ketika melakukan revisi terhadap produk media yang sedang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada skor validasi yang diberikan. Lembar instrumen angket penilaian yang diberikan oleh pakar media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.					
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar					
3	Kemenarikan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					
4	Penggunaan media dapat memfasilitaskan siswa untuk terlibat lebih aktif.					
5	Penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif.					
6	Gambar dan warna pada media terlihat jelas.					
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.					
8	Media bisa digunakan secara berulang-ulang.					
9	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa.					
10	Media dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					

c). Lembar angket respon siswa merupakan alat yang digunakan untuk menilai reaksi siswa terhadap proses pembelajaran.

Tujuan dari verifikasi kuesioner respon siswa adalah untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan nilai pendidikan dari media yang digunakan sepanjang pembelajaran siswa dengan topik tersebut. Individu yang bertanggung jawab dalam memvalidasi angket respon siswa adalah guru dan siswa. Survei dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari siswa yang menggunakan media video animasi. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan jawaban siswa terhadap media yang telah dibuat. Validasi dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada skor validasi yang diberikan. Bentuk angket jawaban siswa

disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Lembar Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Media menarik perhatian siswa					
		2. Media video animasi bergerak membuat siswa lebih aktif					
		3. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.					
2.	Manfaat media	4. Memudahkan siswa dalam pembelajaran.					
		5. Siswa bisa belajar dengan mandiri.					
		6. Siswa bisa belajar secara langsung.					
		7. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.					
		8. Pembelajaran dengan media video animasi bergerak lebih menyenangkan.					
3	Cara penggunaan	9. Mudah dalam mengoperasikan media 10. Mengikuti pembelajaran menggunakan video merupakan pengalaman bagi siswa.					

(adaptasi oleh Sasmita 2018)

2. Tes

Penilaian yang digunakan adalah ujian tertulis, di mana pertanyaan-pertanyaannya telah diverifikasi oleh otoritas subjek. Lembar instrumen tes ini mencakup pertanyaan yang digunakan dalam materi pendidikan. Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai kemampuan kognitif siswa berdasarkan media yang dibuat oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi mengacu pada pengumpulan data secara sistematis mengenai dokumen, materi pembelajaran, dan gambar. Dokumentasi menurut Sugiyono (2018:476) adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, catatan tertulis, data numerik, dan bahan visual seperti laporan dan informasi yang dapat membantu dalam penelitian.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses sistematis pengumpulan dan konsolidasi data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori, mendeskripsikannya dalam unit, mensintesisnya, dan mengidentifikasi pola. Selain itu, hal ini memerlukan pemilihan informasi yang paling relevan untuk dipelajari, menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam konteks penelitian ini, analisis data bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan efektivitas. Apabila materi

pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti yang berkualifikasi memenuhi kriteria yang ditentukan maka dianggap dapat diterima. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua metodologi, yaitu:

3.2.1 Analisis Data Validasi Ahli

Penilaian kredibilitas desain media dilakukan dengan mengevaluasi kualitas visual dan kelengkapan konten video animasi. Penilaian kredibilitas konten dalam pembuatan video animasi didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator tertentu. Kuesioner validasi ahli menggunakan skala Likert, yang memberikan nilai mulai dari 1 sampai 5. Peneliti akan menyajikan skor yang dianalisis. Menurut Sugiyono (2008:93) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :
Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$ = Nilai maximal

Hasil perhitungan persentase ditetapkan berdasarkan tingkat kepraktisan produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi yang digariskan Sugiyono (2008:93) dicirikan oleh beberapa faktor sebagai berikut.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapat jawaban baik dari validator jika persentase yang diperoleh dari angket validasi dianggap valid.

3.2.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Kuesioner yang disebarkan akan mengumpulkan data evaluasi daya tarik suatu produk media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi dapat berupa tanggapan siswa yang diperoleh dari hasil survei siswa setelah penggunaan media video animasi. Peneliti menggunakan Skala Likert 1-5 untuk menguji data yang diperoleh dari balasan siswa.

Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Kategori Skala Likert

Penilaian	Kualifikasi
Sangat Baik	4,1-5
Baik	3, 1-4
Cukup Baik	2, 1- 3
Kurang Baik	1,1-2
Tidak Baik	0-1

- a) Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$xi = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$x = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata respon siswa

Σx = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Baik dalam angket validasi ahli maupun analisis angket siswa, skala lima kategori digunakan untuk menilai tingkat pencapaian dan kualifikasi tanggapan siswa. Penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$84 < \text{skor} \leq 100 \%$	Sangat Praktis
$68 < \text{skor} \leq 84 \%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68 \%$	Cukup Praktis
$36 < \text{skor} \leq 52 \%$	Kurang Praktis
$20 < \text{skor} \leq 36 \%$	Sangat Kurang Praktis

Jika persentase yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan praktis, maka mendapat reaksi positif dari siswa.

3.2.3 Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran video animasi, peneliti menggunakan uji N-Gain

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pre-test (sebelum penerapan media pembelajaran video animasi) dan nilai post-test (setelah penerapan media pembelajaran video

animasi).

Kategori penentuan skor N-Gain dapat didasarkan pada nilai N-Gain itu sendiri atau nilai N-Gain yang dinyatakan dalam persentase (%).

Hasil N-gain selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria yang diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 6 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Nilai Kuantitatif	Nilai Kualitatif
$N\text{-gain} < 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

