



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “RENDANG AGUNG (REOG KENDANG TULUNGAGUNG)” DALAM MATERI KEARIFAN BUDAYA LOKAL PADA TEMA 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 3 BAGI SISWA KELAS V SD

Ihclasul Inggil Kusumawan^{1*}, Putri Rachmadyanti²
^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Juli 2025

Revisi 8 Juli 2025

Diterima 20 Juli 2025

Abstract

In an effort to deliver material that is easy to understand and can be captured well, the selection of animated video learning media "Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) is used as a medium to introduce local wisdom material Theme 5 Subtheme 2 Learning 3 for grade V students of SDN 1 Panggungrejo. To improve their insight and knowledge, the learning media needs to be tested on students of the school. This study uses the ADDIE development model starting from teacher and student material analysis and media analysis, determining software, designing animated videos, developing animated videos and validating media experts, material experts and determining the validity of the animated videos used then tested on students. Data collection techniques using questionnaires, documentation, pre-tests and post-tests to a number of students as many as 22 grade V students of SDN 1 Panggungrejo so that the types of data used are primary data and secondary data. The results show that the level of validity of animated video media is very feasible with a feasibility percentage of 88% and the effectiveness of animated video media is quite effective in improving student learning outcomes with a percentage of 50%.

Kata kunci:

*Media Pembelajaran,
Video Animasi, Budaya
Lokal*

Abstrak

Dalam upaya penyampaian materi yang mudah dipahami, serta dapat ditangkap dengan baik, maka pemilihan media pembelajaran video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) digunakan sebagai media memperkenalkan materi kearifan lokal Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 3 untuk siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo. Untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka, maka media pembelajaran perlu diuji coba pada siswa sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE mulai dari analisis materi guru dan siswa serta analisis media, menentukan *software*, merancang video animasi, pengembangan video animasi dan validasi ahli media, ahli materi serta menetapkan valid tidaknya video animasi yang digunakan kemudian diujikan kepada siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner, dokumentasi, *pre-test* dan *post-test* kepada sejumlah siswa sebanyak 22 siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo sehingga jenis data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder.

Hasil menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media video animasi sangat layak dengan persentase kelayakan 88% dan efektivitas media video animasi cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase sebesar 50%.

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



Penulis Korespondensi:

*Ihclasul Inggil Kusumawan

[*ihclasul.18087@mhs.unesa.ac.id](mailto:ihclasul.18087@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Media pembelajaran ialah salah satu pengaruh utama pada kenaikan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif tidak cukup berfokus terhadap hasil, melainkan efektif memberikan ketekunan, kesempatan, pemahaman, kecerdasan mutu serta dapat meningkatkan sikap peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran akan efektif bila tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan IPK. Hal ini tentu juga tak terlepas dari yang namanya media pembelajaran, media yang berfungsi sebagai alat bantu memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai seperti memakai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di tengah lingkup pendidikan (Defi & Faiza, 2021).

Media dapat menolong, mempermudah ide yang sukar supaya mudah dimengerti. Pada media audio visual, yang bertindak tentu mata dan telinga. Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar (Hapsari & Zulherman, 2021). Menurut Pagarra et al (2022) mengemukakan kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik memiliki berbagai fungsi diantaranya (1) pemusat fokus perhatian peserta didik, (2) penggugah emosi dan motivasi peserta didik, (3) pengorganisasian materi pembelajaran, (4) penyama persepsi dan (5) pengaktif respon peserta didik.

Menurut Emiyati & Kurniawan (2022) media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil dan kualitas belajar siswa. Karena media pembelajaran merupakan alat menolong tahapan belajar mengajar guna menangkap daya pikir, perasaan, pengertian serta keahlian ataupun kekuatan peserta didik belajar. Media animasi ialah sebagian media pembelajaran yang dipilih guru guna mempermudah penyampaian sebuah pelajaran dikarenakan menampilkan sebuah materi yang berbentuk audio visual yang

didalamnya terdapat gambar bergerak dengan suara. Media animasi mampu memunculkan pengaruh nyata atas suatu gambar yang mati. Menurut Berliana et al (2023) media video animasi merupakan sebuah media visual yang menggabungkan gambar animasi yang mampu bergerak diikuti audio berdasar yang telah ditetapkan oleh kriteria animasi. Zakiaturrahmi (2023) menilai media video animasi memiliki keunggulan diantaranya mampu mendorong perhatian siswa saat belajar, serta mengakibatkan siswa merasa semangat.

Pentingnya penyampaian suatu materi yang mudah dipahami, dimengerti, ditangkap dengan baik oleh peserta didik dalam memperkenalkan budaya lokal pada materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 3 bagi peserta didik kelas V SD menjadi hal yang harus dikonsenkan. Kearifan lokal ialah jati diri maupun pribadi kesenian suatu bangsa yang mengakibatkan bangsa tersebut bisa menyerap, serta menganalisa kesenian yang berawal dari luar ataupun bangsa lain yang selaku sifat serta keahliannya sendiri (Taufan et al., 2023). Menurut Susilawati et al (2023) menyatakan karakteristik kearifan budaya lokal yang membedakan dengan pengetahuan umum dan ilmu pengetahuan modern ialah dipraktikan secara berkelanjutan, terkait dengan lingkungan lokal, mempertahankan identitas budaya dan berfokus pada keterkaitan sosial. Sehingga sangat penting bagi siswa memahami dengan baik budaya kearifan lokal yang menjadi ikon dari tempat tersebut. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” diharapkan dapat mempermudah dan menyederhanakan pemahaman pengetahuan siswa dalam menangkap materi. Karena tidak dipungkiri media pembelajaran video animasi bisa memudahkan kesulitan peserta didik saat aktivitas belajar. Media pembelajaran video animasi mempunyai beragam kegunaan dalam menolong peserta didik mengerti serta menjelaskan pelajaran yang diarahkan pada saat kegiatan belajar mengajar (Andrasari et al., 2022).

Dilihat dari hasil observasi dan penyebaran angket seputar kearifan lokal pada peserta didik kelas V SDN 1 Panggungrejo menunjukkan masih banyaknya peserta didik yang belum mengerti mengenai kearifan lokal yang ada di Kota Tulungagung. Perlunya pengetahuan dan wawasan secara luas mengenai kearifan lokal akan membantu siswa mampu mengembangkan budaya yang ada untuk lebih dikenal masyarakat sekitar dan membantu kepribadian siswa untuk memiliki jiwa seni sejak dini sehingga peserta didik

memiliki daya tarik kreativitas yang tinggi.

Penelitian ini juga didasari adanya penelitian terdahulu yaitu Berliana et al (2023) media video animasi pada materi Bersatu dalam Keberagaman dapat menaikkan hasil belajar. Penelitian terdahulu Andrasari et al (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipilih mampu menolong tahapan pembelajaran, menolong guru saat menjelaskan pelajaran secara menarik, dapat mendorong perhatian siswa serta membuat pembelajaran makin berkualitas bahkan berarti utamanya di sekolah dasar. Mashuri & Budiyo (2020) media video animasi mudah serta pantas dipakai. Tanggapan siswa menyatakan tanggapan positif oleh persentase skor yang didapat berdasar angket respon siswa sebesar 90%.

Berdasar masalah yang telah peneliti temukan maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

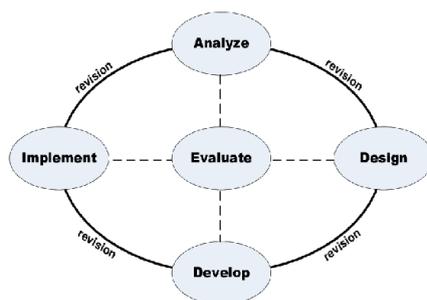
1. Bagaimana tingkat kevalidan media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) dalam materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SD?
2. Bagaimana efektivitas media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) dalam materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SD?

Dari rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tingkat kevalidan dan efektivitas media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) dalam materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SD.

Terdapat pula keterbatasan penelitian ini ialah materi yang dimuat dalam media video animasi ialah Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) berpacu pada materi kelas V SD tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 dan ada hubungannya dengan materi kearifan budaya lokal, KD 1.4 menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap 1: *Analysis*

Tahapan analisis ialah tahapan mengumpulkan data dari problematika yang muncul di SDN 1 Panggungrejo selaku lokasi yang dijadikan penelitian ini. Tahapan analisis meliputi analisis materi, analisis pendidik dan peserta didik serta analisis media.

1. Analisis Materi

Analisis materi yaitu menetapkan bahan yang hendak dipakai pada media pembelajaran berupa video animasi. Peneliti telah menentukan bahwa materi yang digunakan ialah Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 tentang materi kearifan budaya lokal.

2. Analisis Pendidik dan Peserta Didik

Analisis pendidik dan peserta didik bertujuan guna mengerti kendala yang dialami pendidik serta mengetahui media yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan keinginan belajar.

3. Analisis Media

Analisis media yakni aktivitas yang dilaksanakan guna mengamati media pembelajaran yang selama ini dipakai guru ketika melakukan tahapan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

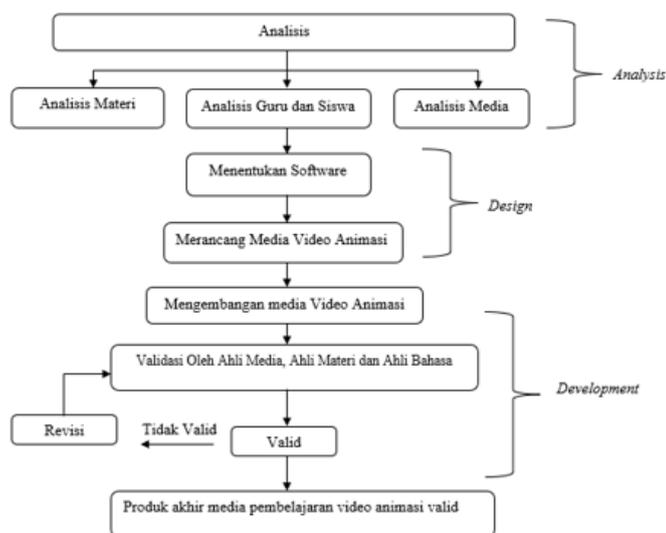
Tahap 2: *Design*

Setelah melakukan prosedur pengamatan maka berikutnya dengan tahapan kedua yakni *design*. Prosedur ini dilaksanakan guna merancang media pembelajaran yang diinginkan sesuai oleh kriteria peserta didik. Berikutnya, memutuskan serta menetapkan *software* yang hendak dipakai dalam pembuatan media pembelajaran. *Software* yang dipilih peneliti dalam pembuatan media belajar tersebut akan membentuk sebuah desain atau rancangan yang terdiri dari cover, tujuan pembelajaran dan isi materi yang

dikembangkan sebagai media video animasi tersebut. Pada tahapan ini, peneliti memilih *software* yang akan digunakan adalah aplikasi *Canva*. *Canva* menjadi salah satu program desain *online* yang menyediakan bermacam fitur seperti presentasi, poster, video dan sebagainya.

Tahap 3: *Development*

Pengembangan ialah tahapan pembentukan media pembelajaran berdasar susunan media pembelajaran pada tahapan desain. Sebelum digunakan di lapangan, video yang selesai nantinya divalidasi ahli media dan materi. Jika media yang dikembangkan sudah dinilai valid maka layak dipakai, jika belum maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan validator. Berikut design prosedur penelitian model ADDIE yang disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar 2. Design Prosedur Penelitian Model ADDIE

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapat secara langsung melalui observasi maupun wawancara. Data primer penelitian ini berasal dari validator media, materi dan penyebaran angket berupa *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan data sekunder ialah data yang diperoleh dari sumber yang telah ada atau dapat dikatakan selaku data pendukung. Data sekunder penelitian ini berupa buku, jurnal, skripsi, *e-book*, dan sebagainya yang berhubungan dengan topik pembahasan.

Teknik pengumpulan data diperoleh dengan tiga cara yaitu lembar validasi media dan materi, angket atau kuesioner, dokumentasi, *pre-test* dan *post-test*.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Untuk penilaian lembar validasi, seorang validator akan memberikan nilai dengan memberi *checklist* di kolom yang sudah tersedia sesuai dengan masing-masing aspek yang telah ditetapkan dengan rate penilaian paling rendah 1 dan paling baik 4.

Komponen validasi media yang telah dimodifikasi terdiri atas (1) konten pembelajaran, (2) penyajian dan alur, serta (3) teknis. Sedangkan komponen validasi materi terdiri atas (1) aspek pembelajaran, (2) isi materi, serta (3) penyajian.

2. Angket atau Kuisisioner

Kuisisioner merupakan sebuah pertanyaan yang berhubungan oleh problematika penelitian serta tiap pertanyaan mempunyai makna. Angket ataupun kuisisioner ialah metode mengumpulkan data yang dilaksanakan oleh mengajukan sepaket pernyataan ataupun sebuah pernyataan tertulis pada responden guna direspon sesuai keadaan yang ada.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sekumpulan data yang berhubungan oleh problematika penelitian tersebut. Dokumentasi digunakan dalam pelaksanaan penelitian berupa gambar/foto pada saat validasi, wawancara dan dokumen pendukung lainnya yang dapat dijadikan sebagai lampiran.

4. *Pre-test dan Post-test*

Pre-test merupakan pengumpulan data yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan awal peserta didik, sedangkan *Post-test* ialah alat untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik tentang materi guna menilai perbedaan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah adanya media pembelajaran video animasi (Thalib, 2022). Maka dapat dinyatakan pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini berhubungan dengan data kuantitatif, maka peneliti akan melaksanakan analisis melalui data yang didapat dalam bentuk masukan serta komentar validasi yang sudah dijawab oleh validator ahli

media dan ahli materi serta penyebaran kuesioner atau angket pada siswa. Data yang diperoleh peneliti dalam model persentase perhitungan tingkat efektivitas yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Azahrah et al (2021)

Keterangan:

- P* = Persentase
- f* = Frek. Jawaban
- N* = Total Responden

Penelitian terkait kelayakan media pembelajaran di dapatkan dari ahli materi dan ahli media. Data diperoleh dari nilai kelayakan media pembelajaran. Dalam data kuantitatif diukur dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasikan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dalam memperoleh hasil kevalidan suatu media pembelajaran maka jumlah persentase akan dijumlahkan antara hasil dari ahli materi dan ahli media. Media hendak dikatakan layak apabila memenuhi kriteria diantaranya:

Tabel 1. Kriteria Pengolahan Data

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Media video animasi dikatakan layak apabila nilai kriteria dapat mencapai >61%.

HASIL

Hasil penelitian pada pengembangan media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung) dalam materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 bagi siswa kelas V SD” mengacu pada tiga hal tahapan terdiri atas analisis materi dari penilaian validator ahli materi, analisis pendidik dan peserta didik

dari penilaian *pre-test* dan *post-test* serta analisis media dari penilaian validator ahli media.

1. Hasil Uji Kelayakan Validasi Ahli Media

Pada tahap ini media pembelajaran yang akan dipakai pendidik guna melakukan pembelajaran di dalam kelas diuji kelayakannya oleh Bapak Ramadhan Kurnia Habibie. Berikut hasil uji validasi ahli media:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Konten Pembelajaran	14	88%	Sangat Layak
Penyajian dan Alur	17	85%	Sangat Layak
Teknis	11	92%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		88%	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas menunjukkan kriteria “sangat layak” karena memperoleh presentasi sebesar 88% yang artinya media yang digunakan valid untuk materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3.

2. Hasil Uji Kelayakan Validasi Ahli Materi

Pada uji ini pihak ahli materi melakukan analisis terhadap materi dalam media pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Ulfi Aminatuz Zahroh. Berikut hasil uji validasi ahli materi:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Pembelajaran	17	85%	Sangat Layak
Isi Materi	7	88%	Sangat Layak
Penyajian	11	92%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi ahli materi menunjukkan kriteria “sangat layak” mendapat nilai kelayakan sebesar 88%.

3. Hasil Efektivitas Media Video Animasi

Uji ini dilakukan dengan memberikan soal *pre-* dan *post-test* berupa PG 10 soal dan *essay* 5 soal. Berikut hasil uji *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 4. Hasil Uji *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas V SDN 1 Panggungrejo

Nama Siswa	Nilai		Rata-Rata	Kriteria
	Pre-Test	Post-Test		
DZ	75	95	85	sedang
AS	65	95	80	sedang
ABG	70	100	85	sedang
TPD	65	90	78	sedang
AM	70	95	83	sedang
TMT	85	100	93	tinggi
VG	80	100	90	tinggi
ZMA	75	95	85	sedang
ASK	65	90	78	sedang
MWS	85	100	93	tinggi
YS	65	90	78	sedang
TBP	75	100	88	tinggi
NAR	85	100	93	tinggi
BMS	80	95	88	sedang
TS	65	90	78	sedang
IRS	85	100	93	tinggi
CAH	65	90	78	sedang
GDP	80	100	90	tinggi
FRG	85	95	90	sedang
SBP	80	100	90	tinggi
IM	65	95	80	sedang
TRI	60	95	78	sedang

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa keseluruhan siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo sebanyak 22 siswa mengalami peningkatan nilai di uji *post-test*. Hal ini menandakan bahwasanya penggunaan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari frekuensi jawaban tersebut dapat diketahui besaran persentase siswa yang memperoleh frekuensi jawaban tinggi dan frekuensi jawaban sedang sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Frekuensi Nilai Siswa

Frekuensi Jawaban	Jumlah	Persentase
Tinggi	8	36%
Sedang	14	64%
Rata-Rata	22	50%

Berdasarkan data di atas maka media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo dinilai efektif untuk digunakan karena 50% penggunaan media dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

1. Tingkat Kevalidan Media Video Animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)”

Media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo terkait tingkat kevalidannya dinilai “sangat layak” untuk digunakan. Hal ini berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai dari segi aspek konten pembelajaran menyatakan bahwa video sangat layak karena materi dalam video sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan, menyajikan contoh-contoh yang relevan dan efektif, bebas dari kesalahan fakta atau informasi, konten mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis; segi penyajian dan alur sangat layak karena alur penyampaiannya materi dalam video terstruktur dan jelas, penyajiannya menarik dan memotivasi siswa, durasi yang digunakan tidak terlalu lama atau terlalu pendek, penggunaan Bahasa dalam video jelas dan komunikatif serta penggunaan ilustrasi dan animasi mendukung pemahaman siswa; segi teknis sangat layak karena kualitas suara (audio) jelas dan tidak mengganggu, kualitas gambar (visual) jernih dan tidak buram serta video dapat diakses dengan mudah oleh siswa karena ukuran filenya tidak terlalu besar.

Begitupun ahli materi juga menilai sangat layak sesuai dengan konsep materi pada KD 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi,

social, budaya, komunikasi serta transportasi, menjelaskan konsep materi dengan tujuan pembelajaran melalui penjelasan guru bahwa siswa mampu memahami sejarah dan perkembangan Reog Kendang sebagai bagian dari budaya lokal Tulungagung serta menjelaskan makna dan nilai budaya tersebut, kesesuaian materi dengan media pembelajaran, kejelasan isi materi yang disampaikan dan kemudahan siswa dalam memahami materi; segi aspek materi sangat layak karena isi materi dijelaskan secara berurutan, mampu menambah wawasan siswa tentang keanekaragaman budaya dan kearifan lokal; segi penyajian sangat layak karena kemudahan Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi, serta kejelasan informasi yang disampaikan.

Tingkat kevalidan berada di kriteria “sangat layak” baik dari hasil validitas ahli media dan ahli materi sebesar 88% sebagai media pembelajaran materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo. Hal ini dapat didukung pernyataan Anggraini et al (2021) bahwasanya media pembelajaran ialah seluruh hal baik atas sisi fisik maupun teknis pada tahapan pembelajaran yang mampu menolong pendidik guna menjelaskan materi pada peserta didik atas tahapan belajar mengajar berlangsung. Menurut Andrasari et al (2022) bahwasanya media video animasi merupakan alat yang mampu dijadikan penolong atas tahapan belajar membimbing, mampu menangkap daya pikir, perasaan, semangat, siswa melewati gambaran yang bergerak diikuti audio narasi serta berguna menjelaskan arti pesan yang hendak disampaikan hingga mampu meraih tujuan pembelajaran yang makin bagus dan sempurna.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Mashuri & Budiyo (2020) serta Titin & Safitri (2021) yang menunjukkan bahwa media video animasi mudah serta pantas untuk digunakan.

2. Efektivitas Media Video Animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)”

Efektivitas media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pb. 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo dinilai cukup efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang pemahamannya mengenai materi kearifan budaya lokal. Hal ini didasari siswa yang memperoleh nilai tinggi sebanyak 8 siswa

dengan persentase 36% dan siswa yang memperoleh nilai sedang sebanyak 14 siswa dengan persentase 64%. Dari nilai tersebut diperoleh rata-rata presentase frekuensi nilai siswa secara keseluruhan sebesar 50%. Maka dapat dinyatakan bahwa media video animasi cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi kearifan budaya lokal. Hal ini dapat didukung oleh pernyataan Asnawati, & Sutiah (2023) bahwa media pembelajaran mampu diartikan sebagai seluruh hal yang bisa dipilih bagi menginformasikan masukan serta meningkatkan minat bahkan semangat peserta didik sekaligus menyerap tahapan mental peserta didik tersebut. Menurut Anggraini et al (2021) bahwa media pembelajaran ialah berbagai bentuk fisik ataupun teknis pada tahapan pembelajaran yang mampu menolong pendidik guna memudahkan penyampaian pembelajaran pada peserta didik hingga mempermudah meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Menurut Andrasari et al (2022) bahwa media video animasi menjadi alat yang mampu dijadikan penolong atas tahapan belajar membimbing, mampu menangkap daya pikir, perasaan, semangat siswa melewati gambaran yang bergerak diikuti audio narasi serta berguna menjelaskan arti pesan yang hendak disampaikan hingga mampu meraih tujuan pembelajaran yang makin bagus serta sempurna. Menurut Zakiaturrahmi (2023) mempunyai keunggulan menggunakan video animasi diantaranya mampu mendorong perhatian siswa saat belajar, mengakibatkan siswa merasa semangat dan tahapan stimulasi serta penangkapan efektif.

Hasil sejalan dengan penelitian yang dilakukan Berliana et al (2023) bahwa media video animasi pada materi bersatu dalam keberagaman dapat menaikkan hasil belajar, membantu siswa memahami bahan arti persatuan dalam keberagaman dan menolong siswa dapat mudah mempelajari pelajaran. Penelitian Andrasari et al (2022) bahwa media pembelajaran yang dipilih mampu menolong tahapan pembelajaran, menolong siswa untuk tertarik memahami materi dan mendorong perhatian siswa. Penelitian Susilo & Widiya (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran mengakibatkan efek positif pada pertumbuhan daya pikir peserta didik guna meningkatkan bahan pelajaran. Penelitian Titin & Safitri (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu mengakibatkan hasil belajar peserta didik meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SD dinilai valid karena sangat layak untuk digunakan dan dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 1 Panggungrejo.

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, adapun hasil yang diperoleh bahwa:

1. Tingkat kevalidan media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo dinilai sangat layak untuk digunakan dengan persentase kelayakan sebesar 88%.
2. Efektivitas media video animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam materi kearifan budaya lokal pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 bagi siswa kelas V SDN 1 Panggungrejo dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase keefektifan sebesar 50%.

REFERENSI

- Andrasari, N. A., Haryanti, Y., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Seminar Nasional Pendidikan Fkip Unma*, 36–44.
- Anggraini, V., Prananda, G., & Hader, A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 10(2), 54–62.
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jie: Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/Jie.V9i1.22809>
- Azahrah, F., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada Sma Kelas X Sekecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4).
- Berliana, T., Aka, K. A., & Wahyudi. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Revolusi Pendidikan Di Era Vuca*, 581–586.

- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(2), 112–118.
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm.
- Susilawati, A., Anwar, C., Santiari, N., & Sitorus, Z. (2023). *Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*. Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Stkip Pgri Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>
- Taufan, A., Nendissa, J., & Sinurat, J. (2023). *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*. Widina Media Utama.
- Thalib, M. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1).
- Zakiaturrahmi. (2023). *Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas 1 Di Smp Negeri 3 Ingin Jaya*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.