PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI EKOSISTEM BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI KELAS V SDN KAJHU ACEH BESAR

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh :

Fardiana

NIM : 1911080014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

2023
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fardiana
Nim : 1911089014
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi konsistem Berbasis Kearifan Lokal Di SDN Kajtutu Aceh Besar.

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian program sarjana

Banda Aceh, 15 Juli 2023

Pembimbing I

Dr. Ili Kasmini, S.Si, M.Si
M.Pd NIDN.0117126801

Pembimbing II

Dr. Mardhafillah,
NIDN.1312049101

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru sekolah Dasar

Helinsyah, M.Pd
NIDN.1320108501
# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ........................................................................................................... i  
ABTRAK ............................................................................................................................. iii  
DAFTAR ISI ......................................................................................................................... v  
DAFTAR TABEL ..................................................................................................................... viii  
DAFTAR GAMBAR .............................................................................................................. ix  
DAFTAR LAMPIRAN .......................................................................................................... x  
BAB I PENDAHULUAN ........................................................................................................ 1  
Latar belakang ....................................................................................................................... 1  
1.1 Rumusan Masalah ........................................................................................................ 9  
1.2 Tujuan Penelitian ......................................................................................................... 9  
1.3 Manfaat penelitian ...................................................................................................... 10  
1.4 Definisi operasional .................................................................................................... 10  
1.4.1 Penelitian Pengembangan (R&D) ........................................................................ 11  
1.4.2 Pembelajaran .......................................................................................................... 11  
1.4.3 Kearifan Lokal ........................................................................................................ 11  
1.4.4 Video Pembelajaran ................................................................................................ 11  
1.4.5 Komponen Ekosistem ............................................................................................ 12  
BAB II LANDASAN TEORI ................................................................................................. 13  
2.1 Pengertian Media ....................................................................................................... 13  
2.2 Jenis-Jenis Media ....................................................................................................... 14
2.3 Alasan Penggunaan Media Pembelajaran .............................................. 16
2.4 Pengertian Video Animasi ................................................................. 16
2.5 Komponen ekosistem ........................................................................... 18
  2.5.1 Jenis-jenis Ekosistem ................................................................. 20
  2.5.2 Daur Hidup Hewan ................................................................. 20
  2.5.3 Rantai makanan ......................................................................... 21
2.6 Kearifan lokal ..................................................................................... 22
  2.6.1 Pengertian kearifan lokal di Aceh ............................................. 22
  2.6.2 Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal ......................................... 25
  2.6.3 Tujuan dan Manfaat Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal ....... 25
2.7 Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal .............................................. 26
2.8 Kajian penelitian yang Relafan ........................................................... 26
2.9 Teori Pengembangan ......................................................................... 27
2.10 kerangka berfikir .............................................................................. 28

BAB III METODE PENELITIAN ................................................................. 30
  3.1 Langkah-langkah Penelitian ......................................................... 30
  3.2 Metode Penelitian Planning ............................................................ 31
  3.3 Metode Design ................................................................................. 32
  3.4 Metode penelitian Development .................................................... 32
  3. 5 Teknik pengumpulan data .............................................................. 33
  3.6 alat Pengumpulan data .................................................................... 34
  3.7 Analisis Data .................................................................................... 34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .......................................................... 4
4.1 Hasil Penelitian ................................................................. 41
  4.1.1 Tahap Planning .......................................................... 41
  4.1.2 Hasil Desain .............................................................. 44
  4.1.3 Hasil Development ..................................................... 48

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP .................................... 62
  5.1 Kesimpulan ................................................................. 62
  5.2 Saran ............................................................................ 63

DAFTAR PUSTAKA .................................................................. 63
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang penghidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlas mulia kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa. Namun jika pendidikan nasional tidak dibarengi nilai-nilai moral, norma dan aturan yang mangikut sebagai proses koreksi atas kemajuan pendidikan serta tantangan yang datang dari dalam maupun luar. (Dodi ilham, 2019 : 109) berpendapat bahwa Pendidikan sebagai sarana untuk mengontrol dan mengevaluasi hal yang tidak diinginkan oleh dunia pendidikan. Kurikulum pendidikan seharusnya sesuai dengan perkembangan zaman yang berbasis perkembangan dinamis dan tidak bersifat statis menuju hakikat utama dalam pendidikan yakni memanusiakan manusia.


Tujuan belajar adalah proses yang terjadi apabila individu dihadapkan pada
situasi dimana peserta harus mengatasi rintangan-rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan. Proses penyesuaian diri terjadi secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang banyak terhadap apa yang dilakukan. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur yang berlangsung sumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. (Moh Suardi, 2018).


Pembelajaran menggunakan media menjadi sarana dalam penyampaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Talizaro Tafonao (2018:103) segala sesuatu yan dapat digunakan untuk
menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.


Ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, kemungkinan timbulnya kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis, psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa mediapembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar. Karena media dapat membuat hal hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Septy Nur Fathillah, 2021).

Video merupakan media audio visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, media ini tidak hanya di lihat tapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan, sehingga siswa tidak cepat lupa, ukuran tampilan video

Video Animasi merupakan gambar statis yang ditampilkan secara berurutan sehingga gambar tersebut menjadi gambar yang bergerak selain sebagai hiburan animasi juga telah menjadi penuntun, penginspirasi juga sebagai sarana sosialisasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didi, mampu menyajiikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pembelajaran yang sifatnya sulit. Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Menurut Purwono (2014:127) Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar salah satunya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Salah satu media yang digunakan dalam pembejalan adalah media video.
Kelebihan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal tersebut adalah siswa lebih mudah memahami materi ekosistem karena sering ditemukan di alam sekitarnya, serta dapat melihat secara langsung apa itu ekosistem. Media video berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengoptimalkan penyampaian materi ekosistem.

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada disekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.


Materi ekosistem sangat cocok di kaitkan dengan kearifan lokal karena peserta didik memiliki hubungan erat dengan linkungan sekitarnya. Selain itu materi ekosistem dipadukan dengan kearifan lokal untuk mengkoordinir esensi kurikulum 2013 yaitu proses pembelajaran yang tidak hanya dirancanh untuk menambah pengetahuan peserta didik, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan dan karakter yang luur berdasarkan kepribadian bangsa.(Khusna at al, 2018 : 48).


Kearifan local adalah strategi kehidupan yang merupakan kebijakan setempat “local wisdom” atau pengetahuan setempat “local knowledge atau kecerdasan setempat “local ge-nious”. Kearifan local dapat juga diartikan sebagai pandangan hidup sebuah masyarakat dan ilmu pengetahuan yang dimiliki (Samodro, 2018:131). Setiap daerah memiliki cara dan gaya hidup dalam keberlangsungan kehidupannya. Dalam konteks ini terlebih mengkaji tentang nilai-nilai budaya dalam masyarakat tradisional, memerlukan partisipasi khusus untuk mengetahui apa yang menjadi pedoman masyarakat dalam menjalankan kehidupannya. Mengungkap dan mengetahui cara pandang masyarakat menge-nai sesuatu hal, dapat dilihat dalam prakteknya seperti:
peraturan desa adat, pola keseharian, kepercayaan dan mitologi, maupun ritual.

Selain kearifan lokal diatas, daerah 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. SD N Kajhu terletak di daerah pesisir yang ada di area kajhu aceh besar, Lingkungan sekitar masih banyak bahan alam seperti pepohonan hijau, bendungan, kolam-kolam ikan, sawah, dan kebun sayur. Meskipun begitu SDN Kjahu sudah menggunakan berbagai teknologi untuk membantu proses belajar mengajar. SDN Kajhu menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadikannya lebih mudah. Alat teknologi yang sering digunakan di sekolah tersebut seperti infocus, laptop, printer, mic dan alat teknologi lainnya.

Hutan mangrove atau sering disebut dengan pohon bakau merupakan pepohonan yang banyak tumbuh di pinggiran pantai kajhu yang dipengaruhi oleh pasang surutnya air laut, serta ada beberapa tempat yang mengalami akumulasi bahan organik dan pelumpuran. Pohon bakau ini merupakan sebuah ekosistem yang bersifat khas karena adanya aktivitas daur penggenangan oleh pasang surut air laut. Selain bakau, ekosistem diperairan daerah kahu tersebut adalah ekosistem kerang. Kerang banyak terdapat dipesisir laut kajhu yang sering dimanfaatkan oleh masyarakat kajhu sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan
sehari-hari.

Hasil pengamatan di sekolah SDN Kajhu banyak siswa yang kurang semangat dan sulit memahami materi yang di sampaikan oleh guru, sangat mudah bosan dan bermalas-malasan karena pembelajaran yang di sampaikan rata-rata menggunakan metode ceramah saja, hanya sebagian saja guru yang menggunakan media pembelajaran, seperti khususnya pada pembelajaran seni saja namun pada pembelajaran lainnya hanya menggunakan buku siswa. Di sekolah tersebut juga 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. Berdasartrkan masalah diatas maka peneliti ingin mengembangkan produk video animasi berbasis kearifan lokal yang ada di aceh.


Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Ekosistem
Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V SDN Kajhu Aceh Besar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana produk pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi ekosistem.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi ekosistem.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan dan perkebangan ilmu pengetahuan bagi siswa khususnya tentang media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

2. Manfaat Praktis
   a) Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah

   b) Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran serta menjadi alternatif media
pembelajaran yang digunakan.

   c) Bagi siswa

   Dapat membantu memudahkan memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPA materi ekosistem serta memberikan kemampuan atau keterampilan dalam memahami pentingnya menjaga lingkungan.

**1.5 Definisi Operasional**

   Devinisi operasional merupakan suatu upaya untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca dalam memahami variabel maupun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi :

   1.5.1 **Penelitian Pengembangan (R&D)** merupakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan menggunakan model allesi dan trolip dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Tahap perencanaan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media. Tahap desain dilakukan untuk membuat rancangan produk. Tahap pengembangan dilakukan uji coba produk menggunakan uji alpha dan uji beta.

   1.5.2 **Pembelajaran** merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Dalam video pembelajaran terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Unsur audio dalam visual yaitu narasi dan instrumen musik sedangkan visual nberupa
video animasi serta narasi berupa teks. Dengan adanya unsur audio memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran melalui pendengaran, sedangkan visual menciptakan ketertarikan siswa dalam menerima pesan atau pelajaran.

1.5.3 Kearifan lokal adalah strategi kehidupan yang merupakan kebijakan stempat “local wisdom” atau pengetahuan setempat. Kearifan lokal dapat juga diartikan sebagai pandangan hidup sebuah masyarakat dan ilmu pengetahuan yang dimiliki (Samodoro, 2018:131).


1.5.5 Komponen ekosistem didunia dibagi menjadi dua yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri dari ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri dari ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri dari ekosistem hutan, padang...
rumut, padang pasir tuntda dan taiga. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Contohnya adalah sawah dan bendungan (Diana Puspita:2017)

1.6 Kurikulum Pembelajaran


Pembelajaran yang mengaitkan lingkungan tempat tinggal peserta didik atau terkait dengan situasi nyata dunia sekitar peserta didik akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, (Darmiayati zuchdi, dkk 2012:103). Kemampuan pedagogik harus mampu mengaitkan pembelajaran IPA dengan lingkungan sekitar agar menjadi salah satu kreatifitas dari pendidik. Mengaitkan pembelajaran dengan situasi lingkungan sangat mudah jika menggunakan suatu tema tertentudidalam pembelajaran IPA. Apalagi lingkungan alam di indonesia yang memberikan
tempat hidup untuk rakyatnya ternyata semakin lama semakin rusak. Tidak ahanya penebangan hutan, peluasan lahan sawit, penambangan mineral oleh perusahaan besar yang mengakibatkan keadaan alam semakin terpuruk. Kurang pedulinya warga terhadap lingkungan. Sebagai warga harus terus menjaga kelesarian alam lokal.

Tidak jarang potensi lokal seperti hutan lindungg, lahan gambut hilang dan rusak karena ketamakan manusia dalam mengelolah lingkungan dan sumber daya. Hal-hal itu sebenarnya dapat dicegah apabila nilai-nilai kearifan lokal terhadap kelestarian lingkungan dijunjung tinggi dan ditanamkan dalam pribadi peserta didik sedidik mungkin didalam suasana pembelajaran IPA.