

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Rama Alda Prayoga

2010013231007



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
BUNG HATTA
2024**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

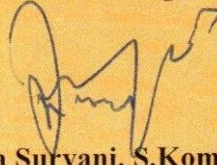
PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Rama Alda Prayoga
NPM : 2010013231007
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis
Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Informatika

Padang, 29 Agustus 2024

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Karmila Survani, S.Kom., M.Kom

NIDN.1028048201

Mengetahui,

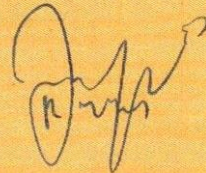
Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308

Ketua Program Studi



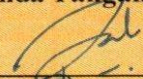
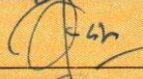
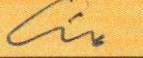
Dr. Karmila Survani, S.Kom., M.Kom

NIDN.1028048201

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh Sembilan** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Rama Alda Prayoga
NPM : 2010013231007
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Informatika

No	Tim penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Ketua)	1. 
2.	Ashabul Khairi, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	2. 
3.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 29 Agustus 2024

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom

NIDN.1028048201

ABSTRAK

Rama Alda Prayoga, 2024 : **Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Informatika**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Informatika di kelas X E6 SMA Negeri 5 Padang. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal dirancang untuk mempertahankan budaya lokal sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam pengembangan video animasi ini, dilakukan lima tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video animasi ini sangat layak digunakan dengan skor validasi masing-masing sebesar 98% dan 92%. Pada tahap uji praktikalitas yang melibatkan 29 siswa, media pembelajaran ini memperoleh skor rata-rata 94,40% dengan kategori sangat praktis. Skor ini mencerminkan aspek tampilan (93,53%), kemudahan penggunaan (94,31%), materi (93,53%), serta bahasa dan penulisan (94,40%).

Kata Kunci : Video, Animasi, Kearifan, lokal, Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Informatika”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis sebagai manusia biasa dengan segala kekurangan dan keterbatasan menyadari penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari pertolongan, bantuan, bimbingan dan petunjuk yang diperoleh dari berbagai pihak maka segala kesulitan dan hambatan tersebut dapat teratasi dan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku pembimbing sekaligus ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan pengarahan, masukan dan berbagi pengalaman sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya
2. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T., selaku penguji 1 dan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalankan

perkuliahan.

4. Yang teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada ayah, ibu, dan serta keluarga besar yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan tepat waktu.
5. Terima kasih kepada Nila Gusvita Sari yang telah menemani, memberikan banyak doa serta semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan proses penulisan ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta Angkatan 2020 yang mungkin namanya tidak bisa di sebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas dukungan serta solidaritasnya selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharpkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi rekan-rekan sebagai bahan acuan untuk penulisan skripsi selanjutnya.

Padang, 27 Agustus 2024

Rama Alda Prayoga

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Kearifan lokal.....	8
2. Randai.....	9
3. Media Pembelajaran.....	11
4. Video Animasi.....	12
B. Penggunaan Aplikasi Untuk Mengembangkan Produk.....	14
1. Capcut.....	14
2. Powtoon.....	15
3. Ibis Paint X.....	15
C. Penelitian Relevan.....	16
D. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Model Penelitian.....	19
B. Prosedur Pengembangan.....	22
1. Analisis (Analysis).....	22
2. Desain (Design).....	22
4. Implementasi (Implementation).....	24
5. Evaluasi (Evaluation).....	24

C. Uji Coba Produk	25
1. Subjek Uji Coba	25
2. Jenis Data	25
3. Pengumpulan Data	25
4. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	32
1. Hasil Video Produk	32
2. Hasil uji coba produk	35
B. Analisis data	36
1. Hasil Validasi Produk	37
2. Hasil Analisis Data Praktikalitas video animasi	38
C. PEMBAHASAN	41
BAB V PENUTUP	43
A. KESIMPULAN	43
B. SARAN	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berpikir	18
Gambar 2. Tahap pengembangan media	20
Gambar 3. Tampilan awal	33
Gambar 4. Tampilan memulai belajar	33
Gambar 5. menjelaskan materi	34
Gambar 6. pengguna teknologi.....	34
Gambar 7. profil	34
Gambar 8. diagram uji validitas	38
Gambar 9. aspek tampilan	39
Gambar 10. Aspek kemudahan.....	40
Gambar 11. materi.....	40
Gambar 12. bahasa dan penulisan	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian relevan	16
Tabel 2. Rancangan produk.....	23
Tabel 3. kisi-kisi validasi ahli media.....	26
Tabel 4. kisi-kisi validasi ahli materi.....	26
Tabel 5. kisi-kis angket responden	27
Tabel 6. kriteria uji nilai validasi.....	28
Tabel 7. uji validits angket	29
Tabel 8. nilai uji reliabilitas	30
Tabel 9. uji praktilitas	30
Tabel 10. uji validitas item tes.....	35
Tabel 11. hasil uji reabilitas.....	36
Tabel 12. hasil validasi ahli	37
Tabel 13. hasil praktilitas responden	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi pada masa kini memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, di mana penerapannya dapat memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses belajar (Said 2023). Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak terlepas dari peran penting sebuah media dalam menyampaikan informasi agar mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan (Purwanti 2019).

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat dapat menyederhanakan pesan, mengurangi hal-hal yang bersifat hafalan, menyamakan persepsi, menarik perhatian, serta dapat menghemat waktu (Rohima 2023). Media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah memahami materi pembelajaran yang bersifat konkrit terutama dalam pembentukan karakter peserta didik agar tercipta moral yang baik.

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri, Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai- nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. (Munawir 2023).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai salah satu bentuk penerapan dari Kurikulum Merdeka dibentuk untuk menciptakan Pelajar Pancasila yang memiliki karakter yang sepadan dengan nilai-nilai Pancasila, yakni beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar mereka dapat merasakan dan mengalami pengalaman yang menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter mereka. Program ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari lingkungan sekitar mereka. Diharapkan bahwa melalui pelaksanaan program ini, siswa akan terinspirasi dan termotivasi untuk aktif dan peduli terhadap lingkungan sekitar mereka. Selain itu, pelaksanaan kegiatan P5 juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkarya, mengembangkan potensi diri siswa, serta membantu mengidentifikasi minat dan bakat siswa di bidang tertentu (Maharani, Isharoh, and Putri 2023).

Pada mata pelajaran Informatika pada materi Dampak Sosial Informatika (DSI) Belum ada yang mengintegrasikan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu diperlukan inovasi seorang pendidik dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan berbasis kearifan lokal agar budaya lokal tetap terjaga.

Salah satu media yang digunakan adalah video animasi yang berorientasi pada kearifan lokal dalam bentuk seni pertunjukan. Berbicara tentang seni pertunjukan khususnya seni pertunjukan tradisional, terdapat macam-macam seni pertunjukan tradisional yang kita miliki dengan berbagai bentuk dan strukturnya. Dan pada dasarnya setiap daerah atau masyarakat yang ada di Indonesia memiliki kesenian yang khas yang berbeda satu sama lain dan berkembang di daerah atau masyarakat tersebut. Apabila kesenian tersebut tetap dijaga dan dilestarikan, maka kesenian tersebut tidak akan dapat dilepaskan dari daerah atau masyarakat tersebut (Bahri 2021).

Randai sebagai salah satu pertunjukan tradisi yang ada di Sumatera Barat memiliki paket lengkap, di dalamnya terdapat musik, tari dan juga drama. Karakter randai yang lengkap tersebut telah menjadikan randai sebagai media komunikasi penting untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Randai sebagai salah satu kesenian tradisional yang ada di Sumatra Barat saat ini telah memiliki bentukbentuk baru yang dikemas dalam bentuk modern guna menarik minat penonton dalam menyaksikan pertunjukan randai. Pemerintah juga sedang giat menggalakkan kebijakan untuk melestarikan kesenian tradisional Minangkabau tak terkecuali kesenian tradisional randai, yang saat ini semakin ditinggalkan oleh kaum muda. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini telah membuat para remaja dan anak muda lebih mengenal kebudayaan barat daripada kebudayaan mereka sendiri (Gusanti, Pristiati, and Rahmah 2023).

Faktor-faktor yang memengaruhi minat peserta didik terhadap suatu bidang studi pelajaran berbeda-beda. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang studi tersebut karena pengaruh gurunya, teman di lokasi kegiatan, dan materi pelajaran yang menarik. Jika peserta didik mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran dan memperoleh prestasi yang berhasil meskipun mereka berkemampuan rata-rata, mereka akan berhasil.

Hasil pengamatan dan pengalaman mengajar PLP pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Padang menunjukkan bahwa masih ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik seperti animasi, video, dan sejenisnya menyebabkan minimnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Masalah lainnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih sedikit menyebabkan ketidak sesuaian antara materi yang disampaikan dengan kompetensi dasar, serta minimnya penjelasan yang diikuti dengan tugas, yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Informatika.

Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal berisi materi dampak sosial informatika yang dikaitkan dengan kearifan lokal Minangkabau. Video animasi didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi juga dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal serta penjabaran dari menjawab soal. Dalam video animasi berbasis kearifan lokal akan disusun dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, agar peserta didik dapat mengambil manfaat seperti meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan adat istiadat,

moral, agama dan kebudayaan.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran lain sebagai media alternatif dalam belajar agar peserta didik dapat menerima dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia seperti video animasi pada mata pelajaran informatika dengan mengkolaborasikan dengan potensi kearifan lokal.

Maka peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Informatika”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang memberikan keterpaduan konten materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal randai.
2. Belum adanya ketersediaan media pembelajaran yang menarik khususnya media pembelajaran berbasis video animasi.
3. Tidak adanya media video animasi tentang materi Dampak Sosial Informatika (DSI)

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada, video animasi yang akan terintegrasi dengan kearifan lokal Randai pada materi Dampak Sosial Informatika (DSI) untuk kelas X semester 1 SMA 5 Padang sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal mata pelajaran Informatika yang valid dan praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran informatika yang valid dan praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran video visual untuk pelajaran informatika sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan mampu menambah pengetahuan dan tingkat pemahaman pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Guru

Media pembelajaran berbasis video animasi untuk mata pelajaran informatika dapat dijadikan media pembelajaran, sehingga mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.

b) Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis video animasi untuk mata pelajaran informatika supaya dapat mempermudah dalam memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c) Peneliti

Mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi kearifan lokal sebagai media pembelajaran peserta didik.