

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PERMAINAN *ENGKLEK* UNTUK MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU PADA MAPEL IPAS KELAS IV SD

Komang Diah Cahyani<sup>1</sup>, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita<sup>2</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
[diahcahyani12@gmail.com](mailto:diahcahyani12@gmail.com)<sup>1</sup>, [aryayuda562@gmail.com](mailto:aryayuda562@gmail.com)<sup>2</sup>, [suryakomank16@gmail.com](mailto:suryakomank16@gmail.com)<sup>3</sup>.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif berupa video animasi berbasis permainan *engklek* untuk materi norma dalam adat istiadat daerahku pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Petandakan yang valid dan praktis. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan angket untuk mendapatkan data terkait dengan tingkat validitas media pembelajaran. Angket ini divalidasi oleh tiga orang ahli yang terdiri dari ahli media, bahasa dan materi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* terdiri dari pembukaan, penjelasan cara bermain *engklek* disertai dengan menjelaskan konsep materi dan salam penutup. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh hasil 0,975, ahli materi memperoleh hasil 0,95 dan ahli bahasa memperoleh hasil keseluruhan 0,925. Sedangkan hasil keseluruhan uji kepraktisan praktisi atau guru di kelas IV SD Negeri 2 Petandakan memperoleh presentase 98% dan hasil keseluruhan uji kepraktisan peserta didik di SD Negeri 2 Petandakan memperoleh presentase 98,8%. Dapat disimpulkan, media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* dikatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Permainan *Engklek*, IPAS.

### ABSTRACT

*This study aims to create an interactive learning media in the form of an animated video based on the game of engklek for the material of norms in the customs of my region in IPAS class IV SD Negeri 2 Petandakan which is valid and practical. The method this research is Research and Development with the ADDIE model. This study used a questionnaire to obtain data related to the validity level of learning media. This questionnaire was validated by three experts consisting of media, language and material experts. The results of the study indicate that the making of animated video learning media based on cricket games subjects consists of opening, explaining how to play cricket accompanied by explaining the concept of material and closing greetings. The results of validation by media experts obtained a result of 0.975, material experts obtained a result of 0.95 and linguists obtained an overall result of 0.925. While the overall results of the practicality test of practitioners or teachers in class IV SD Negeri 2 Petandakan obtained a percentage of 98% and the overall results of the practicality test of students at SD Negeri 2 Petandakan obtained a percentage of 98.8%. It can be concluded, animated video learning media based on cranglek games is said to be very valid and feasible to use in the learning process.*

**Keywords:** Video Animation, Cricket Game, IPAS.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aspek krusial disetiap tingkatan pendidikan, mulai dari SD hingga ke perguruan tinggi. Proses pembelajaran berfungsi untuk sarana dalam mentransfer informasi dan mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik. Namun, dalam praktiknya, berbagai tantangan seringkali menghambat efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama yaitu rendahnya tingkat keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar. Keterlibatan ini menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Fakhriurrazi (2018), pembelajaran yang efektif tidak berfokus pada hasil tetapi juga pada cara pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan kecerdasan, ketekunan, dan kualitas mereka..

Salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu mempermudah pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin berkembang, dan terbukti mampu mendorong keaktifan peserta didik. Dengan menggunakan teknologi, peserta didik dapat lebih aktif berinteraksi dengan materi, serta memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih mudah. Media juga dapat memberikan materi dengan berbagai sumber daya (BP, 2022).

Permainan tradisional adalah salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Contohnya permainan *engklek*, yang memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Damayanti, (2023) *Engklek* merupakan permainan lompat-lompatan yang dimainkan dengan kotak-kotak yang digambar di tanah. Permainan ini tidak sekedar melibatkan aktivitas fisik, tetapi mengajarkan keterampilan sosial dan strategi kepada peserta didik. Mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar.

Mata pelajaran IPAS adalah gabungan dari IPA dan IPS yang diajarkan di sekolah dasar. Standar, dkk (2022) Mata pelajaran ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap hubungan antara manusia dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Petandakan diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan keragaman media digital. Saat ini, variasi media pembelajaran IPAS berbasis digital yang digunakan guru masih terbatas. Pembelajaran IPAS umumnya masih mengandalkan buku ajar, gambar, serta video pembelajaran dari platform seperti YouTube. Akibatnya, banyak siswa kurang tertarik dan mengalami hambatan dalam memahami materi secara baik. Meskipun demikian, berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 2 Petandakan terkait permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar mendapatkan hasil bahwa (1) Sebanyak 30% dari 15 orang peserta didik dikelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. (2) Minat belajar peserta didik cenderung menurun apabila proses pembelajaran tidak melibatkan penggunaan media. (3) Materi IPAS yang seringkali berkaitan dengan keberagaman budaya memperumit implementasi pembelajaran langsung. (4) Peserta didik menjadi lebih antusias dan terlibat

aktif ketika pembelajaran menggunakan media audio visual yang berbasis permainan. Dengan demikian, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien guna membantu peserta didik memahami materi.

Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang mengadopsi konsep permainan *engklek*. Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur permainan tradisional dengan teknologi digital, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Video animasi berbasis permainan engklek dapat menyajikan materi secara visual dan auditori yang menarik, sehingga mempermudah peserta didik menangkap dan mengerti materi yang disampaikan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman terhadap norma dan adat istiadat daerah.

Studi terdahulu memperlihatkan bahwa pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Saripatuniah (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat valid digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian Susilawati *et al.* (2023) membuktikan bahwa video animasi sangat valid dan juga praktis dalam pengajaran IPAS. Temuan ini mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang mengintegrasikan pendekatan permainan tradisional, seperti *engklek*, sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan dan kajian sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* untuk materi "Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini akan mengeksplorasi desain media tersebut, mengukur validitasnya, serta menilai kepraktisannya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta memberikan kontribusi bagi inovasi di dunia pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Sukmadinata (2008). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan video animasi berbasis permainan *engklek* yaitu: 1) *Analysis*, terdiri dari menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik, menganalisis dan merumuskan tujuan. 2) *Design*, terdiri dari merancang media pembelajaran, desain produk, merancang instrumen, pembuatan konten materi atau narasi video animasi. 3) *Development*, terdiri dari uji validitas produk oleh para ahli, pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek*. 4) *Implementation*, melakukan uji coba produk kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dibuat. 5) *Evaluasi*, proses yang dilakukan disetiap tahapan agar produk yang dihasilkan layak digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar praktikalitas. Dan dilakukan pengumpulan data yang berupa observasi, melakukan wawancara kepada wali kelas dan peserta didik, angket berguna untuk mengumpulkan data mengenai respon para ahli, serta angket untuk guru dan peserta didik dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan wali kelas IV, dokumentasi serta angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah selesai menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan perhitungan rata-rata skor *respons* peserta didik terhadap media pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dianalisis dengan metode reduksi data, kategorisasi, serta penyimpulan temuan berdasarkan pola yang muncul. Validitas media pembelajaran dinilai berdasarkan kriteria dari media, bahasa dan materi serta kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan kriteria praktisi dan peserta didik menggunakan skala Likert 5.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini terletak di desa Petandakan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Lebih tepatnya di SD Negeri 2 Petandakan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap atau dua.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* dan mengetahui kevalidan produk tersebut serta kepraktisan media video animasi yang telah di buat. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.

### 1. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini terdiri dari dua fase, diantaranya menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik dan menganalisis dan merumuskan tujuan.

Menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik sangat penting untuk mengidentifikasi karakter siswa secara khusus dalam kegiatan belajar. Hasil evaluasi kebutuhan di SD Negeri 2 Petandakan menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dan tidak memahami materi secara keseluruhan. Selain itu, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, seperti berbagai video pembelajaran yang mengandung ringkasan materi yang mudah dipahami dan disertai dengan permainan tradisional.

Hasil analisis dan merumuskan tujuan yang didapatkan yaitu kurangnya pemahaman peserta tentang materi pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan teknologi dan permainan. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat menentukan sasaran spesifik yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik, serta mengintegrasikan elemen-elemen yang mendukung ketercapaian kompetensi tersebut. Rumusan tujuan pembelajarannya yaitu: 1) Menyebutkan contoh

dan melaksanakan norma dalam adat istiadat daerah. 2) Menyebutkan contoh norma yang ada di lingkungannya.

## 2. Tahap Rancangan (*Design*)

Pada tahap *design* ini mencakup tiga aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media. Aspek-aspek tersebut meliputi penyusunan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, perancangan produk, dan pembuatan desain serta alat dan bahan yang diperlukan. Tahap desain ini akan diuraikan secara lebih detail sebagai berikut.

### 1) Penyusunan Instrumen Penilaian Media

Peneliti memanfaatkan berbagai sumber untuk merancang instrumen penilaian validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen ini mencakup penilaian terhadap media, bahasa, materi serta kepraktisan penggunaannya oleh para pengguna. Instrumen-instrumen ini dirancang secara khusus agar sesuai dengan aspek-aspek yang ingin dievaluasi dari media pembelajaran tersebut. Instrumen dari masing-masing ahli, praktisi dan peserta didik.

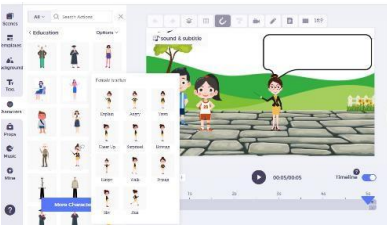
### 2) Perancangan Produk

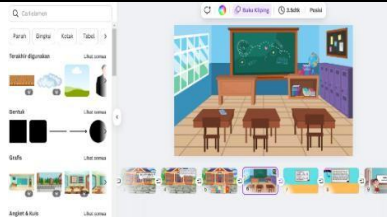
Pada tahap perancangan produk, peneliti melakukan proses pembuatan naskah video animasi dan spesifikasi cerita video animasi pada setiap *since*. Alur cerita dalam video animasi berbasis permainan *engklek* dirancang dalam kegiatan pembelajaran dimana pemeran utamanya yaitu Bu Diah yang mengajak siswa-siswanya bermain permainan *engklek* untuk mengetahui norma dan adat istiadat daerahnya. Adapun yang menjadi pembeda video animasi berbasis permainan *engklek* ini dengan video animasi lainnya yaitu dalam video animasi ini ada permainan *engklek* dan terdapat materi pembelajaran yang disampaikan.

### 3) Sarana Pendukung Pembuatan Media Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan aplikasi untuk membuat Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek* yaitu *Doratoon*, *Canva*, dan *capcut*. Fungsi dari aplikasi dalam pembuatan Video Animasi ini disajikan dalam Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Sarana Pendukung Pembuatan Video animasi Berbasis Permainan *Engklek*

No	Aplikasi	Keterangan
1	<i>Doratoon</i> 	<i>Doratoon</i> digunakan oleh peneliti untuk mencari karakter animasi serta digunakan untuk membuat video dari masing-masing <i>since</i> dalam video animasi berbasis permainan <i>engklek</i> . Seperti contoh peneliti mencari karakter animasi guru dan peserta didik kemudian di download berupa video yang digunakan untuk membuat video animasi per <i>since</i> dalam video animasi berbasis permainan <i>engklek</i> ini.
2	<i>Canva</i>	<i>Canva</i> digunakan oleh peneliti untuk mencari gambar gambar pendukung video animasi serta digunakan untuk mencari latar belakang atau background dari masing-masing <i>since</i> dalam video animasi berbasis permainan <i>engklek</i> .

No	Aplikasi	Keterangan
		<p>Seperti contoh peneliti mencari gambar meja, ruang kelas, halaman sekolah, taman bermain, pasar bunga dan awan yang digunakan untuk menggambar tempat disetiap since dalam video animasi berbasis permainan <i>engklek</i> ini.</p>
3	<p><i>Capcut</i>.</p> 	<p><i>Capcut</i> digunakan oleh peneliti untuk menggabungkan setiap since video menjadi satu serta digunakan untuk menambahkan audio dari masing-masing since video animasi berbasis permainan <i>engklek</i>. Seperti contoh peneliti mencari menambahkan suara atau audio pada since video dalam video animasi berbasis permainan <i>engklek</i> ini.</p>

Sumber: (Peneliti 2025)

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk video animasi yang kreatif dan menarik pada materi IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Media ini didesain secara menarik sehingga peserta didik memiliki daya tarik tersendiri untuk menonton video ini, dan materi yang disajikan dalam video animasi lebih kontekstual dan dapat digunakan secara praktis oleh peserta didik. Berikut Hasil Perancangan dari media ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Awal Video Animasi Berbasis Permainan Engklek



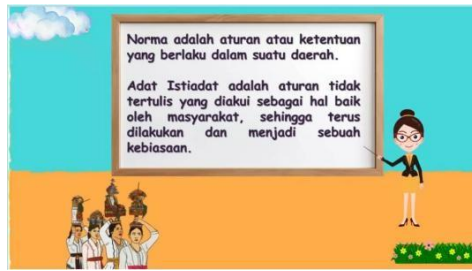
Gambar 2. Tampilan Pengenalan Karakter atau Tokoh Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 3. Tampilan Berisikan CP, TP dan IP Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 5 Tampilan penjelasan cara bermain *engklek* pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 4 Tampilan Konsep Materi Tentang Pengertian Norma Dan Adat Istiadat Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 6 Tampilan Konsep Materi Tentang Norma Kesopanan Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 7 Tampilan Konsep Materi Tentang Norma Kesopanan Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 8 Tampilan Konsep Materi Tentang Norma Kesopanan Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 9 Tampilan Konsep Materi Tentang Norma Kesopanan Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*



Gambar 10 Tampilan Akhir Pada Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*

### 1) Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*

Setelah menyelesaikan pembuatan Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*, langkah berikutnya bagi peneliti adalah melakukan uji validitas produk yang dilakukan oleh enam ahli dan satu praktisi. Hasil penilaian keenam ahli dan satu praktisi terhadap media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel 2.







Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Validitas Media Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*

Ahli	Butir	Judges			$\sum s$	n (c-1)	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	Keterangan
		I	II	III				
Media	Butir 1-10	50	47	50	117	120	0,975	Sangat Tinggi
Materi	Butir 1-10	47	47	50	114	120	0,95	Sangat Tinggi
Bahasa	Butir 1-10	46	45	50	111	120	0,925	Sangat Tinggi

Berdasarkan analisis tabel 2, terlihat bahwa media pembelajaran ini memperoleh indeks validitas media secara keseluruhan sebesar 0,975, validitas materi sebesar 0,95, dan validitas bahasa secara keseluruhan 0,925 dan termasuk ke dalam rentang 0,8-1,0. Menurut kriteria skala lima, apabila indeks validitas menunjukkan angka 0,8-1,0 maka artinya produk yang dikembangkan termasuk kedalam validitas sangat tinggi. Hal tersebut berarti media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* ini memperoleh kualifikasi validitas sangat tinggi. Supaya media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* ini mempunyai kualitas yang baik, maka dilakukan revisi produk. Pada penelitian ini revisi produk dilakukan setelah produk sudah dinilai oleh enam orang ahli dan satu praktisi. Kritik dan saran yang diberikan dijadikan pedoman dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun bagian-bagian sebelum dan setelah produk disempurnakan berdasarkan masukan dan komentar dari enam ahli serta satu praktisi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Bukti Revisi Produk/ Media Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*

No	Masukan, Saran dan Komentar Ahli	Gambar Produk Sebelum Revisi	Gambar Produk Sesudah Revisi
1	Sebelum video cantumkan CP, TP dan indikator sehingga sesuai dengan pernyataan yang dilihat penilai.	<p><b>Sebelumnya Tidak Ada Tampilan CP dan Indikator pada Video animasi</b></p>	

No	Masukan, Saran dan Komentar Ahli	Gambar Produk Sebelum Revisi	Gambar Produk Sesudah Revisi
2	Tulisan “Engklek” agar dicetak miring		
3	Penggunaan huruf kapital sesuaikan dengan fungsinya dan perhatikan tanda baca		
4	Kata penasaran diganti dengan rasa ingin tahu	audio berisikan kata penasaran	audio menggunakan kata rasa ingin tahu
5	Timing teks dan audio perlu disesuaikan (Pemunculan teks terlalu cepat, bisa disesuaikan kembali)		

Sumber: (Peneliti 2025)

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

##### 1) Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Permainan *Engklek*

Uji Kepraktisan oleh praktisi atau guru dilakukan setelah peneliti menyelesaikan revisi yang diberikan oleh para ahli media, materi dan bahasa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh 2 orang guru dan 10 peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Petandakan. Hasil data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus  $X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$ . Adapun, hasil data dan analisis data uji kepraktisan oleh praktisi atau guru dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Praktisi atau Guru

No	Praktisi atau Guru	$\sum x$ (Butir 1-10)	Skor Maks (n)	$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$
1	R1	50	50	100
2	R2	48	50	96
Jumlah		98	100	98

Sumber: (Peneliti 2025)

Berdasarkan Tabel 4., terlihat bahwa nilai uji kepraktisan yang diberikan oleh praktisi atau guru secara keseluruhan adalah 98%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Kepraktisan Media yang tercantum dalam Tabel 3.9, skor kepraktisan oleh praktisi atau guru berada dalam rentang 86 – 100 (%), yang menunjukkan tingkat praktikalisisasi sangat praktis. Adapun hasil data dan analisis data uji kepraktisan oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	$\sum x$ (Butir 1-10)	Skor Maks (n)	$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$
1	D1	50	50	100
2	D2	48	50	96
3	D3	50	50	100
4	D4	50	50	100
5	D5	49	50	98
6	D6	48	50	96
7	D7	49	50	98
8	D8	50	50	100
9	D9	50	50	100
10	D10	50	50	100
$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$ Secara keseluruhan				<b>98,8</b>

Sumber: (Peneliti 2025)

Berdasarkan Tabel 3. terlihat bahwa nilai uji kepraktisan yang diberikan oleh peserta didik secara keseluruhan adalah 98,8%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Kepraktisan Media yang tercantum dalam Tabel 3.9, skor kepraktisan oleh praktisi atau guru berada dalam rentang 86 – 100 (%), yang menunjukkan tingkat praktikalisisasi sangat praktis. Oleh karena itu, media video animasi berbasis permainan *engklek* untuk materi "Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" dalam mata pelajaran IPAS kelas IV dianggap memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis.

Media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* untuk materi norma dalam adat istiadat daerahku pada mapel IPAS kelas IV SD memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari video animasi berbasis permainan *engklek* yaitu: 1).

Meningkatkan minat dan memotivasi siswa dalam belajar, karena menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan permainan; 2). Bisa diakses kapanpun asalkan memiliki perangkat yang memadai; 3). Visualisasi dapat memperjelas materi yang diajarkan dan 4). Mediana dapat digunakan dalam jangka waktu panjang. Sedangkan kekurangan dari media ini yaitu: 1). Penggunaan media ini memerlukan perangkat elektronik dan interne, solusi yang dapat diberikan yaitu guru dapat *mendownload* video animasi kemudian ditayangkan di depan menggunakan LCD *Proyektor*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* untuk materi norma dalam adat istiadat daerahku pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Petandakan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Rancang Bangun media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* terdiri dari pembukaan, penjelasan permainan *engklek* disertai dengan menjelaskan konsep materi dan salam penutup.
2. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh angka 0,975, validasi materi memperoleh 0,95 dan bahasa memperoleh angka 0,925 yang menunjukkan kriteria “Validitas Sangat Tinggi”, hal ini berdasarkan hasil penilaian dari berbagai aspek oleh validator.
3. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* adalah positif. Hal ini didukung oleh hasil analisis data yang memperoleh presentase 98% dengan kriteria “Sangat Praktis”, hal ini berdasar pada tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil penilaian dari berbagai aspek oleh praktisi yang terdiri dari 2 orang guru dan memperoleh nilai presentase 98,8% dengan kriteria “Sangat Praktis”, hal ini berdasar pada tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh 10 peserta didik dikelas IV.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis permainan *engklek* dinyatakan layak dan praktis digunakan pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- BP, A. R. dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Damayanti, S. N. dkk. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1).
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*, XI(1).
- Saripatuniah, Eva. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Levidio Storyboard* Pada Materi Kimia Unsur. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta

- Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi, D. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja RoSD (Sekolah Dasar) akarya.
- Sugiyono. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Jurnal Metode Penelitian Pendidikan*.
- Susilawati, I., Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.