

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aliran pendidikan adalah gagasan di bidang pendidikan yang diperbarui untuk mencerminkan peristiwa dan isu terkini. Selalu ada kelebihan dan kekurangan dari gagasan-gagasan sebelumnya, yang mengarah pada pengembangan aliran pendidikan yang baru. Untuk memahami signifikansi masing-masing dinamika dari gagasan atau aliran pendidikan ini, pendidik perlu mampu memahami aliran pendidikan. Dari kutipan diatas dapat disimpulkan Seiring dengan perkembangan waktu, peristiwa, dan isu-isu terkini, begitu juga dengan aliran pendidikan. Setiap aliran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, yang mendorong pengembangan konsep-konsep baru. Untuk merespons dinamika dan tuntutan pendidikan secara efektif, pendidik harus memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang berbagai aliran pendidikan.¹

Kurikulum adalah salah satu komponen penting yang sangat mempengaruhi pencapaian tujuan Pendidikan selain aspek tujuan, pendidik, peserta didik, metode, dan lingkungan.² Kurikulum akan mengarahkan semua kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³ Karena pentingnya kurikulum, pemahaman yang akurat diperlukan agar pengembangannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kurikulum Pemahaman seharusnya bukanlah tujuan utama dari sekolah dasar mata pelajaran akademis, tetapi selain itu dapat menilai budaya Kekayaan budaya dan lokal masyarakat setempat. Hal ini signifikan karena identitas siswa sangat dipengaruhi oleh budaya lokal mereka, dan mengetahui tentang warisan budaya Indonesia yang kaya dapat meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Selain itu, itu menumbuhkan rasa bangga pada warisan budaya mereka, rasa memiliki terhadap budaya mereka sendiri, dan kesadaran akan beragam budaya yang ada di masyarakat.

¹ Choiru Umatin dkk., Pengantar Pendidikan (Malang: CV. Pustaka learning Center Anggota IKAPI, 2021), hlm. 16

² Rosyadi, Khoiron. 2004. Pendidikan Profetik. Jogjakarta: Pustaka Pelajar. h. 159

³ Rusdi, Rino. 2017. Kurikulum: Perencanaan, Implementasi, Evaluasi, Inovasi dan Riset. Bandung: Penerbit Alfabeta. h. 9

Siswa juga dapat belajar tentang nilai-nilai, tradisi, dan praktik masyarakat di sekitar mereka melalui kurikulum yang berfokus pada budaya mereka..⁴

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "IPAS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya yang dimasukkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial."⁵

Pentingnya memahami keberagaman budaya bagi siswa yaitu memiliki hubungan yang kuat. Pengetahuan tentang keragaman budaya dapat membantu siswa memahami dan menghargai perbedaan budaya yang ada di sekitar mereka. Pengetahuan tentang keragaman budaya juga dapat membantu mereka menjadi lebih siap untuk menghadapi perbedaan budaya yang ada di sekitar mereka. Siswa juga mendapat manfaat dari mempelajari keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Termasuk membantu mereka menjadi anak yang bangga dan mencintai tanah air mereka sendiri, serta mengembangkan kesadaran dan kedewasaan dalam menghadapi masyarakat yang beragam. Tidak diragukan lagi, pembelajaran keberagaman budaya memiliki banyak manfaat bagi siswa. Namun, ada beberapa tantangan yang masih ditemukan di lapangan.⁶

Dalam pembelajaran, guru kadang-kadang mengalami kesulitan menerangkan topik karena sekolah tidak memiliki fasilitas pendukung atau media pembelajaran yang cukup. Akibatnya, guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku siswa dengan metode ceramah. Hasil Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV di SDN Gogorante, guru hanya melakukan pembelajaran

⁴ Nazala Aprian Zahrika dan Eka Titi Andaryani, "Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal", Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan, Vol.3 No. 2 (2023), hal. 163-169

⁵ Dr. Nashrullah, M.Pd, Pembelajaran IPS (Teori dan Praltik), (Kalimantan Selatan: Penerbit Publisher, 2022), Hal. 2

⁶ Mae Afriliani, Magdalena, Siti Fadia Nurul Fitri, Tin Rustini, "Analisis Pendidikan Multikultural pada Siswa Sekolah Dasar melalui Keragaman Budaya", Journal on Education, Vol 06, No. 02, (2024), hal. 11796- 11804

dengan metode ceramah sehingga peserta didik akan cepat bosan dan tidak memperhatikan.

Dalam hal ini dapat disimpulkan yang menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS yaitu kegiatan pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional yakni ceramah atau pendekatan secara verbal, pendidik melakukan pembelajaran dengan monoton tanpa variasi dalam pembelajaran. Dalam kasus ini jika terus menerus dilakukan maka Pembelajaran akan membosankan, anak-anak tidak akan mengingat informasi yang diajarkan oleh guru, dan hasil belajar mereka akan buruk.

Dalam penelitian ini, wayang digunakan sebagai representasi dari materi keberagaman budaya yang tersedia di Indonesia, sesuai dengan buku teks kelas IV tema 7 di Sekolah Dasar. Wayang yang digambarkan menggambarkan pakaian adat keberagaman dari berbagai daerah, yang dilengkapi dengan informasi tentang peristiwa sehari-hari. Wayang sendiri merupakan adat Jawa yang telah bertahan sepanjang masa dan merupakan komponen penting dari budaya Bangsa. Namun, di era kemajuan teknologi, siswa di Sekolah Dasar kurang tertarik pada mata pelajaran tradisional seperti wayang mulai menurun karena mereka lebih tertarik pada permainan daring atau konten digital lainnya. Oleh karena itu, media seperti Peti Wayang digunakan untuk mengajak masyarakat kembali ke budaya Indonesia dengan cara yang kreatif dan menghibur. Selain memberikan edukasi, media ini mendorong siswa untuk berkreasi, mengekspresikan diri, dan terlibat dalam komunikasi aktif melalui peran sebagai dalang. Selain itu, penggunaan Peti Wayang bersifat fleksibel dan tidak bergantung pada alat tulis seperti tulis, yang dapat membantu siswa belajar lebih kontekstual, bahkan di luar kelas.

Hasil belajar Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan sepanjang setiap semester. Peserta didik pada umumnya bercita-cita untuk memenuhi kriteria Nilai Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Nilai UTS menentukan tingkat kemahiran siswa dalam keterampilan dasar, seperti pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam berbagai konteks. Siswa dengan nilai tinggi biasanya menunjukkan konsistensi dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan

belajar. Sebaliknya, siswa dengan nilai di bawah KKM secara konsisten mengalami kesulitan memahami konsep atau kesulitan belajar.

Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Muhammad Sholeh melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa Itu memenuhi standar yang valid, terbukti dari hasil tes ahli materi, yang memiliki tingkat validitas 97% dalam kategori "sangat baik", dan tes ahli media, yang memiliki tingkat validitas 91% di bidang yang sama, menjadikannya layak untuk percobaan. Mengikuti hasil validasi, dilakukan percobaan kelompok kecil dan wawancara untuk mengetahui apakah media Pop-Up, yang didasarkan pada budaya lokal, layak digunakan untuk siswa kelas IV SD.⁷

Apriyani Dwi Chayani, Putri Rachmadyanti melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV SD”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan jenga keragaman budaya mendapat persentase kelayakan sebesar 69% dari ahli materi, 97% dari ahli media, serta rata-rata penilaian sebesar 85,95% dari angket respon pengguna. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan jenga keragaman budaya yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.⁸

Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir, Husniati melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan media Permainan ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak ” dengan presentase penilaian 86,84 % dan hasil validasi ahli media menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 75,52 %. Artinya media permainan ular tangga ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. kemudian penilaian dari hasil angket

⁷ Muhammad Sholeh, *“Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 4 No. I, June 2019, Hal 138-150

⁸ Apriyani Dwi Chayani, Putri Rachmadyanti, *“Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV SD”*. Vol.8 No.2 (2020), Hal 302-312

respon pendidik memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat layak “ dan hasil uji coba pada 6 orang peserta didik menilai media ini masuk ke kategori “Sangat Baik” dengan persentase 98,61 %.⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih kurang mengesankan dan masih menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat, kurang fokus, dan kurang menguasai materi pelajaran, khususnya materi budaya Indonesia. Selain itu, salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran adalah kemerosotan materi pembelajaran. Secara umum, guru belum memanfaatkan media interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran., peneliti tertarik untuk mengembangkan media peti wayang keragaman budaya. Dalam hal ini peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Peti Wayang Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Pada Pelajaran IPAS di SDN Gogorante Kabupaten Kediri”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Gogorante?
2. Bagaimana Kelayakan media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pembelajaran IPAS di SDN Gogorante?
3. Bagaimana keefektifan media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SDN Gogorante?

⁹ Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir. “Pengembangan media Permainan ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan”. Jurnal ilmiah profesi Pendidikan. Vol. 6. No. 3 November 2021, Hal. 2620-8326

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan konsep yang dijelaskan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Prosedur media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SDN Gogorante.
2. Mengetahui kelayakan penerapan media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Gogorante.
3. Mengetahui keefektifan media peti wayang keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SDN Gogorante.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media berbasis Peti Wayang. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media peti wayang berupa boneka tiruan orang yang berisi gambar keragaman budaya
2. Keragaman budaya yang akan diangkat dalam media tersebut adalah rumah adat, pakaian adat, musik adat, upacara adat, makanan khas dan tarian adat
3. Media peti wayang keragaman budaya hanya berfokus pada pembelajaran keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar
4. Dalam proses pengembangan media peti wayang keragaman budaya ini peneliti membuat desain peti, gambar-gambar baju adat, rumah adat, musik adat, upacara adat, tarian adat, dan makanan khas dengan menggunakan aplikasi canva, selanjutnya dicetak dipercetakan.
5. Ukuran peti di 60 x 25 cm
6. Banyak wayang orang ada 30, banyaknya baju adat untuk ditempelkan di wayang orang ada 38
7. Ukuran wayang 12 x 6 cm
8. Wayang terbuat dari bahan kertas foto yang dilapisi dengan mika dan spons Ati
9. Peti terbuat dari kayu

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pentingnya pendidikan dan pengembangan media pembelajaran Peti Wayang dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi IPAS Keragaman di Indonesia adalah manfaat praktis sebagai berikut:

1. Peneliti

- a. Dapat mengetahui dan menerapkan secara langsung media Peti Wayang keragaman budaya siswa kelas IV SDN Gogorante
- b. Ini dapat meningkatkan pengalaman dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat bermanfaat selama proses belajar.

2. Pendidik

- a. Dengan adanya penelitian ini, dapat membantu kegiatan belajar mengajar agar bervariasi.
- b. Dengan adanya penelitian ini, Memberi kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.
- c. Dengan adanya penelitian ini, bisa memperbaiki pendidik kinerja dalam hal mengajar.

3. Bagi Siswa

- a. Pemahaman siswa dapat ditingkatkan oleh penelitian ini, terutama ketika membahas keragaman budaya dalam mata Pelajaran IPAS..
- b. Dengan adanya penelitian ini, permasalahan dalam proses pembelajaran akan dengan cepat teranalisis dan teratasi sehingga tidak akan berlarut-larut.
- c. Membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran

4. Sekolah

- a. Sekolah dapat mengupayakan penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
- b. Memberikan tambahan masukan mengenai pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPAS .

- c. Sekolah akan mengalami perubahan/perbaikan karena mampu menanggulangi berbagai masalah belajar siswa, perbaikan kesalahan konsep, dll.

5. Bidang Keilmuan

- Sebagai sumber untuk melakukan penelitian selanjutnya
- Dapat menilai penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas studi yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan dan Pengembangan

1. Asumsi

Tujuan dari penyelidikan dan kemajuan yang akan dilakukan adalah untuk menciptakan produk yang mewakili keberagaman etnis melalui media Peti Wayang. Diharapkan bahwa penggunaan media Peti Wayang dalam pendidikan akan membantu siswa belajar tentang keberagaman budaya secara mandiri dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hal itu.

2. Keterbatasan

Produk Pet Wayang sulit untuk diangkut, yang merupakan batasan dari penelitian dan pengembangan, materi yang diangkat hanya keberagaman budaya, dan penelitiannya hanya dilakukan di kelas IV mapel IPAS di SDN Gogorante.

G. Penelitian Terdahulu

Judul peneliti	Nama Peneliti	Tahun terbit	Variabel	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana dan Resyi A. Gani	2023	IPS	R&D	peserta didik Kelas IV SDN Nagrak 02. Ahli media aplikasi canva memberikan skor validasi terhadap bahan ajar sebesar 81,3% termasuk kedalam kategori layak, ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsaku memberikan skor	Peneliti terdahulu menggunakan pengembangan bahan ajar menggunakan canva akan tetapi peneliti sekarang menggunakan

					validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi subtema keberagaman budaya bangsaku dengan skor 81,3% ini termasuk kategori layak. Hasil dari pretest dihasilkan sebesar 85,4% dengan kategori layak dan pada posttest didapati hasil sebesar 90,6% dengan kategori sangat layak dari kedua test yang dilakukan dihasilkan N-gain sebesar 0,35 dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV.	pengembangan media peti wayang
Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Muhammad Sholeh	2019	IPS	R&D	Hasil validasi media Pop-Up Book berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah (1) Media Pop-Up berbasis budaya lokal memiliki bahan ajar yang	Peneliti terdahulu menggunakan media Pop-Up Book berbasis budaya lokal akan tetapi peneliti

					memiliki bagian yang dapat digerakkan dengan unsur dua dimensi. (2) Memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat validitas 97% dengan kategori “sangat baik”, untuk hasil uji ahli media mencapai tingkat validitas 91% dengan kategori “sangat baik” dan layak untuk diujicobakan. Setelah diperoleh hasil validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil dan wawancara untuk mengetahui kepraktisan media Pop-Up berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV SD. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat validitas yang tinggi, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran.	sekarang menggunakan media peti wayang materi keragaman budaya
Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV SD	Apriyani Dwi Chayani dan Putri Rachmadyanti	2020	IPS	R&D	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan jenga keragaman budaya mendapat persentase kelayakan sebesar 69% dari ahli materi, 97% dari ahli media, serta	Peneliti terdahulu menggunakan media permainan jenga keragaman budaya, akan tetapi peneliti

					rata-rata penilaian sebesar 85,95% dari angket respon pengguna. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan jenga keragaman budaya yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.	sekarang menggunakan media peti wayang keragaman budaya
Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar	Amandatriya Nissa Adilah, Minsih	2022	IPS	R&D	Hasilnya ialah: produk yang dikembangkan ialah berupa media monopoli keragaman budaya atau disingkat monokebu yang berkonten materi keragaman budaya berbasis permainan. Hasil dari uji kelayakan pada media ialah sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan uji praktisi sebesar 94% dengan mendapat kategori sangat layak. Adapun hasil uji coba terbatas mendapat skor presentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak.	Peneliti terdahulu menggunakan media monokebu, akan tetapi peneliti sekarang menggunakan peti wayang keragaman budaya
Pengembangan media Permainan ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan	Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir, Husniati	2021	Tematik	R&D	Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli materi menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak ” dengan presentase penilaian 86,84 % dan hasil validasi ahli media menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak”	Peneliti terdahulu menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik akan tetapi peneliti sekarang menggunakan

					dengan presentase penilaian 75,52 %. Artinya media permainan ular tangga ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. kemudian penilaian dari hasil angket respon pendidik meperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat layak “ dan hasil uji coba pada 6 orang peserta didik menilai media ini masuk ke kategori “Sangat Baik” dengan persentase 98,61 %.	n media peti wayang keragaman budaya
Pengembangan Komuk digital berbasis keragaman budaya pada pembelajaran sumber energi kelas IV di sekolah dasar	Indah Putri Danyati, M. Jaya Adi Putra dan Guslinda	2022	IPS	R&D	Hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan praktisi terhadap media komik digital yang terdiri dari 6 aspek penilaian mendapatkan skor rata-rata 89,75% dengan kategori sangat valid. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor 92,31%, validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 86,54%, validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa mendapatkan skor 99,04%, validasi yang dilakukan oleh praktisi I mendapatkan skor 82,69%, dan validasi yang dilakukan oleh	Peneliti terdahulu menggunakan pengembangan komuk digital berbasis keragaman, akan tetapi peneliti sekarang menggunakan media peti wayang keragaman budaya

					praktisi II mendapatkan skor 93,27%. subjek dari penelitian ini merupakan siswa kelas IV sekolah dasar di SDIT Raudaturrahmah Pekanbaru. Hasil dari uji coba satu satu diperoleh skor rata-rata 84% dengan menunjukkan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas mendapatkan skor rata-rata 84,81% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis keragaman budaya pada pembelajaran sumber energi kelas IV di sekolah dasar layak digunakan untuk siswa sekolah dasar.	
Pengembangan video animasi berbantuan sparkol videoscribe materi keragaman budaya di Indonesia	Neni Firdayanti dan Novi Setyasto	2020	IPS	R&D	Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbantuan sparkol videoscribe layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli media 92,86% (sangat layak), materi 90% (sangat layak), dan bahasa 87,5% (sangat layak). Persentase tanggapan guru sebesar 100%	Penelitian terdahulu menggunakan pengembangan video animasi berbantuan sparkol videoscribe, akan tetapi peneliti sekarang menggunakan pengembangan

					dengan kriteria sangat baik dan persentase tanggapan siswa sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Video animasi berbantuan sparkol videoscribe efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV berdasarkan uji gain nilai pretest dan posttest sebesar 0,462 dengan kategori sedang. Uji hipotesis dengan uji paired sampel t-test diperoleh nilai signifikansi 2-tailed $< \alpha$ yaitu $0,00 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah video animasi berbantuan sparkol videoscribe yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.	n media peti wayang
--	--	--	--	--	--	---------------------

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penulisan judul proposal dan membuat penelitian lebih mudah dipahami pembaca, peneliti menunjukkan dan menegaskan beberapa istilah berikut:

1. Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan serangkaian prosedur yang digunakan untuk menghasilkan produk peti wayang yang berbentuk barang.

2. Pemahaman

Dengan kata lain, memahami adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui tentang sesuatu dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Pemahaman adalah tingkat berpikir yang lebih tinggi daripada hafalan dan ingatan.

Tujuan dari studi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman melalui penggunaan media pembelajaran ini. Memberikan ujian kepada siswa adalah salah satu metode untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Tes ini dicapai dengan menawarkan lembar penilaian untuk siswa. untuk mengukur seberapa banyak mereka memahami materi yang diberikan. Jika siswa mengerjakan atau menjawab tes dengan baik, mereka dapat dianggap memahami media pembelajaran.

3. Keberagaman budaya

Keberagaman yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu keragaman budaya yang meliputi baju adat, rumah adat, alat musik daerah, upacara adat, tarian daerah, dan makanan khas.