

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Noni Mutiara Hudanti

NIM 1705849

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**BANDUNG**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**NONI MUTIARA HUDANTI**

**1705849**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI  
SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



**Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.**

NIP. 196008011986032001

Pembimbing 2



**Yona Wahyuningsih, M.Pd.**

NIP. 920200119910529201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP. 197001172008122001

## **MOTTO**

*“Yakinlah bahwa kamu mampu melakukan yang terbaik.”*

**LEMBAR HAK CIPTA**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI  
SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**Noni Mutiara Hudanti**

**1705849**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Noni Mutiara Hudanti 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Noni Mutiara Hudanti, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA  
PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiarisme atau karya orang lain dan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2021

Yang membuat pernyataan



Noni Mutiara Hudanti

NIM. 1705849

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, serta kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan pengikutnya yang setia menyampaikan ajarannya hingga akhir zaman.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga masih banyak kesalahan yang harus diperbaiki serta dikoreksi. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun saya harapkan demi perbaikan dan masukan bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi saya khususnya dan pembaca umumnya serta dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pendidikan. Akhir kata penulis hanya memohon kepada Allah SWT agar apa yang telah dikerjakan selama ini menjadi amal shahih. Aamiin.

Bandung, November 2021

Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, tentu banyak pihak yang membantu dan memberi nasihat, bimbingan serta dukungan kepada peneliti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, kritik, saran, dan motivasi yang membangun dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi.
2. Yona Wahyuningsih, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, kritik, saran, dan motivasi yang membangun dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi.
3. Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan komentar, saran dan penilaian terhadap materi dalam media yang dikembangkan.
4. Dr. Yunus Abidin, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan komentar, saran dan penilaian terhadap kebahasaan dalam media yang dikembangkan.
5. Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd selaku validator ahli media I yang telah memberikan komentar, saran dan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
6. Nurfitri Khoirunnisa, S.Tr.Kom., M.Kom selaku validator ahli media II yang telah memberikan komentar, saran dan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
7. Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd. selaku ketua prodi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
8. Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd. selaku wakil direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
9. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M. Pd. selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
10. Bapak dan Ibu dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.

Noni Mutiara Hudanti, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

11. Hj. Nunung Juhaeni, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 050 Cibiru yang telah memberikan izin kepada peneliti agar dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Rini Apriyani, S. Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri 050 Cibiru yang banyak membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
13. Peserta didik kelas IV SD Negeri 050 Cibiru yang selalu semangat belajar dan membantu ketika penelitian dilaksanakan.
14. Bapak Sugiartono dan Ibu Entin Kartini orang tuaku yang tidak henti-hentinya membimbing, mendidik, membiayai peneliti menempuh pendidikan, mendukung cita-cita peneliti, mendo'akan, memotivasi, dan menyayangi peneliti tanpa pamrih.
15. Sutra Sugi Prabowo kakak laki-lakiku satu-satunya yang selalu memberi dukungan, motivasi, saran, do'a dan siap mengantar jemput peneliti dari rumah menuju kampus hingga dari kampus menuju rumah.
16. Nena Yuliana, Neni Yuliani, Intan Diesela Mauludini, Dinar Purnama Indah kakak-kakak perempuanku serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
17. Teman-teman Kelas D-PGSD yang selalu memberikan kebahagiaan kepada peneliti.
18. Sahabat-sahabat SMA ku Rania, Nabila, Dina yang selalu siap sedia mendengar keluh kesah peneliti.
19. Tiara Syifa sahabatku yang selalu siap sedia menjadi pendengar, sahabat berdiskusi dan pemberi saran kepada peneliti.
20. Dandi, Ayu, Wirdha, Elsyia yang telah mewarnai hari-hari peneliti selama menempuh pendidikan.
21. Teman-teman kostan warna orange yang dengan sukarela memberikan password *WiFi* kepada peneliti selama peneliti menyusun skripsi.
22. Annisa Meydasari selaku alumni dan teman pemberi informasi terkait skripsi juga pendengar keluh kesah peneliti.
23. Keluarga PPL SD Negeri 050 Cibiru yang telah memberikan banyak pengalaman dan ilmu kepada peneliti.
24. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.



Semoga segala dukungan, arahan, bimbingan, masukan, kritik, saran dan motivasi yang diberikan kepada peneliti bisa menjadi amal kebaikan yang diberkahi oleh Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Bandung, November 2021

Peneliti

# RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

**Noni Mutiara Hudanti**

**1705849**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran serta beragamnya materi tentang budaya Indonesia sehingga memerlukan suatu penyelesaian berupa inovasi media pembelajaran yang dapat meminimalisir permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Partisipan yang terlibat adalah validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa; responden yang terlibat adalah guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 050 Cibiru. Hasil dari penelitian berupa produk media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia yang telah melewati proses validasi ahli dan penilaian pengguna sebagai responden. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh kategori “Sangat Baik” dari aspek media meliputi kemudahan penggunaan media, durasi video dan penggunaan gambar yang sesuai, kategori “Sangat Baik” dari aspek materi meliputi kesesuaian KD dengan materi dan kejelasan materi, dan kategori “Sangat Baik” dari aspek bahasa meliputi kemudahan penggunaan bahasa. Hasil respon guru dan siswa kelas IV sebagai pengguna media animasi konsep budaya Indonesia memperoleh kategori “Sangat Baik” yang meliputi aspek kualitas isi materi, media dan kemanfaatan. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia ini memiliki kualitas sangat baik untuk digunakan bagi siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Konsep Budaya Indonesia, Pembelajaran IPS.

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI  
SEKOLAH DASAR**

**Noni Mutiara Hudanti**

**1705849**

**ABSTRACT**

This research is motivated by the use of less attractive learning media used by teachers in the learning process and the variety of materials about Indonesian culture that require a solution in the form of learning media innovations that can minimize these problems. The purpose of this research is to produce an animated video learning media of Indonesian cultural concepts that can be an alternative learning media for social studies subjects in elementary schools. The research method used is Design and Development (D&D) using the ADDIE model which consists of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The participants involved are media expert validators, material experts, linguists; The respondents involved were teachers and fourth grade students at SD Negeri 050 Cibiru. The results of the research are in the form of learning media products, animated videos of Indonesian cultural concepts that have passed the expert validation process and user assessment as respondents. The validation results show that the animated video learning media gets a "Very Good" category from the media aspect including ease of use of media, video duration and appropriate use of images, the "Very Good" category from the material aspect includes KD conformity with the material and material clarity, and the "Very Good" from the language aspect including the ease of using language. The results of the teacher's and fourth grade students' responses as users of Indonesian cultural concept animation media obtained the "Very Good" category which includes aspects of the quality of the material content, media and usefulness. Based on these results, the animated video learning media of Indonesian cultural concepts has very good quality to be used for students in social studies learning in elementary schools.

**Keywords:** Learning Media, Video Animation, Concept of Indonesian Culture, Social Studies Learning.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
MOTTO	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	13
2.2 Video.....	14
2.2.1 Pengertian Video.....	14
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video .....	15
2.2.2.1 Kelebihan Video.....	15
2.2.2.2 Kekurangan Video .....	16
2.3 Animasi .....	16
2.4 Konsep Budaya Indonesia.....	17

Noni Mutiara Hudanti, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.1 Kebudayaan Indonesia .....	17
2.4.2 Materi Kebudayaan Indonesia.....	19
2.5 Pembelajaran IPS di SD .....	25
2.5.1 Hakikat Pembelajaran IPS.....	25
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS .....	26
2.5.3 Karakteristik Pembelajaran IPS .....	27
2.5.4 Dimensi Pembelajaran IPS.....	28
2.5.5 Implementasi Pembelajaran IPS .....	29
2.6 <i>Technological Pedagogical Kontent Knowledge (TPACK)</i> .....	30
2.7 Penelitian Relevan.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis) .....	36
3.2.1.1 Analisis Kebutuhan .....	36
3.2.1.2 Analisis Siswa .....	36
3.2.1.3 Analisis KD, Tujuan dan Materi Pembelajaran .....	36
3.2.2 <i>Design</i> (Desain).....	37
3.2.2.1 Menentukan Tim Pengembang .....	37
3.2.2.2 Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan .....	37
3.2.2.3 Menetapkan Materi .....	37
3.2.2.4 Pembuatan <i>Story Board</i> .....	37
3.2.2.5 Pembuatan Prototipe Produk.....	38
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	38
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	38
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	39
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	39
3.3.1 Partisipan.....	39
3.3.2 Tempat Penelitian.....	40
3.4 Pengumpulan Data .....	40
3.4.1 Instrumen Penelitian.....	41
3.4.1.1 Pedoman Wawancara .....	41

3.4.1.2 Angket Validasi Media .....	43
3.4.1.3 Angket Validasi Materi .....	44
3.4.1.4 Angket Validasi Bahasa .....	45
3.4.1.5 Angket Respon Guru .....	46
3.4.1.6 Angket Respon Siswa .....	47
3.5 Analisis Data .....	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	50
4.1 Temuan.....	50
4.1.1 Rancangan Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia .....	50
4.1.1.1 Tahap Analisis.....	50
4.1.1.1.1 Analisis Kebutuhan .....	50
4.1.1.1.2 Analisis Siswa .....	51
4.1.1.1.3 Analisis KD, Tujuan dan Materi .....	52
4.1.1.2 Tahap Perancangan .....	53
4.1.1.2.1 Tim Pengembang Media .....	53
4.1.1.2.2 Sumber Daya yang Dibutuhkan .....	54
4.1.1.2.3 Menetapkan Materi .....	55
4.1.1.2.4 Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	56
4.1.1.2.5 Pembuatan Prototipe Produk.....	75
4.1.1.3 Tahap Pengembangan .....	101
4.1.1.3.1 Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli .....	101
4.1.1.3.2 Revisi Produk Media Pembelajaran .....	108
4.1.1.4 Tahap Implementasi .....	115
4.1.1.4.1 Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Video Animasi .....	115
4.1.1.4.2 Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi .....	117
4.1.1.5 Tahap Evaluasi .....	119
4.2 Pembahasan.....	146
4.2.1 Rancangan media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.....	146

4.2.1.1 Penetapan Materi.....	146
4.2.1.2 Pengumpulan Bahan .....	148
4.2.1.3 Pembuatan Video Animasi .....	148
4.2.2 Uji Kelayakan Terbatas Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.....	151
4.2.3 Respon Pengguna Media Pembelajaran Video Animasi Konsep Budaya Indonesisa di Sekolah Dasar .....	152
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	154
5.1 Kesimpulan .....	154
5.2 Implikasi.....	156
5.3 Rekomendasi.....	156
DAFTAR PUSTAKA .....	157
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	163
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	215

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bahasa Daerah.....	20
Tabel 2.2 Contoh Rumah Adat Daerah.....	22
Tabel 2.3 Contoh Pakaian Adat Daerah.....	22
Tabel 2.4 Contoh Makanan Khas Daerah.....	23
Tabel 2.5 Contoh Lagu Daerah.....	23
Tabel 2.6 Tarian Daerah.....	24
Tabel 2.7 Alat Musik Daerah.....	24
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara kepada Guru.....	42
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara kepada Siswa.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	46
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	46
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3.8 Skoring Skala Likert.....	48
Tabel 3.9 Interpretasi Kelayakan.....	49
Tabel 4.1 Perangkat Kerja yang Dibutuhkan.....	54
Tabel 4.2 <i>Story Board</i> Video Animasi Materi Rumah Adat Daerah.....	57
Tabel 4.3 <i>Story Board</i> Video Animasi Materi Pakaian Adat Daerah.....	61
Tabel 4.4 <i>Story Board</i> Video Animasi Materi Makanan Khas Daerah.....	66
Tabel 4.5 <i>Story Board</i> Video Animasi Materi Seni Tradisional Indonesia.....	70
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Media.....	102
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Materi.....	104
Tabel 4.8 Penilaian Ahli Bahasa.....	107
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru.....	115
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa.....	117



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	15
Gambar 2.2 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> Framework .....	31
Gambar 3.1 Skema Cakupan Materi .....	34
Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE .....	35
Gambar 4.1 Tampilan Utama <i>Doratoon</i> .....	76
Gambar 4.2 Tampilan untuk Membuat Akun <i>Doratoon</i> .....	76
Gambar 4.3 Tampilan Beranda <i>Doratoon</i> .....	77
Gambar 4.4 Ukuran Kanvas pada Menu <i>Create a New Video</i> .....	77
Gambar 4.5 Tampilan Studio <i>Doratoon</i> .....	78
Gambar 4.6 Tampilan Menu <i>Export</i> .....	78
Gambar 4.7 Proses <i>Export</i> .....	79
Gambar 4.8 Tampilan Unduh Video.....	79
Gambar 4.9 Tampilan Platform Prosa.ai.....	79
Gambar 4.10 Contoh Proses Editing Video .....	80
Gambar 4.11 Proses <i>Export</i> Video.....	81
Gambar 4.12 Folder Penyimpanan Video.....	81
Gambar 4.13 Cover Video Animasi dengan Materi Rumah Adat Daerah.....	82
Gambar 4.14 Tampilan Slide Pengertian Rumah Adat Daerah .....	83
Gambar 4.15 Peta Persebaran Rumah Adat di Indonesia .....	83
Gambar 4.16 Contoh Rumah Adat Daerah beserta Cirinya.....	85
Gambar 4.17 Tampilan Slide Ajakan Siswa .....	85
Gambar 4.18 Tampilan Penutup Video Animasi Rumah Adat Daerah .....	86
Gambar 4.19 Cover Video Animasi Materi Pakaian Adat Daerah .....	86
Gambar 4.20 Tampilan Slide Pengertian Pakaian Adat Daerah .....	87
Gambar 4.21 Faktor penyebab perbedaan pakaian adat di setiap daerah .....	87
Gambar 4.22 Peta Persebaran Pakaian Adat Daerah .....	88
Gambar 4.23 Tampilan Materi Contoh Pakaian Adat Daerah .....	90
Gambar 4.24 Tampilan Tugas Siswa .....	90
Gambar 4.25 Tampilan Penutup Video Animasi Pakaian Adat Daerah .....	90
Gambar 4.26 Cover Video Animasi Materi Makanan Khas Daerah .....	91

Noni Mutiara Hudanti, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONSEP BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.27 Tampilan Slide Ajakan Mengenal Makanan Khas Daerah .....	91
Gambar 4.28 Contoh-contoh Makanan Khas Daerah .....	93
Gambar 4.29 Manfaat Mempelajari Makanan Khas Daerah .....	94
Gambar 4.30 Tampilan Penutup Video Animasi Makanan Khas Daerah .....	94
Gambar 4.31 Cover Video Animasi Materi Seni Tradisional.....	95
Gambar 4.32 Penjelasan mengenai Musik Tradisional.....	95
Gambar 4.33 Tampilan Slide Materi Lagu-Lagu Daerah .....	97
Gambar 4.34 Contoh-contoh Alat Musik Daerah .....	98
Gambar 4.35 Tampilan Slide Pengertian Tari Tradisional .....	98
Gambar 4.36 Contoh-contoh Tarian Daerah.....	99
Gambar 4.37 Cara Menjaga dan Melestarikan Budaya Daerah.....	100
Gambar 4.38 Tampilan Penutup Video Animasi Seni Tradisional.....	100
Gambar 4.39 Diagram Hasil Penilaian oleh Ahli Media .....	103
Gambar 4.40 Diagram Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	106
Gambar 4.41 Diagram Hasil Penilaian oleh Ahli Bahasa .....	107
Gambar 4.42 Perbaikan Materi pada Video Animasi Rumah Adat Daerah .....	109
Gambar 4.43 Perbaikan Materi pada Video Animasi Pakaian Adat Daerah .....	110
Gambar 4.44 Perbaikan Materi pada Video Animasi Makanan Khas Daerah...	111
Gambar 4.45 Perbaikan Materi pada Video Animasi Seni Tradisional .....	112
Gambar 4.46 Refleksi Pembelajaran untuk Materi Rumah Adat Daerah .....	113
Gambar 4.47 Refleksi Pembelajaran untuk Materi Pakaian Adat Daerah.....	113
Gambar 4.48 Refleksi Pembelajaran untuk Materi Makanan Khas Daerah .....	114
Gambar 4.49 Refleksi Pembelajaran untuk Materi Seni Tradisional.....	114
Gambar 4.50 Diagram Hasil Respon Guru .....	116
Gambar 4.51 Diagram Hasil Respon Siswa.....	118
Gambar 4.52 Hasil Akhir Video Animasi Rumah Adat Daerah.....	125
Gambar 4.53 Hasil Akhir Video Animasi Pakaian Adat Daerah.....	131
Gambar 4.54 Hasil Akhir Video Animasi Makanan Khas Daerah .....	137
Gambar 4.55 Hasil Akhir Video Animasi Seni Tradisional .....	146
Gambar 4.56 Cakupan Materi.....	147
Gambar 4.57 Folder Penyimpanan Komponen Video Animasi.....	148
Gambar 4.58 Proses Penghapusan Latar Belakang Gambar .....	149

Gambar 4.59 Proses Penggabungan Lagu Daerah .....	149
Gambar 4.60 Proses Pembuatan Video Animasi .....	150
Gambar 4.61 Proses Pembuatan Audio Narasi .....	150
Gambar 4.62 Proses <i>Editing</i> Video dan Audio .....	151

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, V (1), 19-23. Diakses dari: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010>
- Alfianti, A., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, II (1), 1-12. Diakses dari: <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE/article/view/2927>
- Alidawati. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya di Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education*, I (1), 78-84. Diakses dari: <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/1686>
- Arimbi, K. R. (2018). *Jelajah 34 Makanan Khas Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, II (1). 586-595. Diakses dari: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi*, IX (1), 37-50. Diakses dari: <https://www.ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/720>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, III (1), 35-43. doi: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewantara, K. H. (2013). *Ki Hajar Dewantara (Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka) Bagian Kedua: Kebudayaan*. Yogyakarta: UST-Press bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

- Hapsari, A. S., dkk. Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, VIII (4), 1245 – 1255. Diakses dari: [https://eric.ed.gov/?q=video+animation&ff1=dtYSince\\_2017&ff2=eduElementary+Education&id=EJ1231648](https://eric.ed.gov/?q=video+animation&ff1=dtYSince_2017&ff2=eduElementary+Education&id=EJ1231648)
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, III (2), 164-172. Diakses dari: <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Isti, L. A., dkk. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, IV (1), 21-28. Diakses dari: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru Kelas IV Tema 7; Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Siswa Kelas IV Tema 7; Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, M. D dan Ahmad M. W. (2018). Multimedia Interaktif Bermuatan Keanekaragaman Budaya Indonesia pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, V (1), 130-137. Diakses dari: <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/606>
- Koehler, M. J dan Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, IX (1), hlm. 60-70. Diakses dari: <https://www.learntechlib.org/p/29544/>
- Koehler, M. J., dkk. (2013). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Journal of Education*, CXCVIII (3), 13-19. Diakses dari: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/002205741319300303>

- Kurniawan., dkk. (2020). Pengaruh Pendekatan Terpadu (*Integrated Approach*) dan Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Komunikasi Ilmiah Siswa. *Biolova, I* (2), 130-141. Diakses dari: <https://www.scholar.ummetro.ac.id/index.php/biolova/article/view/315>
- Lestari, N. D., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Powtoon* untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasa, III* (3), 33-43. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20748>
- Mahdayeni., dkk. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, VII* (2), 154-165. Diakses dari: <http://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/1125>
- Mardhiyah, E. H., dkk. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan, XII* (1), 29-40. Diakses dari: <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/5813>
- Melinda, V. A., dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Virtual Field Trip Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD). *Jinotep, III* (2), 158-164. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/334591-pengembangan-media-video-pembelajaran-ip-931caf94.pdf>
- Muhammad, N. (2017). Resistensi Masyarakat Urban dan Masyarakat Tradisional dalam Menyikapi Perubahan Sosial. *Substantia, XIX* (2), 149-168. Diakses dari: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/substantia/article/view/2882>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara, V* (1), 65-76. doi: <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nopiantari, I. G. A. A dan Anak A. G. A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa

- Bermuatan Masalah Sosial. *Jurnal Edutech Undiksha*, VIII (1), 75-84.  
Diakses dari: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32058/18746>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misyikat*, III (1), 171-187. Diakses dari: <https://www.neliti.com/id/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>
- Novita, L., dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, III (2). 64-72.  
Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>
- Poerwaningias, I dan Nindya, K. S. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Ponza, P. J. R., dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*, VI (1), 9-19.  
Diakses dari: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/20257/12321>
- Prasetyo, E. B dan Hendra W. C. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Savi Menggunakan Media Maket Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Atap di Kelas XII-Tgb 2 SMK Negeri Kudu. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, II (2), 161-167. Diakses dari: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/18883>
- Prayogi, R dan Endang D. (2016). Pergeseran Nilai-Nilai Budaya pada Suku Bonai sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Humanika*, XXIII (1), 61-79. Diakses dari: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika/article/view/11764>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, II (1), 67-78. Diakses dari:

<https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>

Rahmad, R., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial menggunakan Camtasia Studio 8.5 pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografi (Sig). *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, II (1), 97-110. Diakses dari:

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/13040>

Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, VI (1), 65-74. Diakses dari:

<https://www.academia.edu/download/66332361/pdf.pdf>

Raihanati, L., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, IV (2), 1-11. Diakses dari:

<https://pdfs.semanticscholar.org/92e0/5be73ce430f42a23f130e46e9cf689402331.pdf>

Retnoasih, N. (2018). Implementasi Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skill) IPA Menggunakan Alat Sederhana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan IPA*, II (2), 48-53. Diakses dari:

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/article/view/7190>

Rustini, T. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS. *Eduhumaniora*, VI (2), 115-124. Diakses dari:

<https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=56148706276547901&btnI=1&hl=en>

Silmi, M. Q dan Putri R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*, VI (4), 486-495. Diakses dari:

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>

Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.



- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E dan Henni E. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutisna, M. R., dkk. (2019). Pengembangan Blended Learning dengan Model Flipped Classroom. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, XVII (02), 120-134. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/17951>
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H. B dan Nina L. (2016). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningsih, Y., dkk. (2019). Rancangan Bigbook Bilingual dalam Konteks Budaya Jawa Barat. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, II (2), 75-80. Diakses dari: <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=17277953623514128367&btnI=1&hl=en>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wijaya, E. Y., dkk. (2016). Transformasi Pendidikan abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, I (26), 263-278. Diakses dari: <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278%20TRANSFORMASI%20PENDIDIKAN%20ABAD%2021%20SEBAGAI%20TUNTUTAN%20PENGEMBANGAN%20SUMBER%20DAYA%20MANUSIA%20DI%20ERA%20GLOBAL.pdf>
- Wuryanti, U dan Badrun K. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI (2), 232-245. Diakses dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055>
- [www.Doratoon.com](http://www.Doratoon.com)