

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangatlah berpengaruh penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang ada di era globalisasi saat ini. Seperti yang kita tahu yang sudah tercantum dalam UUD 1945, yakni tujuan dari pembangunan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari pernyataan itu dapat dilihat bahwa pendidikan itu adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku manusia agar terarah yang lebih baik lagi yang sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidikan juga dapat merangsang kreativitas pada seseorang hingga dia mampu menghadapi tantangan-tantangan kehidupan, seperti alam, manusia, dan teknologi, agar dapat menuntun kearah yang lebih kompleks dalam kehidupan. Seperti yang kita tahu juga bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadikan manusia secara tidak sadar akan berinteraksi dengan teknologi itu sendiri. Bisa kita lihat bahwa masih ada sekolah- sekolah yang masih menggunakan metode konvensional didalam proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas.

Adapun sumber belajar merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajarmengajar seperti bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, nara sumber, lingkungan sekitar

dan sebagainya yang dapat meningkatkan gairah belajar bagi peserta didik. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan sumber belajar adalah berbagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, sumber belajar adalah semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Bisa kita lihat di era sekarang didalam dunia pendidikan arus informasi saat sekarang ini semakin meningkat yang dibuktikan oleh perkembangan jaringan-jaringan internet di seluruh dunia dan mengharuskan seseorang untuk mampu beradaptasi kalau tidak ingin tereliminasi dan ditinggalkan oleh zaman. Kondisi ini juga sudah berimbas pada dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran baik dengan cepat ataupun lambat dan juga tidak akan dapat dilepaskan dari keberadaan alat bantu utama ICT (Information and Communication Technology) seperti komputer dan internet.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Muhamad Afandi, Rosa Fadhilah Sari, and Kms. Mas'ud Ali. "Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah". *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School 1*, no. 2 (December 30, 2020): 73-82. Accessed June 2, 2021.

Secara ilustratif dapat gambarkan di mana saat ini buku-buku dan alat tulis tidak dengan komputer, notebook, dan smartphone. Komputer, notebook, dan smartphone ini diakses menggunakan internet tanpa kabel yang isinya adalah materi-materi belajar yang dapat dibaca, dilihat dan didengar, serta dilengkapi dengan fitur-fitur lain seperti perekam suara dan kamera digital. Keadaan seperti di atas menindikasikan bahwa semua perlengkapan anak sekolah di saat ini sudah modern yang dijadikan sebagai alat bantu belajar. Untuk itu model pembelajaran di sekolahpun harus mampu mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.<sup>2</sup>

Maka dari itu dalam hal inilah perlu ditingkatkan. Mengapa demikian, agar dapat membimbing peserta didik yang masih banyak malas untuk belajar mulai dari Sekolah Dasar sampai ke Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa sistem belajar yang konvensional dapat membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Metode ini sangat tidak sesuai apabila dikaitkan dengan perkembangan globalisasi di era jaman sekarang. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) di dalam pembelajaran pada saat ini terus menerus berkembang. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang penting di dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di

---

<sup>2</sup> Riska, Dispi, Afandi, Muhamad, And Astuti, Mardiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax Di Min 2 Palembang" *Al-Mudarris: Journal Of Education* [Online], Volume 2 Number 2 (18 August 2019)

dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, kemampuan seorang tenaga pengajar di dalam hal pengembangan media pembelajaran sangatlah penting. salah satu caranya dengan visualisasi yang merupakan salah satu cara yang dapat di lakukan sehingga tenaga pengajar bisa lebih mudah memberikan pengajaran kepada peserta didik.

Adapun hasil observasi lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam keterbatasan media pembelajaran yang di gunakan oleh tenaga pengajar di SD/MI, terutama yang media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adapun beberapa penyebabnya yakni : (1) rendahnya kemampuan dan keterampilan yang dimiliki tenaga pengajar dalam memanfaatkan serta merancang media pembelajaran ; (2) keterbatasannya waktu membuat media pembelajaran tersebut; (3) tidak tersedianya dana atau biaya untuk membuat media tersebut. Dengan adanya berbagai factor tersebut dapat kita lihat bahwasannya cukup sulit bagi tenaga pengajar untuk dapat menggunakan media pembelajaran di dalam kelas untu melakukan proses pembelajaran. Jika kita lihat, media pembelajaran itu sendiri sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Adapun penyebab terjadinya hal ini dikarenakan materi yang diberikan oleh guru akan lebih dapat dimengerti oleh peserta didik dengan adanya media pembelajaran tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar pula dapat meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelas untuk kedepannya, terutama dalam hal pembelajaran Tematik.

Dalam hal ini media pembelajaran juga sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, dalam hal ini perlu dibuat suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik di dalam mata pelajaran Tematik. Adapun juga media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik pemakai juga. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, di jaman sekarang masih sebagian besar tenaga pengajar kurang memanfaatkan teknologi yang ada di jaman sekarang dalam pembuatan media pembelajaran. Dilihat dari hal tersebut maka peneliti mencoba mengembangkan media visual yang dirancang menjadi media pembelajaran video. Seperti yang kita tahu bahwa video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yakni audio dan visual. Adapun kata vi yakni singkatan dari visual yang berartikan gambar, dan deo yakni singkatan dari audio yang berartikan suara.

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun manusia. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio di dalam al-Qur'an, di antaranya surah Yusuf (12) 5:

ثم قالوا: "هل تخبرهم (المؤمنين) بما شرحه الله لك ، حتى يتمكنوا من هزيمة أعدائك أمام ربك ، ألا تفهم؟"

Artinya: "... lalu mereka berkata: "Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?"

Dari kata kerja “bacalah, jelaskan, dan ceritakan”, di atas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan mungkin juga terdapat guru yang menyampaikan bahan pembelajaran dengan hanya membacakan buku/kitab yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran. Namun yang lebih ditekankan dari kata baca, jelaskan, dan ceritakan adalah timbulnya suara yang dapat menyampaikan bahan pembelajaran.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur’an surah Al-Baqarah (2) 31 :

وعلم آدم الأسماء (الأشياء) في مجملها ، ثم كشفها للملائكة وقال: " ! اذكرني أسماء تلك الأشياء إذا كنت بالفعل أناسًا حقيقيين "

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"<sup>3</sup>

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Dalam hadits terdapat beberapa termasuk yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, kerikil dan jari tangan.

Jadi video merupakan suatu komponen atau media yang dapat menampilkan sebuah gambar serta suara di dalam waktu yang sama. Video juga diartikan sebagai teknologi yang dapat menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan juga menata ulang gambar yang bergerak. Adapun sadiman mengatakan bahwa video sebagai media audio visual yang populer di dalam masyarakat. Di dalam video juga dapat menampilkan pesan berupa fakta maupun fiktif, yang dapat bersifat informative, edukatif, maupun instruksional. Adapun dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa video yakni teknologi yang

---

<sup>3</sup> M.Ramli, media pembelajarandalam perspektif alqur'an dan al hadist (Kalimantan:2015), hlm 137-139.

dapat menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, serta dapat menata ulang gambar hidup (bergerak) yang dapat dilihat dan didengar di dalam waktu yang bersamaan.

Riyana juga mengatakan bahwa media pembelajaran video yakni media atau alat bantu yang dapat menyiapkan audio dan visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dari aplikasi pengetahuan agar dapat membantu pemahaman di dalam suatu materi yang ada di dalam suatu pembelajaran. Mahadewi juga mengatakan bahwa video pembelajaran sebagai media yang dapat digunakan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan juga kemauan siswa agar dapat belajar melalui penayangan ide ataupun gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.<sup>4</sup>

Adapun dari hasil definisi-definisi yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video yakni media yang dapat digunakan guna menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran yang berunsurkan audio visual yang terdapat di dalam media pembelajaran tersebut sehingga dapat menyampaikan pesan di dalam pembelajaran dengan baik. Adapun kearifan lokal (lokal wisdom) di dalam disiplin antropologi yang dapat dikenal juga dengan istilah local genius.<sup>5</sup> Kearifan lokal yakni kebijaksanaan atau

---

<sup>4</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Rajagrafindo Persada: Jakarta 2007).

<sup>5</sup> Unga Utari, *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)*, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, P-ISSN 2503-1201, E-ISSN 2503-5347, April 2016, hlm. 42-43

pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai leluhur tradisi adat istiadat atau budaya guna mengatur tatanan kehidupan yang ada dimasyarakat sekitar. Adapun menurut keraf bahwa kearifan lokal yakni semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman, atau wawasan serta adat istiadat kebiasaan atau etika yang dapat menuntun perilaku manusia di dalam kehidupan dalam komunitas ekologis.

Adapun kesimpulan dari hal diatas bahwa kearifan lokal yakni kebijaksanaan, pengetahuan, keyakinan, pemahaman, atau wawasan yang berasal dari nilai luhur tradisi atau budaya untuk menuntut perilaku manusia di dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal jua biasanya dapat tercermin di dalam kebiasaan -kebiasaan hidup masyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal akan tercermin di dalam nilai-nilai yang berlaku di dalam kelompok masyarakat tertentu. Masyarakat pada umumnya mempunyai pengetahuan yang telah diwariskan dan ditumbuh kemangkan secara turun menurun. Di dalam masyarakat kita, kearifan-kearifan lokal dapat ditemui di dalam nyanyain, pepatah, sesanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang masih melekat di dalam perilaku sehari-hari. Dengan adanya paparan yang ada diatas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 4 Kelas V SD/MI”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pada penggunaan media pembelajaran dinilai kurang menarik dan terkesan membosankan bagi peserta didik.
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah sebagai patokan dalam mengajar.
3. Media pembelajaran yang dipakai peserta didik, belum dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menganalisis, dan mencari solusi dalam suatu masalah.

## **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah dan tujuannya dapat tercapai, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji validasinya.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji kepraktisannya.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji keefektifannya.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada Tema 4, Subtema 2, Pembelajaran 4 “Sehat Itu Penting” kelas V SD/MI.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Kearifan Lokal.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” kelas V SD/MI?
2. Bagaimana Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” kelas V SD/MI yang Valid?
3. Bagaimana Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” kelas V SD/MI yang Praktis?
4. Bagaimana Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” kelas V SD/MI yang efektif.

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan produk Media Pembelajaran Video kelas V SD/MI berbasis Kearifan Lokal Tema 4, Sub Tema 2 “Sehat Itu Penting”.
2. Menguji Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal kelas V SD/MI berupa validasinya.
3. Menguji Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal kelas V SD/MI berupa kepraktisannya.
4. Menguji Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal kelas V SD/MI berupa keefektifannya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dilihat secara teoritisnya pengembangan dari produk ini perlu dilakukan agar dapat mencapai pembelajaran yang lebih terarah pada pembelajaran yang berebasis aktivitas sesuai dengan tempat tinggalnya masing-masing. Lingkungan tempat tinggal

peserta didik sangat berkaitan dengan kerifan lokal yang ada di daerah tersebut sehingga bisa menjadi pendukung untuk materi pembelajaran karena kearifan lokal sendiri termasuk nilai-nilai yang sudah diciptakan oleh masyarakat setempat itu sendiri.

Dalam pengimplementasiannya dipilih media pembelajaran berbasis kearifan lokal agar peserta didik dapat menggali pengalaman di dalam kehidupannya sehingga kegiatan peserta didik dapat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan di dalam memorinya. Media pembelajaran video berbasis kearifan lokal ini menjadi penting karena agar peserta didik lebih mengenal budaya lokal sesuai dengan lingkungan dan tempat tinggalnya.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Kegiatan Pembelajaran dapat lebih menarik
- 2) Peserta didik dapat mengetahui budaya lokal yang ada di daerahnya
- 3) Dapat menimbulkan rasa bangga pada diri peserta didik akan daerah tempat tinggalnya
- 4) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Sebagai media pembelajaran pendamping yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran Tematik kelas V SD/MI

- 2) Sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif
- 3) Mempermudah dalam mengeksplorasi materi yang memiliki keterkaitan dengan tema lain yang relevan dengan isi pembelajaran dalam media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah di pengembangan media pembelajaran dalam meggerakkan dan merevitalisasi keunggulan daerah setempat sehingga sekolah memiliki ciri khas yang lebih menonjol di antara sekolah lainnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam merancang media pembelajaran dan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

## **G. TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan dianggap relevan sebagai sumber rujukan dan dapat menggambarkan relevansi serta perbedaan dengan penelitian:

### **1. Nur Hady Wara Utami**

Penelitian Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Kearifan Lokal Pada

Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Peserta Didik SD/MI.

Pada penelitian ini terdapat beberapa perbedaan diantaranya media yang digunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6 sedangkan peneliti menggunakan media susun kalimat, penelitian ini dikembangkan di kelas 4 SD/ MI sedangkan peneliti mengembangkannya di kelas V SD/MI.

## **2. Ira Dwi Ananda**

Penelitian Tesis yang berjudul Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan untuk Menanamkan Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu.<sup>6</sup>

Pada penelitian ini, peneliti belum menggunakan media pembelajaran 2013, dimana proses pembelajaran masih terpusat pada guru sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D).<sup>7</sup>

Adapun perbedaan dengan penelitian ini yakni pengembangan media cerita berbasis kearifan lokal sedangkan peneliti

---

<sup>6</sup>Nur Hady Wara Utami, Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Peserta Didik SD/MI, 2018.

<sup>7</sup>Ira Dwi Ananda, Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan untuk Menanamkan Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu, 2017.

mngembangkan media pembelajaran susun kalimat yang berbasis kearifan lokal.

### 3. **Ria Anita**<sup>8</sup>

Penelitian Tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.

Pada penelitian metode penelitian yang dipakai metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D). Adapun perbedaan dengan penelitian ini media yang dipakai di penelitian ini menggunakan media pembelajaran teks anekdot sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran susun kalimat, penerapan penelitian ini dikembangkan di siswa kelas X SMK sedangkan peneliti mengembangkannya di siswa kelas V SD/MI dan penelitian ini Berbasis Animasi sedangkan peneliti menggunakan Kearifan Lokal.

---

<sup>8</sup>Ria Anita, Pengembangan Media Pembelajaran teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan, 2016.

**Table 1.1 Perbandingan Penelitian dengan Penelitian  
Terdahulu**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Peserta Didik SD/MI.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan teori penelitian pengembangan atau <i>Research and development (R&amp;D)</i></li> <li>2. Penelitian berbasis kearifan lokal</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan media pembelajaran Adobe Flash CS6</li> <li>2. Penelitian ini dikembangkan di kelas 4 SD/</li> </ol>
2.	Penelitian Tesis yang berjudul Pengembangan Media Cerita Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan untuk Menanamkan Nilai Demokrasi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan teori penelitian pengembangan atau <i>Research and development (R&amp;D)</i></li> <li>2. Penelitian berbasis kearifan local</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan media cerita berbasis kearifan lokal</li> </ol>
3.	Penelitian Tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan teori penelitian pengembangan atau <i>Research and development (R&amp;D)</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan media pembelajaran teks anekdot</li> <li>2. Penerapan penelitian ini dikembangkan di siswa kelas X SMK</li> <li>3. Penelitian ini Berbasis Animasi</li> </ol>