

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Bermuatan *Local Wisdom* Gresik

Yessi Zuana Kholida
Universitas Muhammadiyah Gresik
Jalan Sumatera 101 Randu Agung, Kabupaten Gresik
E-mail: yessikholid@gmail.com

Slamet Asari
Universitas Muhammadiyah Gresik
Jalan Sumatera 101 Randu Agung, Kabupaten Gresik
E-mail: asari70@gmail.com

Received: 07/06/2024

Accepted: 16/09/2024

Revised: 27/06/2024

Publication: 30/12/2024

Abstrak

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan memasukkan *local wisdom* agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih bermakna. *Local wisdom* merupakan identitas bangsa dan pandangan hidup yang terwujud dalam berbagai bidang kehidupan di daerah tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah video animasi dengan mengetahui tingkat kelayakannya serta respon peserta didik termasuk tingkat keterbacaan terhadap media pembelajaran animasi yang bermuatan *local wisdom* daerah Gresik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Evaluate*). Adapun subjek penelitian ini melibatkan 21 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik. Hasil validasi materi oleh ahli memperoleh persentase kelayakan sebesar 93%, sementara validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 91%, dan respon peserta didik sebesar 89% yang semuanya termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil persentase dari uji keterbacaan media yang diperoleh pada aspek materi yaitu sebesar 85,71%, aspek kebahasaan sebesar 83,33%, aspek visual sebesar 85,71%, dan audio sebesar 80,95%. Berdasarkan keseluruhan hasil uji yang dilakukan, media animasi yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Alam dan Sosial; *Local Wisdom* Gresik



A. Pendahuluan

Pengaruh perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat besar terhadap paradigma pendidikan nasional (Muktapa, 2021), yang mana hal itu turut mempengaruhi tugas guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar (Awalia et al., 2019). Akankah seorang guru masih perlu mengajar di depan kelas sendirian, menuliskan materi di papan tulis lalu menugaskan peserta didik untuk menyalinnya, dan kegiatan-kegiatan sejenisnya, sementara teknologi berkembang dengan sangat pesat (Awalia et al., 2019). Tentunya guru harus memanfaatkan penggunaan dan inovasi teknologi di dalam lingkungan sekolah (Barwani & Arifin, 2012), karena hal tersebut merupakan ciri dari revolusi industri 4.0 (Afridiani & Faridah, 2021). Selain itu, teknologi juga dapat mempermudah guru dalam memvisualisasikan materi yang sedang diajarkan kepada peserta didik (Awalia et al., 2019). Perkembangan teknologi yang pesat ini dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran di berbagai hal, salah satunya sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan, agar dapat memberikan rangsangan pemikiran, rasa perhatian, ketertarikan, dan minat peserta didik dalam belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan maupun membangkitkan minat dan keinginan baru dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2023), dan mempermudah penyampaian materi (Wahyuni & Yokhebed, 2019). Sementara itu fakta di lapangan menunjukkan bahwasanya masih terdapat banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran inovatif, bahkan juga tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali (Tafonao, 2018), contohnya pada SD Mugres. SD Mugres memiliki fasilitas pendidikan yang cukup memadai seperti proyektor, *speakers*, jaringan internet, laboratorium komputer, perpustakaan, dan lain-lain namun tidak semua guru mampu menggunakan berbagai fasilitas tersebut dalam pembelajaran dengan maksimal.

Media audio visual termasuk dalam perangkat media yang menayangkan gambar dan suara secara bersamaan yang berisi pesan pembelajaran (Ramli, 2012). Salah satu contoh bentuk media pembelajaran audio visual adalah video. Video pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk animasi agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Kim et al., 2007; Melati et al., 2023). IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit (Sulistiyowati et al., 2020) karena terdapat banyak konsep yang bersifat abstrak dan dapat menimbulkan miskonsepsi, sementara dalam tingkat sekolah dasar matapelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) digabung dengan ilmu sosial menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Materi yang termuat pada mata pelajaran IPAS merupakan materi IPA yang dikaitkan dengan materi sosial yang dapat memberikan tantangan tersendiri bagi seorang guru. Selain tantangan pada materinya, tantangan juga muncul pada tahapan perkembangan peserta didik, dimana peserta didik sekolah dasar usia kurang dari 11 tahun belum dapat berpikir secara abstrak dan membutuhkan keterlibatan langsung objek yang sedang dipelajari secara realistik (Hanafi & Sumitro, 2020). Pembelajaran IPAS



juga perlu lebih dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dan budaya lokal agar peserta didik merasakan pembelajaran bermakna dari pengetahuan materi yang diperolehnya (Dwipayana et al., 2020).

Budaya dan kearifan lokal atau *local wisdom* bagi peserta didik berperan dalam memperoleh pembelajaran bermakna (Rummar, 2022;). *Local wisdom* dapat dianggap sebagai identitas bangsa dan pandangan hidup yang terwujud dalam berbagai bidang kehidupan di daerah tertentu (Ganda & Romadi, 2017). Media animasi yang bermuatan *local wisdom* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Rahayu, 2018). Selain itu media animasi yang bermuatan kearifan lokal juga dapat meningkatkan literasi lingkungan (Kasmini, 2023), sehingga penggunaan media animasi yang bermuatan *local wisdom* dapat dianggap penting.

Jual beli merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Namun berdasarkan hasil pra survey di SD Muhammadiyah 2 Gresik pada tanggal 06 Maret 2024 melalui wawancara dengan AWA selaku Guru Kelas IV ditemukan perbedaan pemaknaan oleh peserta didik dalam memahami jual beli. Dikatakan bahwa sebagian besar peserta didik belum memaknai jual beli sebagai suatu kegiatan untuk memenuhi kebutuhan, namun hanya dilakukan ketika diinginkan saja. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru kelas adalah dengan mengajarkan konsep produksi-konsumsi masyarakat di wilayah yang berbeda seperti perkotaan dan pedesaan, yang mana masing-masing memiliki nilai untuk saling bergantung. Selama pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pada materi ini juga minim sehingga peserta didik kurang antusias dalam mempelajari materi jual beli, oleh karena itu diperlukan penjelasan mendalam mengenai jual beli yang berkaitan dengan produksi-konsumsi di wilayah berbeda dan diintegrasikan dengan kearifan lokal agar pembelajaran bermakna dapat lebih dirasakan oleh peserta didik.

Salah satu *local wisdom* yang ada di Kabupaten Gresik adalah Festival Pasar Bandeng. Pasar Bandeng sendiri merupakan tradisi yang berusia ratusan tahun dan dilaksanakan secara turun-temurun sejak masa penyebaran agama Islam di era Sunan Giri. Tradisi ini berawal karena kondisi perekonomian masyarakat Gresik tidak seimbang, sementara wilayah Gresik merupakan wilayah yang cocok untuk pertambakan. Karena itulah Sunan Giri mengadakan Pasar Bandeng yang terus dilaksanakan hingga sekarang dan telah menjadi salah satu identitas dari Kabupaten Gresik (Ro'iyah, 2022).

Lukman et al., 2019 telah mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar menggunakan metode DDD-E (*decide, design, develop, and evaluate*). Video animasi yang dikembangkan merupakan animasi terkait materi siklus air dan peristiwa alam, serta kearifan lokal yang dicantumkan berupa peristiwa alam yang terjadi di daerah Jambi. Video animasi yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan video animasi yang valid, menarik, dan praktis. Sementara Awalia et al., 2019 juga melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika, yang dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik.

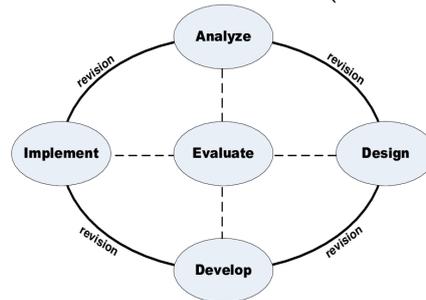
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi bermuatan *local wisdom* daerah Gresik pada mata pelajaran IPAS yang layak digunakan dalam pembelajaran, karena dalam kurikulum terbaru (Kurikulum Merdeka) mata pelajaran IPA telah berganti menjadi IPAS sehingga



diperlukan pembaharuan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga menggunakan metode yang berbeda yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Evaluate*), serta alat yang digunakan untuk mengembangkan animasi adalah aplikasi *Canva*.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Gresik-Jawa Timur. Sementara model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE yang meliputi lima tahapan diantaranya tahap *analyze, design, development, implementation dan evaluation* (Branch, 2009)



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Analyze atau analisis menjadi tahap awal dalam model pengembangan ADDIE yang berfokus untuk mendapatkan informasi tentang perlunya pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015) serta menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah *design*, yaitu tahap perancangan desain produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dengan membuat *Storyboard*. Tahap pengembangan produk atau *development* ialah tahap produksi dari produk yang dikembangkan dengan merekam audio, menyusun tampilan animasi, dan *editing* kemudian melakukan validasi oleh ahli. Tahap selanjutnya yaitu *implementation* dimana tahap ini merupakan tahap untuk menguji kelayakan produk terhadap sejumlah responden yang dipilih. Tahap *evaluate* dilakukan di setiap langkah untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan responden terhadap media animasi yang telah diujikan.

Analisis data dilakukan dengan menganalisis aspek penilaian oleh masing-masing ahli dan subjek uji coba. Tingkat kelayakan media diketahui dari hasil penilaian para ahli yang dianalisis menggunakan Persamaan 1 (Purwanto, 2012). Skala penilaian terendah adalah 1 dan skala penilaian tertinggi adalah 4.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (1)$$

\bar{X} : Skor rata – rata penilaian

\bar{X} : Skor rata – rata penilaian

$\sum X$: Jumlah perolehan skor

n : Banyak data



Tabel 1. Kategori kelayakan uji validasi media

Skor rata-rata	Kategori
$3.25 < \bar{X} \leq 4.00$	Sangat Layak (SL)
$2.50 < \bar{X} \leq 3.25$	Layak (L)
$1.75 < \bar{X} \leq 2.50$	Kurang Layak (KL)
$1.00 < \bar{X} \leq 1.75$	Tidak Layak (TL)

Uji keterbacaan media dilakukan kepada peserta didik yang kemudian dianalisis menggunakan Persamaan 2 untuk mengetahui persentase tingkat keterbacaan.

$$P = \frac{\sum \text{Skor } (n)}{\sum \text{Skor tertinggi } (N)} \times 100\% \quad (2)$$

Tabel 2. Persentase angket keterbacaan

Skor rata-rata	Kategori
$75\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak (SL)
$50\% < P \leq 75\%$	Layak (L)
$25\% < P \leq 50\%$	Kurang Layak (KL)
$0\% < P \leq 25\%$	Tidak Layak (TL)

Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dapat dianalisis dengan menggunakan Persamaan 1 dengan skala tertinggi adalah 2 dan skala terendahnya adalah 1. Kategori tingkat respon peserta didik terhadap media dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kategori kelayakan uji respon

Skor rata-rata	Kategori
$3.25 < \bar{X} \leq 4.00$	Sangat Layak (SL)
$2.50 < \bar{X} \leq 3.25$	Layak (L)
$1.75 < \bar{X} \leq 2.50$	Kurang Layak (KL)
$1.00 < \bar{X} \leq 1.75$	Tidak Layak (TL)

C. Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa video pembelajaran dalam bentuk animasi Sekolah Dasar yang terintegrasi dengan *local wisdom* daerah Gresik-Jawa Timur sebagai media pembelajaran kelas IV. Penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE. Pemakaian model ini berdasarkan pada kelebihannya yang memiliki tahapan sederhana daripada model lainnya, dan juga memiliki keteraturan dalam alurnya sehingga banyak digunakan oleh para pengembang bahan ajar untuk menghasilkan produk yang layak (Soesilo & Munthe, 2020). Adapun model ADDIE dalam pengembangan ini yaitu :

1. Analisis

Pengembangan produk ini diawali dengan melakukan wawancara guru kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Gresik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik belum memaknai kegiatan ekonomi jual beli sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan hidup. Peserta didik lebih memahami kegiatan jual beli untuk mendapatkan keinginan. Guru



menyebutkan bahwa bahwa pembelajaran pada materi jual beli perlu ditambahkan materi tentang konsumsi-produksi di wilayah yang berbeda agar peserta didik memiliki gambaran yang lebih luas mengenai konsep pemenuhan kebutuhan melalui kegiatan jual beli. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru biasa adalah *powerpoint* dan video dari *Youtube*. Video dari *Youtube* terkadang kurang sesuai dengan kearifan lokal yang ada di wilayah Gresik, sehingga terkadang peserta didik kesulitan mendapatkan pengetahuan bermakna dalam pembelajaran.

2. Perencanaan

Perancangan media diawali dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, diantaranya dari buku, jurnal, artikel, dan lain sejenisnya. Segala informasi yang terkumpul dijadikan sebagai landasan untuk Menyusun *storyboard* di awal. *Storyboard* digunakan sebagai panduan dalam proses pengembangan selanjutnya.

3. Pengembangan

Pengembangan video animasi diawali dengan melakukan perekaman suara sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat menggunakan aplikasi perekam bawaan dari *smartphone*. Tahap selanjutnya melakukan *editing* audio yang telah direkam menggunakan *Audo studio*. Setelah pembuatan audio selesai, tahap selanjutnya adalah mendesain video animasi. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* dengan berlangganan secara resmi untuk mendapatkan akses lebih luas terhadap semua fitur yang disediakan oleh *developer*. Tampilan animasi secara berurutan meliputi pembukaan, produksi-konsumsi daerah perkotaan dan pedesaan, kegiatan jual beli di Festival Pasar Bandeng yang digelar di Kabupaten Gresik, dan penutup. Video animasi yang dikembangkan terdiri dari 21 *slide* berbeda dengan durasi 5 menit 29 detik. Setelah audio dan animasi sudah siap, proses selanjutnya menyatukan kedua komponen tersebut agar menjadi media audio visual melalui aplikasi *Capcut*. Beberapa cuplikan dalam video animasi yang dikembangkan dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4.

Tampilan Awal pada Video Animasi yang Dikembangkan

No.	Potongan Animasi	Tampilan Awal	Teks
1.	Pembukaan		Untuk Capaian Pembelajaran : Kebutuhan dan Keinginan. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik memahami hubungan produksi-konsumsi suatu daerah dengan kegiatan jual beli.



2. Produksi-konsumsi daerah perkotaan dan pedesaan



Variasi kebutuhan manusia di daerah kabupaten Gresik

Pedesaan

Apabila kita mengingat wilayah pedesaan di kabupaten Gresik, salah satu contohnya adalah kecamatan Dukun dan sekitarnya. Mereka juga membutuhkan kendaraan untuk efisiensi waktu dan tenaga ketika bepergian. Ponsel dan laptop juga diperlukan untuk berkomunikasi di era globalisasi, dan banyak kebutuhan lainnya.

Perkotaan

Sementara warga perkotaan di kabupaten Gresik, salah satu contohnya adalah warga yang tinggal di kecamatan Manyar dan sekitarnya. Mereka juga membutuhkan bahan makanan yang banyak diproduksi di desa. seperti beras, sayur, buah, daging, dan lain-lain.

3. Kegiatan jual beli di Festival Pasar Bandeng Kabupaten Gresik



Mari berkunjung ke festival Pasar Bandeng yang digelar di tengah Kota Gresik untuk mengamati kegiatan jual beli di sana bersama : Yessi dan Ria.

4. Penutup



Nah,, sudah paham kan dengan konsep jual beli untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari, semoga video ini bermanfaat bagi kita..

See You...!!

Video animasi kemudian divalidasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menjelaskan rincian aspek dan sub aspek yang dinilai dalam pengembangan video animasi ini.

Instrumen penilaian dalam validasi ahli media terbagi menjadi empat aspek meliputi desain media, isi materi IPAS, efektifitas media, dan muatan *local wisdom*. Keempat aspek tersebut memiliki beberapa sub aspek untuk dijadikan sebagai penilaian. Aspek pertama yaitu desain media. Desain media memiliki 3 sub aspek



yang dinilai diantaranya kesesuaian video animasi dengan materi pembelajaran, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta ketepatan struktur kalimat deskripsinya. Aspek ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Aspek selanjutnya adalah aspek isi materi IPAS dimana sub aspeknya meliputi kedalaman materi, kemudahan materi untuk dipahami, akurasi teori, akurasi fakta dalam kehidupan sehari-hari, dan penyampaian kebahasaan. Rata-rata persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli media dalam aspek ini sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Materi yang disampaikan dengan baik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang dibahas (Komalasari & Rahmat, 2019), sehingga aspek ini merupakan aspek penting yang perlu untuk diperhatikan.

Aspek ketiga yaitu efektifitas media dengan 2 sub aspek yang dinilai yaitu materi pembelajaran dapat di *review* ulang dan sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Penilaian ahli dalam aspek ini menggambarkan bahwa video animasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 100%.

Aspek terakhir dalam penilaian ahli materi ialah aspek muatan *local wisdom*. Aspek ini melihat kesesuaian *local wisdom* dengan materi pembahasan dan peningkatan wawasan keilmuan. Aspek ini mendapatkan penilaian sebesar 75% yang termasuk pada kategori sangat layak. Aspek ini merupakan aspek yang sangat penting karena merupakan bagian esensial dalam penelitian ini.

Adapun saran dan masukan dari ahli materi menyebutkan bahwasanya kegiatan jual beli dapat ditunjukkan melalui foto kegiatan yang terjadi secara nyata di sekitar. Begitu pula dengan *local wisdom* yang dipilih, hendaknya ditunjukkan foto Festival Pasar Bandeng terbaru sehingga peserta didik dapat benar-benar memahami konteks secara jelas berdasarkan pengalaman nyata yang telah mereka miliki. Suatu informasi yang dilengkapi dengan gambar akan lebih mudah untuk dipahami serta memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang sama sesuai dengan konteks yang ingin disampaikan (Jatmika, 2005; Syahrudin, 2016).

Selain penilaian ahli materi, penelitian ini juga melibatkan ahli media dan menghasilkan persentase kelayakan sebesar 91%. Instrumen penilaian dalam validasi ahli media memiliki beberapa aspek untuk dinilai yaitu aspek perangkat lunak, aspek desain, dan aspek efektifitas.

Aspek perangkat lunak berisi 3 sub aspek berupa kemudahan dalam pemeliharaan, kemudahan dalam penggunaan dan akses, serta efisien untuk pembelajaran mandiri. Persentase kelayakan dalam aspek perangkat lunak yang diperoleh sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Aspek desain berisi 2 sub aspek berupa kelogisan penyajian dan keruntutan alur konsep. Persentase kelayakan yang diperoleh dalam aspek desain sebesar 87,50% yang termasuk dalam kategori layak

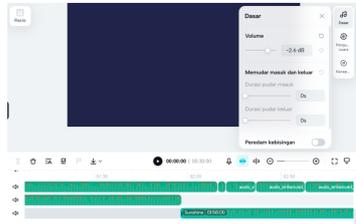
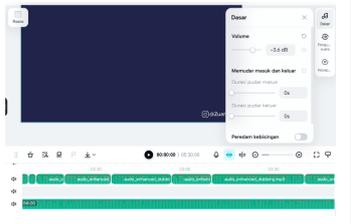
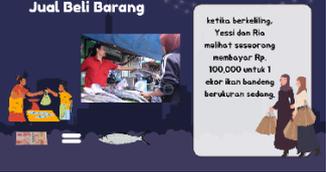
Aspek terakhir dalam penilaian ahli media adalah efektifitas yang terdiri dari 7 sub aspek penilaian yaitu komunikatif dan tepat sasaran; audio meliputi deskripsi, *background*, *sound effect*, dan musik; visual meliputi *layout design* dan *background*; tampilan animasi; tampilan gambar; kepenulisan meliputi ukuran, *font*, dan tata letak; serta kontras warna. Aspek efektifitas ini memperoleh persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 92,86% dengan catatan bahwasanya suara



backsound terlalu keras sehingga mengganggu substansi materi yang disampaikan. Video animasi kemudian diperbaiki terlebih dulu mengikuti saran dari para ahli dengan menurunkan intensitas suara dari *backsound* sebesar 1dB. Audio berfungsi untuk menyampaikan informasi verbal sebagai pendukung dari visualisasi pemahaman, sehingga apabila *backsound* yang ditambahkan secara berlebihan akan mengganggu penyampaian materi yang dijelaskan dalam audio, karena itu diperlukan penyesuaian kembali (Surjono, 2017).

Demikian hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan layak digunakan di lapangan, dengan adanya revisi yang telah dijelaskan. Perbaikan yang dilakukan dengan mengikuti saran dari para ahli dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel. 5 Perbaikan Media Animasi Berdasarkan Saran Para Ahli

No.	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menurunkan intensitas suara dari <i>backsound</i> .		
2.	Menambahi foto asli dari <i>local wisdom</i> .	   	   





4. Implementasi

Tahapan implementasi dilakukan untuk melakukan uji coba dengan melibatkan 21 peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 2 Gresik. Implementasi dilakukan untuk melakukan uji keterbacaan dan uji respons peserta didik. Pengujian ini diawali dengan menampilkan video di dalam kelas sebagai pendukung media pembelajaran. Uji respons bertujuan untuk melihat respon dari peserta didik terkait produk video animasi yang telah dikembangkan dalam aspek penggunaan, minat belajar, kebermanfaatan, kualitas, dan tampilan.

Aspek penggunaan dinilai berdasarkan 2 sub aspek yaitu desain media pembelajaran animasi menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, dan media animasi bermuatan *local wisdom* sangat mudah diakses. Aspek penggunaan mendapatkan respons positif sebesar 92,86% dari peserta didik yang berarti berada pada kategori sangat layak.

Aspek minat belajar mendapatkan respons sebesar 85,71% yang dinilai dari 3 sub aspek diantaranya peserta didik merasa terbantu dalam meningkatkan motivasi belajar, media animasi sangat mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri, dan peserta didik termotivasi dalam melakukan jual beli untuk memenuhi kebutuhan hidup bukan hanya mengikuti keinginan saja.

Kemudian dalam aspek kebermanfaatan, peserta didik memberikan respon mengenai apakah media animasi yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi jual beli sebagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan, media animasi dapat membantu peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun, serta media animasi dapat memberikan wawasan tambahan bagi peserta didik. Aspek ini mendapatkan respons dengan persentase 92,06% dengan kategori sangat layak.

Aspek selanjutnya adalah kualitas isi dengan 3 sub aspek meliputi materi disampaikan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sedang dibahas, materi yang disampaikan berkaitan dengan kontekstual kehidupan sehari-hari dan mudah dimengerti, dan peserta didik merasa terbantu untuk memilih kebutuhan melalui animasi yang dikembangkan. Aspek ini mendapatkan respon sebesar 86,31% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Aspek terakhir dalam uji respon peserta didik adalah aspek tampilan yang dinilai dari 3 sub aspek diantaranya kombinasi warna, tata letak tulisan, gambar. Animasi dan grafik menarik dan tidak membosankan; bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan jelas sehingga memudahkan peserta didik membaca deskripsi penjelasan; serta audio terdengar jelas



sehingga memudahkan penyampaian materi. Aspek tampilan mendapatkan respons sebesar 88,89% dan berada dalam kategori sangat layak.

Sementara itu, uji keterbacaan media mencakup empat aspek yaitu aspek materi, aspek kebahasaan, aspek visual, dan aspek audio. Aspek materi dinilai berdasarkan kemudahan dalam memahami materi yang ada pada media animasi, kejelasan pemaparan materi, materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi dalam media animasi berkaitan dengan *local wisdom*. Aspek ini memperoleh 85,71% keterbacaannya oleh peserta didik.

Sub aspek dalam aspek kebahasaan meliputi kalimat yang disampaikan terdengar dengan jelas, kalimat deskripsi mudah dipahami, Bahasa yang digunakan sesuai dengan situasi perkembangan peserta didik. Aspek kebahasaan ini memperoleh persentase sebesar 83,33% dalam keterbacaannya.

Aspek selanjutnya yaitu aspek visual dengan sub aspek yang terdiri atas penggunaan jenis dan font yang tepat dan jelas, tampilan animasi dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah, serta ilustrasi gambar dan grafik terlihat jelas serta mudah dimengerti. Aspek ini mendapatkan persentase keterbacaan sebesar 85,71% dari peserta didik.

Aspek terakhir dalam keterbacaan yaitu aspek audio yang terdiri dari 2 sub aspek yaitu volume suara penjelasan terdengar dengan jelas, dan *background* suara animasi terdengar dengan baik. Peserta didik memberikan penilaian keterbacaan dalam aspek audio sebesar 81,25% dengan kategori sangat layak.

Merujuk pada hasil dari uji respons peserta didik dan uji keterbacaan yang dinilai dari masing-masing aspek, media animasi yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media audio-visual sejatinya memberikan dua kali input pada sensor manusia yaitu telinga (auditory) melalui narasi yang diucapkan dan mata (visual) melalui tampilan gambar, foto, ilustrasi, animasi, dan lain-lain (Surjono, 2017). Agar informasi yang disajikan dalam media dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, penting untuk mendapatkan gambaran dari aspek-aspek yang telah dijelaskan atas produk dari penelitian ini. Sejalan dengan penelitian Luthfia, 2023 yang juga mengembangkan media animasi berbasis multi representasi yang bermuatan sains islam melalui *Instagram* pada materi gerak lurus, penelitiannya menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sangat layak dengan menggunakan penilaian pada aspek-aspek yang sama dengan penelitian ini.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara berulang sepanjang tahapan ADDIE agar produk yang valid dan layak dapat dihasilkan melalui saran dan masukan untuk perbaikan media dari rekan kerja (*design*), validator ahli (*development*), guru kelas dan peserta didik (*implementatiton*) sebagai bahan evaluasi. Tahap ini, media video animasi didiskusikan dan diperbaiki bersama rekan kerja dengan mengukur kelayakannya berdasarkan penilaian validator ahli.

Media pembelajaran video animasi yang layak dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Safitri et al., 2022), meningkatkan kemampuan literasi lingkungan (Kasmini, 2023), meningkatkan minat (Hapsari & Zulherman, 2023; Tafonao, 2018) dan motivasi peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2023), untuk itu produk yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat



diimplementasikan dalam pembelajaran dengan skala yang lebih luas pada penelitian selanjutnya. Selain itu, penggunaan media animasi yang dikembangkan ini juga dapat digunakan sebagai salah satu upaya dalam mengenalkan serta mewariskan budaya local daerah Gresik kepada generasi selanjutnya. Namun karena media animasi dalam penelitian ini terbatas hanya pada materi jual beli, dan tidak meliputi keseluruhan capaian pembelajaran IPAS pada fase B, maka media ini hanya dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran dalam cakupan materi tersebut.

D. Simpulan

Video animasi yang bermuatan *local wisdom* daerah Gresik pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD yang dikembangkan menggunakan model ADDIE termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli materi dan media memperoleh persentase sebesar 93% dan 91%. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 89%. Adapun tingkat keterbacaan media yang diperoleh pada aspek materi, aspek kebahasaan, aspek visual, dan aspek audio berturut-turut sebesar 85,71%, 83,33%, 85,71%, dan 80,95% Keseluruhan hasil uji yang dilakukan menyatakan bahwa media animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis sangat berterimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Gresik dan para ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah dan guru kelas 4 SD Muhammadiyah 2 Gresik yang turut berperan aktif dalam ketuntasan penelitian ini.

F. Pernyataan Kontribusi Penulis

Penelitian ini dilakukan oleh YK sebagai penulis utama dengan bantuan SA selaku penulis kedua.

G. Referensi

- Afridiani, W., & Faridah, A. (2021). Validitas Pengembangan E-modul Berbasis Android Mata Kuliah Food Control. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2450–2458. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.780>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Barwani, & Arifin. (2012). *Etika dan Profesi Kependidikan*. Ar-Ruzz Media.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9). Springer.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Ganda, F. K., & Romadi. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore untuk



- Menanamkan Kearifan Loka kepada Siswa. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 11(1), 79–94.
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2020). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Medi Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Kasmini, L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran Ipa. *Visipena*, 14(2), 68–84. <https://doi.org/10.46244/visipena.v14i2.2340>
- Kim, S., Yoon, M., Whang, S. M., Tversky, B., & Morrison, J. B. (2007). The effect of animation on comprehension and interest. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23(3), 260–270. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2006.00219.x>
- Komalasari, K., & Rahmat. (2019). Living values based interactive multimedia in Civic Education learning. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113–126. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Lutfia, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Islam Melalui Instagram pada Materi Gerak Lurus [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. In *eprint.walisongo*. <https://eprints.walisongo.ac.id/>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muktapa, M. I. (2021). Integritas Ilmu Pengetahuan dan Penerapannya dalam Aspek Kehidupan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v3i1.33>
- Purwanto, M. N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, J. D. E. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smp [Universitas Jember]. In *Jurnal Skripsi Unej* (Vol. 2, Issue 4). <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/87996>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran (1st ed)* (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Ro'iyah, M. M. (2022). *EKSISTENSI WARISAN TRADISI PASAR BANDENG DI KABUPATEN GRESIK (Ditinjau Dari Teori Fungsionalisme Struktural Talcott Parsons)*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Syntax Transformation*, 3(12).



- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919–932. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.672>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, S., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar IPA pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 718–723. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1117>
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). <https://www.researchgate.net/publication/332444168%0AMultimedia>
- Syahrudin, D. (2016). Peranan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufan, A., Nendissa, J. I., Sinurat, J., Bormasa, M. F., Tita, H. M. Y., Surya, A., Hehanussa, D. J. A., Ratri, W. S., Lewerissa, Y. A., & Nuraeni, A. (2023). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia. In *Repository Penerbit Widina*. Widina Media Utama.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>

