

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINGKUNGAN PADA PEMBELAJARAN IPA

Lili Kasmini*¹, Zaki Rahmatillah²

^{1,2}Universitas Bina Bangsa Getsempena

* Corresponding Author: lili@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received
Revised
Accepted
Available online

Kata Kunci:

Pengembangan Media Video
Animasi, kearifan lokal, Literasi
Lingkungan, Pembelajaran IPA

Keywords:

Animation Video Media Development,
local wisdom, Environmental Literacy,
Science Learning

ABSTRAK

Mengembangkan video pembelajaran pada materi ekosistem berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi lingkungan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model video pembelajaran pada pembelajaran IPA basis kearifan lokal dengan materi ekosistem. Metode yang digunakan penelitian dan pengembangan (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan tahapan model pengembangan yang melalui : tahap perencanaan, desain dan pengembangan). Perencanaan terdiri dari identifikasi hal yang dibutuhkan, analisis berupa media dengan bentuk pembelajaran, dan pembuatan file dalam dokumen rencana. Dalam proses mendesain terdiri ide inti dan terbuatnya video. Dalam pengujian ini melalui uji

alpa test dan *beta test*. Dengan hasil *Vide Alpa testing* didapatkan valid belajar dengan video dari segi bahasa 81,2%, isi materi 70,4% dan media 75%. Hasil dari *beta testing* pada video belajar dengan berbasis literasi alam dinyatakan sangat layak. Hasil angket respon siswa di sekolah dengan nilai 89,1%, dari hasil uji coba produk mendapatkan persentase 84,8%, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada materi ekosistem berbasis kearifan lokal dinyatakan layak dan berhasil. Hasil keseluruhan mendapatkan persentase 80,1% dengan kategori "Layak" didapatkan juga Persentase penilaian dari validasi produk yaitu ahli materi mendapatkan persentase 97,5% dengan kategori tanda seru layak dan ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kategori tanda seru sangat layak. Ini sangat layak untuk di terapkan dalam proses belajar siswa. Dari hasil perolehan vidio animasi bahan ajar materi ekosistem berbasis kearifan lokal layak digunakan untuk peserta didik khususnya di Sekolah dasar dengan mata pelajaran IPA.

ABSTRACT

Developing a learning video on ecosystem material based on local wisdom can improve environmental literacy. This study aims to develop a learning video model on science learning based on local wisdom with ecosystem material. The method used is research and development (R&D), using the ADDIE development model. With the stages of the development model through: planning, design and development stages). Planning consists of identifying what is needed, analyzing the form of media with a form of learning, and creating files in the plan document. In the design process consists of the core idea and the making of the video. In testing it is through the alpa test and beta test. With the results of Vide Alpa testing obtained valid learning with videos in

terms of language 81.2%, material content 70.4% and media 75%. The results of beta testing on learning videos based on natural literacy were declared very feasible. The results of the student response questionnaire at school with a value of 89.1%, from the results of the product trial getting a percentage of 84.8%, it can be concluded that the animated video media on local wisdom-based ecosystem material is declared feasible and successful. The overall results get a percentage of 80.1% with the category "Feasible" also obtained the percentage of assessment of product validation, namely material experts get a percentage of 97.5% with the exclamation mark category feasible and media experts get a percentage of 95% with the exclamation mark category very feasible. This is very feasible to be applied in the student learning process. From the results of the acquisition of animated videos, teaching materials for ecosystem materials based on local wisdom are suitable for students, especially in elementary schools with science subjects.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan proses pengkajian ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh suatu generasi kepada generasi selanjutnya melalui proses pengajaran, penelitian, pelatihan. Pendidikan ialah bahagian integral pada suatu pembentukan. Proses pendidikan tidak luput dari proses pengembangan itu sendiri. Pengembangan dapat sangat perlu terarah guna menciptakan suatu perkembangan SDM manusia dan dibidang ekonomi. (Oemar: 2018).

Adapun perkembangan suatu kurikulum dalam pembelajaran hal yang sangat penting bagi suatu negara, karena dapat meningkatkan mutu. Dalam suatu proses pembelajaran pengaturan dalam pembelajaran adalah kurikulum yang meliputi, bahan, isi dan tujuan pembelajaran system yang dirujuk dalam tata kelola suatu pembelajaran agar tercapai tujuan dari pendidikan yang spesifik. Pengelolaan kegiatan pembelajaran banyak dilakukan dengan cara memahami setiap pelajaran, mengenai pembelajaran dasar yang di pelajari antara lain adalah ilmu pengetahuan alam (IPA) (Afriansyah Hade, 2020).

Media dalam kurikulum pembelajaran tidak luput dari pelaksanaan pembelajaran tersebut. Pembelajaran pada umumnya di gunakan oleh guru dan siswa untuk pengembangan diri dan potensi. Keutamaan dalam proses pembelajaran adalah terjadinya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran beberapa kegiatan yang tersusun dengan tambahan sistem informatika/informasi pada siswa agar pembelajaran mudah (Supri hatiningrum, 2013). Kelebihan kelebihan penggunaan pembelajaran vidio animasi berbasis kearifan lokal siswa akan sedikit lebih untuk di pahami materi ekosistem karena sering ditemukan di alam sekitarnya, serta dapat melihat secara langsung apa itu ekosistem dan bagaimana proses ekosistem. Media pembuatan vidio dengan tema kearifan lokal menjadi alternatif dalam capaian pembelajaran siswa.

Video animasi menggunakan audio visual yang memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran pada siswa dimana ini tidak hanya bisa dilihat namun bisa didengar. Video selama pembelajaran juga menjadi faktor yang disukai oleh siswa karena dapat diulang ketika siswa lupa karena dalam bentuk gambar fleksibel dan mudah diutar. Kegunaan lain dari media belajar yang bervariasi bisa membuat gairah belajar siswa menjadi tidak bosan selama belajar. (Utami, 2013). Media video gambar yang bentuknya statis yang tampilannya secara berurutan dimana gambar tersebut bergerak yang dapat menuntun siswa selama proses belajar yang dapat menginspirasi siswa dimana ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran sekolah dasar.

Pengembangan pembelajaran bentuk animasi ini membutuhkan alat berupa aplikasi untuk mendukung dalam membuat video tersebut. Sehingga pembuatan ini menggunakan software yang sudah ditentukan yang mampu membuat animasi bergerak agar terlihat ilusi pergerakan.

Ada banyak faktor yang menjadi masalah pada proses pembelajaran anak sekolah dasar khususnya pelajaran IPA, siswa sulit dalam mencerna informasi dari guru, ini disebabkan karena faktor siswa tidak menyukai mata pelajaran yang diajarkan, suasana belajar yang membosankan, cara guru menjelaskan dan gaya belajar yang monoton (Arif, 2019).

Media animasi menurut Furoidah, media pengumpulan gambar yang sudah dikerjakan dalam bentuk gambar yang bisa bergerak yang sudah dilengkapi audio yang dianggap sudah bisa menyampaikan pesan pembelajaran. Bahan ajar video perangkat yang siap digunakan dimanapun dalam penyampaian materi pembelajaran (Hairunnisa, 2020).

Materi ekosistem sangat cocok dikaitkan dengan kearifan lokal hubungan siswa didik erat dengan lingkungannya. Materi ini juga sudah digabungkan dengan kearifan lokal masyarakat untuk mengkoordinasikan dengan pembelajaran kurikulum 2013 tentang pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk menambah pengetahuan keterampilan, karakter dan pengetahuan berdasarkan kepribadian sesuai dengan luhur bangsa (Khusnata et al, 2018).

Kearifan lokal adalah bentuk suatu daerah dalam melestarikan kekayaan budaya yang ada di dalam suatu bangsa dilestarikan. Upaya pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dengan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa, terutama siswa sekolah dasar sebagai pondasi awal dalam membentuk karakter siswa. Mengetahui kearifan lokal pada pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara

mengintegrasikan konten kearifan lokal dalam bentuk Video animasi untuk memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Pengembangan Video Animasi berbasis kearifan lokal ini diintegrasikan pada mata pelajaran IPA, dimana mata pelajaran yang erat kaitannya dengan lingkungan sekitar sehingga banyak materi pembelajaran IPA. (Encep Andriana 2017).

Kearifan local juga berkaitan dengan apa yang ada di suatu tempat “local wisdom” seperti pengetahuan warga setempat atau tingkat kecerdasan masyarakat setempat “local genius”. Kearifan lokal masyarakat setempat bisa menjadi paradigma masyarakat dalam ilmu pengetahuan yang ada (Samodro, 2018). Setiap wilayah memiliki kultur dan cara hidup dalam kesehariannya. Dalam hal pengkajian ini yang di kaji nilai budaya masyarakat setempat yang tradisional untuk melihat pola pikir dan cara pandang masyarakat dalam keberlangsungan hidupnya.

Kabupaten Aceh besar demografi paling barat di Indonesia. daerah yang memiliki khazanah budaya yang sangat banyak dan memiliki pesisir pantai yang indah dan masih terjaga dari kerusakan yang di sebabkan oleh manusia, wilayah bagian darat berbatasan dengan Kota Banda Aceh dari segi utara. Aceh Jaya dari segi Barat dan Pidie dari segi selatan.

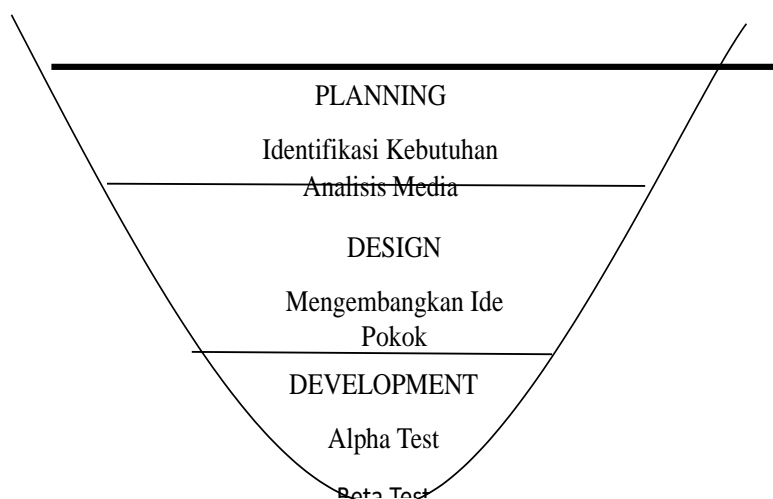
Kecamatan Baitussalam bagian paling pesisir di wilayah Aceh Besar yang terdampak Tsunami 2004 lalu dimana seluruh daerah pesisir itu hancur, sehingga setelah pasca Tsunami daerah ini sudah kembali menjadi normal dengan budaya dan kearifan lokal yang masih terjaga. Kajhu merupakan gampong yang terletak di Baitussalam, Kampung ini terdaftar sebagai best dalam 100 kampung terbaik di Indonesia pada 2018 melalui penilaian dan pengembangan daerah transmigrasi dan tertinggal. Kajhu merupakan salah satu daerah yang masih kental kearifan lokalnya dari segi kekayaan alam khususnya ekosistem perairan yang ada di Aceh Besar. Kearifan lokal tersebut dimanfaatkan untuk menunjang perekonomiannya seperti pemanfaatan kerang, ikan nila dan bakau yang ada di daerah Kajhu. SDN Kajhu dan SDN Lam Ujong terletak di daerah pesisir yang ada di daerah Aceh Besar, lingkungan sekitar masih banyak bahan alam seperti pepohonan hijau, bendungan, kolam-kolam ikan, sawah, dan kebun sayur. Meskipun begitu SDN Kajhu dan Lam Ujong sudah menggunakan berbagai teknologi untuk membantu proses belajar mengajar. SDN Kajhu dan Lam Ujong menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Alat teknologi yang sering digunakan di sekolah tersebut seperti infocus, laptop, printer, mic dan alat teknologi lainnya.

Skolah SDN Kajhu dan Lam Ujong Aceh Besar belum menerapkan video animasi berbasis kearifan lokal, sehingga siswa belum mengenal bagaimana ekosistem berdasarkan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar, selanjutnya kurang kreatifan guru dalam mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal. Berdasarkan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk video animasi dengan Materi Ekosistem serta Sumber Daya Alam Berbasis Kearifan Lokal dan dapat mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi ekosistem yang ada di aceh khususnya aceh besar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode *Case Study* dengan pendekatan yang intensif, terinci dan mendalam yang diteliti baik berupa program, peristiwa, aktivitas guna memperoleh pengetahuan/informasi secara mendalam tentang hal tersebut. Model selanjutntya dalam penelitian dengan pendekatan *Researchh and development* atau R and D. Metode ini menggunakan cara allesi dan trolip (Zyainurii, 2012). Model ini memiliki 3 tahapan dimulai dari Planning (perencanaan), Design (Desain), Development (Pengembangann).

Prosedur pelaksanaan tahapan perencanaan Kegiatan pada tahap ini adalah mempersiapkan syarat-syarat pengembangan. Selanjutnya desains sudah terealisasi peneliti menyiapkan produk awal atau rancangan produk dan terakhir penegmbangan tahapan pengembangan ini melakukan uji coba. Yaitu alpha test dan beta test.



Popupalsi dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* yaitu siswa-siswi kelas V SDN Kajhu dan SDN Lam Ujong Aceh Besar. Teknik Pengumpulan Data meliputi

observasi, validasi dan angket. Metode observasi yang digunakan non partisipant, dimana proses menganalisis melalui silabus dan alat media pembelajaran untuk menjalankan media yang akan dikembangkan.

Alat ukur yang di gunakan dalam penelitian ini telah dilakukan Validitas ahli untuk mengukur media yang akan dikembangkan sehingga dikatakan layak dan tidak layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, Ahli materi, ahli di bidang bahasa dan ahli desain. Angket yang digunakan berisi tentang pengetahuan siswa mengenai komponen ekosistem, serta keterampilan kognitif dan afektif siswa mengenai indikator pada materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil riset ini digunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan hasil produk yang sudah berkembang video berbasis animasi. model allesi and trollip, yang memiliki 3 tahapan dari perencanaan, desain, dan pengembang. Penelian dan perkembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Motivasi utama dalam proses pengembangan video animasi ini dengan materi ekosistem berbasis kearifan lokal di SDN Kajhu Aceh Besar dengan proses melalui pengatan atau obeservasi. Berdasarkan observasi SDN Kajhu aceh besar pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan video animasi berbasis kearifan lokal, guru hanya menjelaskan materi dan menggunakan media gambar.

Hasil Perencanaan

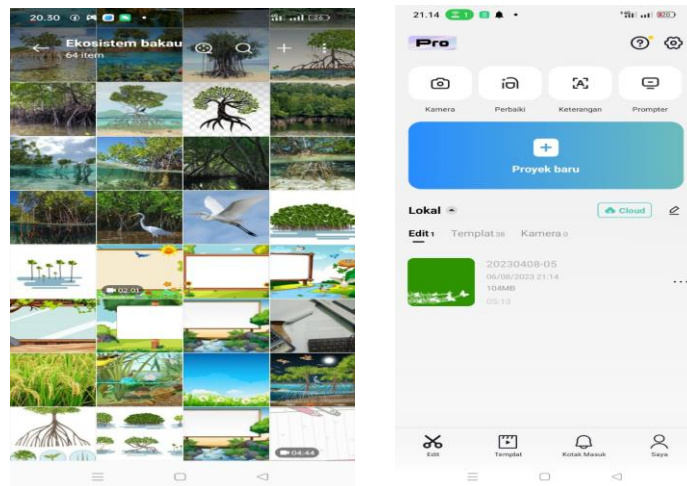
Tahap ini melakukan 2 tahap yang pertama analisis kebutuhan peneliti mengembangkan media video animasi Pelajaran IPA dengan materi ekosistem berbasis kearifan lokal di SDN Kajhu dan SDN Lam Ujong Aceh Besar dengan metode diamati dan di observasi. Berdasarkan dari observasi 2 SDN tersebut pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan video animasi berbasis kearifan lokal, guru hanya menjelaskan materi dan menggunakan media gambar.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis berbasis kurikulum yang merumuskan tujuan dan indikator terlaksananya pembelajaran sesuai kopetensi. Yang berlaku pada SDN tersebut. Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SDN Kajhu dan SDN Lam Ujong Aceh Besar menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2018, sehinhmga seluruh perangkat pembelajaran mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2018.

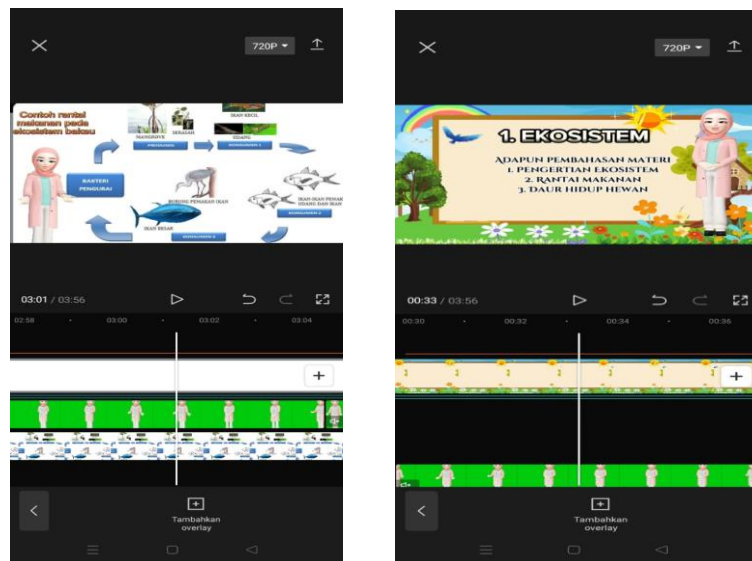
Hasil desain perancangan

Pertama mengumpulkan bahan-bahan untuk pembuatan video animasi berupa :

1. Menentukan background video,
2. Mengumpulkan materi dan mendesain gambar animasi
3. Menentukan animasi dalam setiap pergantian slide serta mengatur durasi waktu
4. Menambahkan musik yang sesuai, serta suara penjelasan materi.
5. Menyimpan video kedalam galeri.



Gambar 1. Kumpulan Gambar dan Aplikasi pembuatan vidio Mata Pelajaran IPA



Gambar 2. Proses memasukan materi Mata Pelajaran IPA

Hasil *Development* (Pengembangan)

Fase ketiga dari model pengembangan allesi dan trolllip adalah fase pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat sejauh mana perancangan media video animasi berbasis kearifan lokal. Setelah mendapat penilaian kelayakan, dilakukan modifikasi pada media video animasi berdasarkan kritik dan saran validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Nilai
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	3
	2. Kebakuan Istilah	3
	3. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	3
Komutatif	4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	5. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6. Ketepatan tata bahasa	3
	7. Ketepatan ejaan	4
Penggunaan istilah & simbol	8. Konsistensi penggunaan istilah	3
Hasil	Jumlah Total	26 81,2%

Berdasarkan hasil validasi materi media video animasi tersebut mengandung unsur bahasa baku yang mudah dipahami oleh peserta didik serta sesuai dengan intelektual siswa media video animasi juga memiliki struktur kalimat yang lugas. Media video animasi dari hasil validasi dalam bidang bahasa memperoleh persentase 81,2% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari validator menunjukkan kategori "Valid" untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi (Isi) Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

Indikator Penilaian	Butir di Nialai	Nilai
Kesesuaian materi dengan kurikulum	1. Lengkap materi	3
	2. Luas materi	2
	3. Dalam materi	3
Keakuratan file bahasa	4. Akurat konsep dan devinisi	3
	5. Keakuratan contoh pada materi	3
	6. keakuratan gambar pada materi adn ilustrasi	3
	7. Keakuratan materi dengan IPA	2
	8. Keakuratan materi dengan kearifan lokal	2

Tabel 3. Hasil Ahli Materi (Konstektual) Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

Indikator di Nilai	Butir di Nilai	Nilai
Hakikat Konstektual	1. Keterkaitan antar materi yang disajikan terhadap real nya siswa	4
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	3
Komponen Konstektual	3. Pemberian materi dapat merangsang pengetahuan sendiri	3
Hasil	Jumlah Total	31 70,4%

Berdasarkan hasil validasi materi media video animasi terdsebut akurat dari bidang materi, serta menyajikan materi yang sesuai dengan KD serta sesuai dengan kearifan lokal setempat, sehingga dapat merangsang siswa untuk menmukan pengetahuan karena rasa ingin tahu yang dimiliki. Media video animasi memperoleh persentase 70,4% sehingga bila dilihat dari kualitas media video animasi ditinjau dari validator menunjukkan kategori "Valid" gunakan dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar.

Tabel 4. Hasil Uji Coba produk Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

No	Inisial	Nilai
1	TS	90
2	ABS	90
3	AF	65
4	AFn	85
5	AFM	85
6	Ik	93
7	IM	95
8	HRP	80
9	AAA	90
10	IASI	100
11	YHP	85
12	KR	80
13	M.A	70
14	KHI	75
15	FJ	85
Hasil	Jumlah	1.273
	Persentase	84,8

Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN Kajhu Aceh Besar, uji coba yang dilakukan siswa memperoleh hasil yang sangat memuaskan,

sehingga dari sudut pandang ini terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memberikan efek yang maksimal. telah tercapai. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 84,8% yang berarti “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

Tabel 5. Respon Siswa Peserta didik Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

No	Inisial	Skor
1	TS	100
2	AMBS	95
3	AF	90
4	AFA	95
5	AFM	67,5
6	IKM	82,5
7	IB	87,5
8	HRP	95
9	ALA	85
10	IIZ	100
11	YHP	90
12	KRD	92,5
13	M.AI	85
14	KHR	87,5
15	FJD	85
Hasil	Jumlah	1.337,5
	Persentase	89,1

Hasil angket yang diteliti SDN Kajhu Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 89,1 yang berarti “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran. sekolah dasar.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

No	Nama	Nilai
1	TS	90
2	AMBS	90
3	AF	65
4	AFA	85
5	AFM	85
6	IKM	93
7	IB	95
8	HRP	80
9	ALA	90
10	IIZ	100
11	YHP	85
12	KRD	80
13	M.AI	70

No	Nama	Nilai
14	KHR	75
15	FJD	85
Hasil	Jumlah	1.273
	Persentase	84,8

Tabel 7. Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

No.	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Menganalisis hubungan komponen ekosistem dengan rantai makanan di lingkungan sekitar	Menjelaskan pengertian ekosistem Menjelaskan jenis-jenis ekosistem
2.	Membuat hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan	Memebuat diaroma tentang jenis-jenis ekosistem

Tabel 8. Validasi Guru Mata Pelajaran IPA SDN Kahju dan SDN Lam Ujong Aceh Besar

Aspek	Kriteria	Nilai
Aspek isi	Kesesuaian isi produk media dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian isi produk media dengan kurikulum	4
	Kesesuaian isi materi dengan produk media	4
Aspek pembelajaran	Penyajian isi produk siswa sasuai dengan karakteristik siswa	3
	Penyajian pembelajaran sesuai	4
	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan Ejaan yang di sempurnakan (EYD)	4
	Keterbacaan isi produk dengan media	3
	Kejelasan audio voice over materi produk media	4
	Mampu memberikan motifasi pembelajaran	4
	Pemilihan warna dan gambar yang cocok	4
Hasil	Jumlah Total	38 95%

Penilaian materi keseluruhan beri tanda ceklis

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakukan perbaikan
- Belum layak

SB : Sangat baik

B : Baik

C : Cukup

K : kurang

Kesimpulan

Media Animasi media pembelajaran IPA tidak dapat diperbahruhi untuk siswa SDN Kajhue dan SDN Lamujong Aceh Besar, dinyatakan:

() 21-40%= kurang

() 41- 60%= Cukup baik

() 61- 80%= baik

(✓) 81- 100%= Sangat baik

Tahap kedua dari model Allesi dan Trollip adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media video animasi untuk dikembangkan berdasarkan kearifan lokal. Desain produk disesuaikan berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran kurikulum 2013. Materi dan audio.

Tahap kedua dari model Allesi dan Trollip adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media video animasi untuk dikembangkan berdasarkan kearifan lokal. Desain produk disesuaikan berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran kurikulum 2013. Materi dan audio.

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, persentase yang masuk dalam kategori "sangat layak" sebesar 81,2%, ahli materi sebesar 70,4%, dan ahli media dengan kategori "layak" sebesar 75%. Hasil angket siswa menunjukkan proporsi kategori "sangat konsisten" sebesar 89,1%. Hasil uji coba produk mencapai persentase 84,8% dengan kategori "Sangat Berkualitas". Berdasarkan hasil validasi, kuisisioner dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa media video animasi dengan materi ekosistem cerdas lokal dinyatakan "layak dan sukses". Hasil keseluruhan mencapai sedikit perubahan sebesar 80,1% pada kategori "sangat konsisten".

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada permasalahan yang dihadapi siswa ketika mempelajari IPA. Memanfaatkan media untuk menanamkan konsep pembelajaran ilmiah dengan sebaik-baiknya. Dengan memanfaatkan fasilitas

teknologi dan informasi yang dimiliki sekolah, diharapkan siswa dapat meningkatkan minat mempelajari ilmu pengetahuan khususnya ekosistem.

Pengembangan media pembelajaran video animasi didasarkan pada situasi permasalahan yang dihadapi siswa khususnya siswa Kelas V SDN Kajhu dan SDN Lam Ujong Aceh Besar. Analisis yang menentukan produk yang akan dikembangkan meliputi analisis kompetensi dasar, karakteristik siswa, bahan ajar, dan media bahasa.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari manfaat dan keunggulan media video animasi cerdas lokal. Dalam menggunakan video animasi cenderung dapat menaikkan hasil dalam belajar siswa (Wardoyo Tanggul Cipto, 2015). Habis itu, cenderung berdampak dan menjadi perhatian siswa, meningkatkan visualisasi, ritensi, imajiner, objek, dan hubungannya (Pupita, 2017). Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan potensial serta merangsang semangat belajar siswa, sehingga guru perlu digunakan pembelajaran inti dalam berlangsungnya interaksi di kelas. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Media video animasi merupakan suatu inovasi yang memungkinkan kegiatan pengajaran dapat terlaksana secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Retnawati 2021).

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, menyajikan objek secara detail, dan membantu pemahaman mata kuliah. Menurut Daryanto (2014), ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain :

- a. Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata

Karena siswa mempunyai pemahaman yang berbeda-beda dalam menangkap bahan ajar di kelas, dan waktu guru yang terbatas dalam memberikan bahan ajar, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu siswa belajar mandiri dalam keterbatasan waktu. Tonton dan tonton video animasi. Sudah dibuat. Media video animasi ini berisi materi ekosistem berbasis kearifan lokal.

Karena siswa mempunyai pemahaman yang berbeda-beda dalam menangkap bahan ajar di kelas, dan waktu guru yang terbatas dalam memberikan bahan ajar, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu siswa belajar mandiri dalam keterbatasan waktu. Tonton dan tonton video

animasi. Sudah dibuat. Media video animasi ini berisi materi ekosistem berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini menghasilkan produk topik 2 sumber daya alam tak terbarukan berupa media pembelajaran video animasi untuk siswa kelas IV SDN 5 dan SDN Lam Ujong di Dashed, Aceh. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini berdasarkan model pengembangan ADDIE dan terbagi dalam lima tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Menurut peneliti, tahap ini hanya terjadi pada tahap pengembangan karena rumusan masalah dalam penelitian ini hanya sebatas efektif atau tidaknya media yang dikembangkan. Makanya peneliti tidak melakukan implementasi dan evaluasi di lapangan.

Ahli validasi menilai aspek penyajian penilaian ahli materi konten dengan skor validasi 97,5% menunjukkan bahwa materi dalam video animasi dikembangkan berdasarkan konten yang digunakan dalam penelitian. Ahli bahan ajar meliputi penerapan media video animasi dengan bahan ajar utama dan kompetensi dasar serta memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan bahan ajar.

Berdasarkan ahli media terhadap kualitas video animasi menunjukkan skor 95% kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi telah dikembangkan sesuai dengan pembelajaran. Video animasi ini dibuat dengan semenarik mungkin agar minat belajar siswa dapat berkembang dan memberikan motivasi terhadap siswa. Pernyataan ini dibuat dengan Manadi (Surahman, 2013) untuk menarik minat belajar siswa harus mempunyai tampilan yang bagus dengan materi yang telah disajikan dalam media video animasi serta perlu diperhatikan jenis tulisan tampilan dan perangkat media pembelajaran yang mudah dilihat oleh siswa (kasmiasi, 2013).

Pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada IPA terdapat 5 kelebihan nya 1 bisa membuat penampilan menarik dan membuat gairah siswa saat belajar IPA, 2 mengubah paradigma siswa, 3 lebih mudah penamaan materi yang akan di bahas, 4 sebagai alternatif guru dalam penyampaian teori, 5 mudah menyesuaikan dengan situasi apapun khususnya dengan materi ekosistem. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Candra Dewi, & Negara 2021) menemukan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Selain itu juga penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA, bahkan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Berdasarkan kajian literatur bahwa pembelajaran yang berbantuan video efektif untuk menaikkan pemahaman siswa selama belajar berlangsung.

Ada beberapa aspek yang membuat media ajar dengan video ini dianggap lemah, seperti pengoperasionalan software, dalam pengembangan item yang akan di input dalam video, sumber dalam pencarian gambar dan video, ini akan sangat menjadi kesempatan bagi seorang guru apalagi guru di wilayah tertentu yang masih lemah dalam penggunaan media sosial.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi yang telah dikembangkan "Layak" digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Dengan adanya media video animasi dapat menjadikan poses pembelajaran lebih efektif menggambarkan pembelajaran bersifat abstrak atau nyata mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi ekosistem.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan video pembelajaran cocok dikembangkan untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa. Hasil persentase dari para validator dan hasil uji coba serta angket siswa dapat disimpulkan: Ahli materi mendapatkan persentase 70,4 % dengan kategori "Valid", ahli media mendapatkan persentase 75% dengan kategori "Valid" dan ahli bahasa mendapatkan persentase 81,2 % dengan nilai "Sangat Valid". Penilaian yang dihasilkan pada angket siswa mendapatkan persentase 89,1% dengan kategori "sangat layak", dari hasil uji coba produk mendapatkan persentase 84,8 % dengan kategori "sangat layak". Dari hasil validitas, angket dan uji coba produk media video animasi mendapatkan persentase keseluruhan keseluruhan 80,1% dengan kategori "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran khususnya di Sekolah dasar produk yaitu ahli materi mendapatkan persentase 97,5% dengan kategori tanda seru layak dan ahli media mendapatkan persentase 95% dengan kategori tanda seru sangat layak. Penelitian yang dihasilkan dari angket respon Guru mendapatkan kategori : sangat layak dari hasil uji coba produk. Berdasarkan hasil validasi angket dan ujicoba produk media video animasi mendapatkan persentase keseluruhan 95% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar (SD) pada materi IPA.

Saran peneliti untuk selanjutnya yaitu dengan efektifitas produk yang sudah ada pada kelas yang lebih besar. Selain itu, pengembangan media video animasi materi ekosistem berbasis kearifan lokal memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media video animasi yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. A. (2016). *Power point sebagai alternatif media pembelajaran masa kini*. Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 3(2).
- Andriana, E., Vitasari, M., Oktarisa, Y., & Novitasari, D. (2017). *Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar*. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 3(2), 186-200
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, 9(1), 9-18.
- Arcana, K. T. P., Pranatayana, I. B. G., Suprpto, N. A., Sutiarso, M. A., Semara, I. M. T., Candrawati, N. L. P. A., & Suri, M. (2021). *Tata Kelola Desa Wisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal di Desa Tihingan Kabupaten Klungklung*. Jurnal Abdi Masyarakat, 1(1), 36-45.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dedy. M. 2022. *Pengaruh pemanfaatan Media pembelajaran Program adobe flash Terhadap Hasil belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran B. Inggris Di kelas VII SMPN 3Pujananting. Kab. BARRU*.
- Emmy.B. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi*.
- Hidayati, Nur. 2015. *Pengembangan bahan ajar bahasa indonesia berbasis lingkungan hidup terintegrasi dalam pembelajaran membaca dan menulis teks siswa smp negeri 2 turen*. Jurnal NOSI, 2016, 4.1: 68-80.
- Hotimah, dkk, 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*. Progres Pendidikan, 2.1: 7-12.
- Irawati, Eni & Weppy Susetyo, (2017) "Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar". Jurnal Supremasi, Vol 3, No 3.
- Ilham, D. (2019). *Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional* Didaktika: Jurnal Kependidikan, 8(3), 109-122.
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. 2021. *Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona*. Jurnal Bahasa Rupa, 4(2), 125-133
- Jerry, Putu Radita Ponza, (2018) "*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*", Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa. Vol 6. No 1.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). *Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar*. Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar, 5(2), 153-166
- Pakpahan, A. F.dkk.. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwono, J. (2014). *Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran, 2(2).
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya*. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK), 5(1), 35-44

- Samodro, S. (2018). *Upaya meningkatkan daya saing ekspor produk UMKM makanan dan minuman melalui pengembangan usaha dengan berbasis pada kearifan lokal di Indonesia*. Prosiding Sembadha, 1, 130-137.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73.
- Sukanta, Wayan, (2017) “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya Dikelas VIII SMP Negeri 1Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”, *Jurnal Swarnabhumi*. Vol. 2. No. 1.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Siska. 2021. *Pengembangan Media Video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik untuk kelas III Di SDN pekan baru.. Universitas .islam riau.*
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish
- Suprihatiningrum, dkk. 2013. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol. 2. No.2.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widodo, dkk. (2009) “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Berorientasi Problem-Based Instruction” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 3. No. 1.
- Yusri Muhammad, Ali, David Sukarti Kodrat. (2017) “Faktor-Faktor Penyebab Kegagalan Bisnis Pada Perusahaan Mitra Jaya Abadi”. *PERFORMA; Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, Vol 2, No 1
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar*. Trapsila: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.