

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Kemampuan Memirsa Siswa Kelas IV SDI Ma'arif Garum

Laylatul Afifah¹, Isna Khuni Mualimah², Ragil Tri Oktaviani³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Jl. Masjid No. 22 Kota Blitar

E-mail: lailyaafifah81@gmail.com¹, fips@unublitar.ac.id¹,
uriezna@gmail.com², fips@unublitar.ac.id², ragil.trioktaviani91@gmail.com³, fips@unublitar.ac.id³

Abstract : Viewing skill is among the key language competencies that students must develop within the framework of Indonesia's Merdeka Curriculum. A preliminary study conducted at SDI Ma'arif Garum, however, found that fourth-grade students had not adequately developed this skill, largely due to the dominance of teacher-centered learning approaches and the absence of varied instructional media. In response to this gap, the present study sought to design and evaluate an animated video learning medium grounded in the local Blitar folklore of Bubuksah and Gagang Aking. The research adopted a Research and Development (R&D) approach guided by the ADDIE framework, which encompasses five sequential phases: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation involved a panel of subject matter specialists, media technologists, and language reviewers, as well as classroom practitioners and fourth-grade learners as end users. Data collection relied on observation, in-depth interviews, validation instruments, documentation records, and viewing skill assessments, with quantitative data analyzed descriptively and media effectiveness evaluated through a One-Sample t-Test using IBM SPSS Statistics. Expert validation yielded feasibility ratings of 94% from content validators, 92% from media evaluators, and 95% from language reviewers — all categorized as highly valid. Student performance data further demonstrated a meaningful learning gain, with average scores climbing from 60.00 at the pre-test stage to 90.50 following media implementation. These findings confirm that the animated video based on the Bubuksah and Gagang Aking folklore constitutes an effective, engaging, and contextually appropriate medium for enhancing elementary students' viewing skills, learning engagement, and comprehension of folk narrative content.

Keywords: animated video, folklore, viewing skills, elementary school, ADDIE.

Abstrak : Kemampuan memirsa merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang wajib dikuasai peserta didik dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Akan tetapi, studi pendahuluan di SDI Ma'arif Garum mengungkapkan bahwa siswa kelas IV belum mengembangkan kemampuan ini secara memadai, terutama akibat dominasi pendekatan pembelajaran berpusat pada guru serta minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Menyikapi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi media pembelajaran berupa video animasi yang bersumber dari cerita rakyat Blitar, yaitu Bubuksah dan Gagang Aking. Penelitian menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan panduan model ADDIE yang mencakup lima tahapan berurutan: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses validasi melibatkan para ahli di bidang materi, media, dan kebahasaan, serta guru kelas dan siswa kelas IV sebagai pengguna akhir. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, instrumen validasi, dokumentasi, dan tes kemampuan memirsa, dengan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan efektivitas media diuji menggunakan One-Sample t-Test berbantuan IBM SPSS Statistics. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dari validator materi, 92% dari penilai media, dan 95% dari reviewer bahasa — seluruhnya masuk kategori sangat valid. Data hasil belajar siswa selanjutnya memperlihatkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor yang naik dari 60,00 pada tahap pre-test menjadi 90,50 setelah implementasi media. Temuan-temuan ini mengonfirmasi bahwa video animasi berbasis cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking merupakan media yang efektif, menarik, dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan memirsa, keterlibatan belajar, serta pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konten cerita rakyat.

Kata kunci video animasi, cerita rakyat, kemampuan memirsa, sekolah dasar, ADDIE.

Received: Maret 16, 2026; Revised: April 13, 2026; Accepted: Mei 02, 2026;

Online Available: Mei 30, 2026; Published: Mei 30, 2026

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dasar saat ini tidak bisa dilepaskan dari arus kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan langkah strategis agar kelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menuntut guru jeli memilih media sesuai kebutuhan dan karakter anak didiknya agar target belajar tercapai optimal. Di antara berbagai pilihan media, video animasi kerap direkomendasikan sebab mampu memadukan gambar bergerak, teks, audio, dan narasi sekaligus dalam satu tampilan yang menarik perhatian siswa (Mayer, 2021).

Cakupan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar jauh lebih luas dari sekadar membaca dan menulis; menyimak, berbicara, memirsa, dan mempresentasikan turut menjadi keterampilan yang harus dibentuk. Kecakapan memirsa menjadi salah satu yang paling menantang dalam Kurikulum Merdeka karena siswa dituntut bisa menangkap dan mengolah pesan dari tayangan audiovisual, sebuah kemampuan yang menjadi dasar bagi tumbuhnya daya pikir kritis, pemahaman terhadap pesan visual, dan kecakapan memaknai informasi dari berbagai media digital (Kemendikbudristek, 2022).

Kemampuan memirsa siswa kelas IV di SDI Ma'arif Garum nyatanya belum berkembang sebagaimana mestinya, sebuah temuan yang muncul dari observasi dan wawancara langsung di sekolah tersebut. Metode ceramah konvensional masih mendominasi kelas Bahasa Indonesia, dengan buku teks sebagai satu-satunya pegangan guru sehingga pilihan media menjadi sangat minim dan antusiasme siswa pun ikut menurun. Akibatnya, banyak siswa kesulitan memahami isi cerita, mengenali tokoh, menangkap amanat, atau mengingat poin-poin penting setelah pelajaran selesai. Persoalan inilah yang melatarbelakangi perlunya inovasi media pembelajaran yang sanggup membangkitkan minat, menumbuhkan semangat, sekaligus melibatkan siswa secara aktif sepanjang proses belajar.

Video animasi tergolong media audiovisual yang menyatukan ilustrasi bergerak, teks, narasi, musik, dan efek suara menjadi satu paket utuh, sehingga pesan yang disampaikan terasa lebih hidup dan lebih mudah dicerna dibanding media konvensional (Munir, 2020). Arsyad (2019) menambahkan bahwa media semacam ini bekerja dengan merangsang lebih dari satu indera secara bersamaan, sehingga peserta didik lebih cepat menangkap materi yang diajarkan. Gagasan ini juga sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer (2021), yang menyatakan bahwa proses belajar berjalan lebih optimal saat otak menerima informasi

lewat dua jalur sekaligus, visual dan verbal, karena beban kognitif yang harus ditanggung siswa berkurang sementara daya ingat terhadap materi justru meningkat.

Memilih cerita rakyat sebagai bahan video animasi bukan tanpa alasan: di balik fungsinya melatih keterampilan berbahasa, cerita rakyat juga membawa muatan nilai budaya, etika, dan karakter yang penting diwariskan ke generasi muda. Kisah Bubuksah dan Gagang Aking yang berasal dari Kabupaten Blitar, misalnya, sarat dengan pelajaran tentang persaudaraan, pengorbanan, kejujuran, kesederhanaan, dan keteguhan memegang prinsip. Saat budaya lokal semacam ini dijalinkan ke dalam media pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya belajar materi, tetapi juga tumbuh rasa hormat terhadap kearifan daerahnya sendiri.

Klaim bahwa video animasi berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran sekolah dasar bukan sekadar asumsi, melainkan sudah ditunjukkan oleh beberapa studi terdahulu. Asrial dkk. (2022), misalnya, menemukan bahwa ketepatan memilih media digital sesuai kebutuhan siswa secara langsung mendongkrak prestasi akademik dan keaktifan di kelas. Temuan senada datang dari Putri, Suryani, dan Wibowo (2023), yang melihat lonjakan signifikan pada dorongan dan semangat belajar siswa sekolah dasar setelah penggunaan video animasi. Rizky Putra dan Muthia (2024) menambahkan bahwa kemasan materi yang lebih nyata dan engaging melalui video animasi turut memperkuat pemahaman konsep siswa tanpa membuat mereka kewalahan.

Namun, di tengah maraknya pengembangan media video animasi, riset yang secara khusus mengangkat khazanah cerita rakyat Kabupaten Blitar guna mengasah kemampuan memirsa siswa sekolah dasar masih jarang ditemukan. Kekosongan inilah yang ingin diisi melalui studi ini, dengan merancang media video animasi berbasis cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking yang desainnya disesuaikan secermat mungkin dengan tahap perkembangan siswa kelas IV dan tetap mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka.

Bertolak dari latar belakang itu, penelitian ini diarahkan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan media video animasi cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking sebagai alat bantu belajar yang valid, mudah diterapkan, dan benar-benar berdampak pada kemampuan memirsa siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif sekaligus menjadi sarana melestarikan budaya lokal lewat cerita rakyat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE rumusan Branch (2009) sebagai panduan, yang menjalankan lima fase berurutan:

Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih sebab menawarkan jalur pengembangan yang terstruktur namun tetap fleksibel mengikuti kebutuhan lapangan, sehingga produk akhir yang dihasilkan memenuhi syarat valid, praktis, dan benar-benar bermanfaat. Lokasi penelitian adalah SDI Ma'arif Garum, Kabupaten Blitar, dengan subjek penelitian terdiri atas satu validator materi, satu validator media, satu validator bahasa, guru kelas IV, serta siswa kelas IV selaku pengguna akhir media. Objeknya sendiri adalah media video animasi berbasis cerita rakyat Blitar Bubuksah dan Gagang Aking yang dirancang khusus untuk mengasah kemampuan memirsa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap pertama, Analyze, dijalankan lewat pengamatan langsung di kelas dan wawancara dengan guru pengampu untuk memetakan kebutuhan belajar, kondisi siswa, dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Dari sini terungkap bahwa metode ceramah dengan variasi media yang sangat terbatas masih mendominasi kelas, membuat kecakapan memirsa siswa sulit berkembang secara menyeluruh. Berlanjut ke tahap Design, kerangka visual mulai disusun dalam bentuk storyboard, skrip cerita, rancangan karakter, latar, dan alur narasi, lengkap dengan instrumen penelitian yang dibutuhkan. Proses pembuatan ilustrasi mengandalkan Canva, sementara penyuntingan video dikerjakan dengan Kdenlive.

Memasuki Development, storyboard yang telah disiapkan diwujudkan menjadi media video animasi yang sesungguhnya. Setelah produksi selesai, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diminta menilai kelayakannya, dan setiap catatan atau rekomendasi dari mereka menjadi dasar perbaikan sampai produk dinyatakan layak. Tahap Implementation kemudian menguji media itu langsung di kelas IV SDI Ma'arif Garum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehari-hari. Selama proses ini, siswa belajar menggunakan media yang sudah dirancang, lalu kemampuan memirsa mereka diukur dan angket kepraktisan diisi untuk melihat seberapa baik media bekerja di lapangan.

Fase terakhir, Evaluation, meninjau ulang seluruh proses pengembangan dengan bersandar pada data validasi, masukan guru, dan hasil tes memirsa siswa. Tinjauan ini tidak hanya dilakukan sekali di akhir, melainkan berjalan terus-menerus di setiap fase agar media yang dihasilkan benar-benar valid, praktis, dan efektif. Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons guru, serta pre-test dan post-test kemampuan memirsa. Skor validasi yang bersifat kuantitatif dihitung dengan formula persentase tingkat kelayakan, sedangkan masukan kualitatif dari para validator dianalisis secara deskriptif sebagai bahan penyempurnaan produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Produk akhir dari penelitian ini adalah media video animasi cerita rakyat *Bubuksah dan Gagang Aking* yang dikembangkan melalui model ADDIE. Bentuknya berupa media audiovisual yang menggabungkan ilustrasi animasi, teks, narasi, musik latar, dan efek suara, dirancang agar cerita rakyat lebih mudah dinikmati dan dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Tahap Analyze

Wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SDI Ma'arif Garum pada tahap analisis memperlihatkan bahwa guru masih menjadi satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan dukungan media yang sangat terbatas. Akibatnya, siswa cenderung tidak fokus, mudah bosan, kesulitan memahami isi cerita, dan gampang lupa informasi penting begitu pelajaran berakhir. Temuan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian sekaligus membangkitkan semangat belajar siswa. Arsyad (2019) berpendapat bahwa media yang relevan dan tepat sasaran memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, sebuah pandangan yang juga didukung Kustandi dan Sutjipto (2022) yang menyebut media audiovisual efektif mengoptimalkan daya tangkap siswa karena melibatkan lebih dari satu indera sekaligus.

Tahap Design

Storyboard video animasi disusun pada tahap desain dengan mengikuti alur kisah *Bubuksah dan Gagang Aking*. Tiap adegan menampilkan ilustrasi tokoh, latar budaya lokal Kabupaten Blitar, narasi, dialog, teks pendukung, musik, dan efek suara secara terpadu. Ilustrasi visual dibuat menggunakan Canva, sedangkan animasi dan penyuntingan video dikerjakan lewat Kdenlive. Penyusunan media ini berpegang pada prinsip *Multimedia Learning* agar porsi informasi visual dan verbal tetap seimbang dan tidak memicu *cognitive overload* (Mayer, 2021). Sebelum proses validasi berlangsung, media lebih dulu direvisi berdasarkan hasil evaluasi awal, antara lain dengan menambahkan identitas tokoh di setiap adegan, memperbaiki tampilan visual, dan meningkatkan keterbacaan teks.

Tahap Development

Tujuan tahap Development adalah menghasilkan produk akhir yang siap pakai, dicapai lewat rangkaian penilaian kelayakan oleh validator materi, media, dan bahasa. Sebelum produk itu sendiri divalidasi, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu diperiksa kelayakannya agar setiap butir penilaian dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	94%	Sangat Valid
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid

Skor 5 yang diraih bagian awal, isi, dan akhir materi pada instrumen angket menempatkannya pada klasifikasi sangat layak, menandakan bahwa substansi materi dalam media sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan sekaligus menjawab kebutuhan data demi tercapainya tujuan penelitian. Secara rinci, bagian awal validasi materi—meliputi kesesuaian dengan KD, CP, dan ATP, kejelasan materi, kelengkapan materi, serta sistematika penyampaian—memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat valid. Pada bagian isi, penyajian yang sistematis dan kesesuaiannya dengan modul ajar atau RPP juga mendapat nilai 5 (sangat valid), sementara kesesuaian materi dengan tahap perkembangan peserta didik serta kemudahannya untuk dipahami memperoleh nilai 4 (valid). Bagian akhir mencatat nilai 4 untuk ketepatan bahasa (valid) dan nilai 5 untuk ketepatan teks (sangat layak), sehingga keseluruhan validasi materi mencapai persentase 94% dengan kategori sangat valid untuk digunakan dalam penelitian.

Pada putaran validasi awal, aspek fungsi dan manfaat—mencakup kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kontribusinya terhadap kemampuan memirsa, dan kemudahan yang diberikan untuk materi cerita rakyat—masing-masing memperoleh nilai 4 (layak). Dari sisi visual, kejelasan tampilan gambar/animasi, kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita, dan kemenarikan desain secara keseluruhan juga bernilai 4 (layak). Namun pada aspek warna, kesesuaian desain visual mendapat nilai 4 (layak), sementara harmoni kombinasi warna dan konsistensi penggunaannya masing-masing hanya bernilai 2 (tidak layak). Aspek bahasa, yang diukur lewat ketepatan bahasa, memperoleh nilai 4 (layak). Temuan ini menjadi dasar revisi lebih lanjut sebelum media video animasi benar-benar siap digunakan.

Setelah revisi, penilaian ahli media menunjukkan perbaikan yang nyata. Aspek fungsi dan manfaat—kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kontribusi terhadap kemampuan memirsa, dan kemudahan untuk materi cerita rakyat—kini masing-masing meraih nilai 5 (sangat valid). Tampilan visual juga mengalami peningkatan: kejelasan gambar/animasi dan kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita masing-masing bernilai 5 (sangat valid), sementara kemenarikan desain secara keseluruhan bernilai 4 (valid). Pada aspek warna, kesesuaian desain visual, harmoni kombinasi warna, dan konsistensi penggunaannya kompak bernilai 4 (valid). Aspek bahasa tetap kuat dengan nilai 5 (sangat valid) untuk ketepatan bahasa. Secara

keseluruhan, ahli media memberikan persentase 92% dengan kategori sangat valid untuk digunakan dalam penelitian.

Validasi ahli bahasa menyoroti tiga unsur teknik penyajian bahasa—ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, dan gaya bahasa—yang berturut-turut memperoleh nilai 5, 4, dan 5, masuk kategori sangat valid, valid, dan sangat valid. Kejelasan pesan yang tersampaikan kepada pembaca juga dinilai sangat valid dengan skor 5. Pada aspek kesesuaian dengan kaidah, ketepatan bahasa meraih nilai 5 (sangat valid) dan ketepatan ejaan bernilai 4 (valid), sementara kesesuaian media dengan tahap perkembangan siswa—baik dari sisi kapasitas intelektual maupun kematangan emosional—kembali mencatat nilai 5 (sangat valid). Akumulasi seluruh aspek tersebut menghasilkan persentase 95%, menempatkan bahasa dalam media ini pada kategori sangat layak digunakan.

Secara keseluruhan, klasifikasi yang diraih seluruh instrumen penelitian berkisar dari layak hingga sangat layak, sehingga instrumen-instrumen tersebut dapat langsung dipakai dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu, giliran media pembelajaran yang divalidasi, dan hasilnya para validator sepakat bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi standar sangat valid pada semua aspek yang dinilai.

Tahap Implementation

Tahap implementasi melibatkan 20 siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum yang belajar menggunakan media video animasi sesuai modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Guru kemudian memberikan penilaian lewat angket respons, dan hasilnya menunjukkan persentase 100% dengan klasifikasi sangat valid. Menurut guru, media ini mudah dioperasikan, memiliki daya tarik visual yang baik, membantu memperjelas penyampaian materi cerita rakyat, serta mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif selama pembelajaran.

Untuk mengukur efektivitas media, kemampuan memirsa siswa dibandingkan melalui tes awal dan tes akhir. Hasil analisis data memperlihatkan kenaikan rata-rata capaian siswa yang cukup berarti setelah media video animasi diterapkan dalam pembelajaran.

Descriptive statistics (one-sample statistics)

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	20	60	15,22	3,4
Post-test	20	90,5	7,59	1,7

1. Hasil uji One-Sample Test

Variabel	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Pre-test	-4,41	19	0	-15	-22,12	-7,88
Post-test	9,14	19	0	15,5	11,95	19,05

Data One Sample Statistics mencatat rata-rata nilai tes awal siswa berada di angka 60,00 dengan standar deviasi 15,22. Angka ini melonjak menjadi 90,50 dengan standar deviasi 7,59 pada tes akhir, setelah media video animasi cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking diterapkan dalam pembelajaran. Ketika diuji terhadap nilai KKM 75 melalui One Sample t-Test, skor tes awal menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (di bawah ambang batas 0,05) pada rata-rata 60,00, yang berarti kecakapan memirsa siswa sebelum penggunaan media belum mencapai standar ketuntasan. Sebaliknya, skor tes akhir dengan rata-rata 90,50 juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000, namun kali ini menandakan bahwa kemampuan memirsa siswa telah berhasil melampaui batas KKM. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi cerita rakyat efektif meningkatkan kemampuan memirsa siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum, sebab rata-rata hasil belajar pasca-penggunaan media tidak hanya berada di atas KKM, tetapi juga berbeda secara signifikan dari standar ketuntasan yang ditetapkan.

Tahap Evaluation

Sepanjang proses pengembangan, evaluasi terus berjalan berdasarkan masukan validator, guru, dan siswa. Revisi yang dilakukan antara lain menambahkan nama tokoh di setiap adegan, memperbaiki tampilan teks, dan menyesuaikan unsur visual agar lebih komunikatif serta mudah dipahami. Mengacu pada penilaian validator, umpan balik guru, dan hasil tes kemampuan memirsa, media video animasi Bubuksah dan Gagang Aking dapat dinyatakan memenuhi standar valid, praktis, dan efektif yang dipersyaratkan—sehingga layak dijadikan alternatif sumber belajar Bahasa Indonesia untuk materi cerita rakyat sekaligus mengoptimalkan kemampuan memirsa siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa media video animasi cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking layak disebut valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi cerita rakyat di kelas IV sekolah dasar. Klaim ini didukung oleh skor validasi yang diperoleh: ahli materi memberikan 94%, ahli media 92%, dan ahli bahasa 95%—ketiganya berada di kategori sangat valid. Respons guru pun mencapai 100%

pada kategori sangat valid, sementara hasil implementasi mencatat kenaikan rata-rata kemampuan memirsanya siswa dari 60,00 saat pre-test menjadi 90,50 saat post-test. Nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dari uji One-Sample t-Test makin memperkuat kesimpulan bahwa media ini efektif meningkatkan kemampuan memirsanya siswa.

Kelayakan dan Kevalidan Media Pembelajaran

Skor validasi dan kelayakan yang tinggi menjadi bukti bahwa media ini telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan visual, dan kebahasaan secara menyeluruh. Para validator materi sepakat bahwa konten video animasi sejalan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase B di Kurikulum Merdeka dan cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Lebih dari sekadar menyampaikan materi, cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking juga menyelipkan nilai karakter dan budaya lokal yang membuat pembelajaran terasa lebih kontekstual.

Pandangan ini bertemu dengan pendapat Nurgiyantoro (2018), yang menyebut bahwa materi Bahasa Indonesia perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik agar kompetensi berbahasa mereka berkembang secara bermakna—sebab materi yang dekat dengan kehidupan siswa akan jauh lebih mudah dipahami, dimaknai, dan disampaikan ulang. Dari sisi media, skor validasi 92% menjadi penanda bahwa video animasi ini sudah memenuhi ciri media pembelajaran yang baik: tampilan visualnya atraktif, komposisi warnanya proporsional, ilustrasinya sesuai usia siswa, kualitas audionya jernih, dan alur penyajian materinya runtut serta sistematis.

Hasil ini selaras dengan pandangan Arsyad (2019), yang menyebut media pembelajaran sebagai saluran penyampai pesan yang mampu membangkitkan perhatian, minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa, sekaligus membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret lewat tampilan visual yang menarik. Kustandi dan Sutjipto (2022) menambahkan bahwa media berkualitas semestinya mudah dioperasikan, menarik perhatian pengguna, sejalan dengan tujuan pembelajaran, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Video animasi dalam penelitian ini mencerminkan ciri-ciri tersebut lewat ilustrasi yang sederhana namun komunikatif, antarmuka yang intuitif, dan alur penyajian yang rapi. Adapun validasi ahli bahasa meraih persentase 95%, menandakan bahwa narasi, dialog, pilihan kosakata, dan struktur kalimat di dalamnya sudah sesuai dengan tahap perkembangan bahasa siswa sekolah dasar, sekaligus cukup komunikatif untuk memudahkan mereka memahami cerita dan mengikuti pembelajaran.

Efektivitas Media terhadap Kemampuan Memirsa

Data implementasi membuktikan bahwa kemampuan memirsa siswa naik signifikan setelah media video animasi digunakan: dari rata-rata 60,00 pada pre-test menjadi 90,50 pada post-test, atau selisih 30,50 poin. Kenaikan ini juga terbukti bermakna secara statistik, dilihat dari nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) pada uji One-Sample t-Test. Penjelasan di balik lonjakan ini dapat ditelusuri lewat Cognitive Theory of Multimedia Learning milik Mayer (2021), yang menyatakan bahwa belajar menjadi lebih efektif ketika informasi diterima lewat dua jalur sekaligus, visual dan auditori. Pada media yang dikembangkan, siswa menerima rangsangan dari ilustrasi animasi, teks, dialog, narasi, musik latar, dan efek suara yang saling melengkapi, sehingga informasi terproses lebih efisien dan pemahaman mereka terhadap isi cerita pun ikut meningkat.

Pendapat Munir (2020) tentang multimedia pembelajaran sebagai gabungan sinergis gambar, teks, audio, video, dan animasi yang mampu memperbaiki kualitas interaksi belajar, juga mendapat dukungan dari hasil penelitian ini. Multimedia bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memudahkan siswa memahami materi secara lebih konkret karena informasi datang lewat berbagai representasi yang saling melengkapi. Dari sisi pengalaman belajar, siswa terlihat lebih bersemangat, lebih fokus menyimak video, dan lebih sigap merespons pertanyaan tentang tokoh, alur, latar, konflik, maupun amanat cerita selama implementasi berlangsung—membuktikan bahwa media ini tidak hanya mendongkrak hasil belajar kognitif, tetapi juga keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan Asrial dkk. (2022) turut diperkuat oleh hasil penelitian ini, yang sama-sama menunjukkan bahwa media digital yang dirancang cermat sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa mampu mendongkrak kualitas proses belajar mengajar sekaligus hasil belajarnya. Kedua penelitian sama-sama mengandalkan media digital untuk mendorong efektivitas pembelajaran, hanya saja penelitian ini lebih spesifik mengembangkan video animasi berbasis cerita rakyat lokal sebagai alat peningkatan kemampuan memirsa di sekolah dasar. Kesejalaran serupa juga tampak dengan penelitian Putri, Suryani, dan Wibowo (2023) yang melaporkan dampak positif video animasi terhadap motivasi belajar siswa; pada penelitian ini, antusiasme tinggi siswa selama pembelajaran serta tanggapan positif guru menjadi bukti nyata kenaikan motivasi tersebut.

Sisi kebahasaan penelitian ini juga sejalan dengan kesimpulan Rahmawati, Yuliana, dan Setiawan (2022), bahwa bahasa yang komunikatif dalam video animasi memudahkan siswa

mencerna dan memahami materi yang disajikan—sebuah hal yang tercermin dari persentase 95% pada validasi ahli bahasa, membuktikan bahasa dalam media ini sudah pas dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan turut menyokong keberhasilan pembelajaran. Kemiripan lain muncul dengan penelitian Suroyya dkk. (2024), yang juga mengembangkan media video animasi memakai model ADDIE; keduanya membuktikan bahwa ADDIE mampu menghadirkan kerangka pengembangan sistematis dan terstruktur sehingga produk yang dihasilkan valid dan layak pakai. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking sebagai konten pembelajaran yang memadukan penguatan budaya lokal dengan pengembangan kemampuan memirsa. Hasil ini juga menggemakan studi literatur Nursanti, Ariyani, dan Perdana (2024), yang menyebut media video animasi berbasis cerita rakyat berpotensi memperkuat kecakapan berbahasa siswa sembari mengenalkan kekayaan budaya lokal kepada generasi muda. Pada penelitian ini sendiri, pemanfaatan cerita rakyat lokal tidak berhenti pada peningkatan kemampuan memirsa saja, tetapi turut menanamkan nilai religius, tanggung jawab, persaudaraan, kesederhanaan, dan sikap saling menghormati yang terkandung dalam kisah Bubuksah dan Gagang Aking.

Secara keseluruhan, media video animasi cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking terbukti efektif mengangkat kemampuan memirsa siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum. Hal ini berkesesuaian dengan riset Oktaviani dkk. (2026), yang menemukan bahwa media video pembelajaran mampu mengoptimalkan keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar karena konten yang ditampilkan terasa lebih hidup, interaktif, dan mudah dicerna. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa media berbasis audiovisual layak dijadikan solusi inovatif untuk mendongkrak mutu pembelajaran di sekolah dasar.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking lewat model pengembangan ADDIE yang menjalankan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, dengan sasaran utama meningkatkan kecakapan memirsa siswa kelas IV SDI Ma'arif Garum. Tahapan ini berjalan runtut, mulai dari memetakan kebutuhan, merancang konsep media, memproduksi produk, menerapkannya di kelas, hingga mengevaluasi secara menyeluruh, sehingga media yang lahir dari proses ini benar-benar cocok dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Validasi yang dilakukan menghasilkan persentase 94% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 95% dari ahli bahasa—ketiganya berkategori sangat valid, sehingga media ini dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru pun memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media ini, sementara data tes kemampuan memirsa mencatat kenaikan rata-rata nilai siswa dari 60,00 pada tes awal menjadi 90,50 pada tes akhir. Nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dari uji One-Sample t-Test semakin menegaskan bahwa dampak media video animasi terhadap peningkatan kemampuan memirsa siswa bersifat nyata dan dapat diukur.

Media yang dikembangkan ini punya nilai lebih dari sekadar efektivitas: perpaduan unsur visual, audio, teks, dan animasi turut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Lewat cerita rakyat Bubuksah dan Gagang Aking, siswa juga diperkenalkan pada budaya lokal Kabupaten Blitar sekaligus nilai-nilai karakter seperti religius, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap menghargai sesama. Atas dasar itu, media video animasi ini berpeluang menjadi pilihan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, kontekstual, dan sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, sebab uji coba hanya berlangsung di satu sekolah dengan jumlah partisipan yang belum cukup mewakili populasi secara luas. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas pengujian efektivitas media pada sampel yang lebih besar, merancang media yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital terbaru, serta menambahkan sistem evaluasi otomatis agar pemanfaatan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi lebih optimal dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Perdana, R. (2022). Development of digital learning media to improve elementary students' learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 210–221.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Munir. (2023). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nursanti, A., Ariyani, S., & Perdana, R. (2024). Pemanfaatan media video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(2), 140–153.
- Putri, A., Suryani, N., & Wibowo, A. (2023). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2954–2965.
- Radita, R. L., & Oktaviani, R. T. (2026). *Pembuatan video YouTube sebagai media pembelajaran kreatif untuk perkembangan motorik anak di sekolah dasar*.
- Rahmawati, D., Yuliana, N., & Setiawan, A. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis multiliterasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 795–807.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suroyya, N., Hidayat, T., & Kurniawan, F. (2024). Pengembangan media video animasi cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 35–47.
- Wibowo, A., & Suryani, N. (2021). Development of animated learning videos to improve elementary students' learning motivation. *International Journal of Instruction*, 14(4), 547–562.
- Yuliana, N., Rahmawati, D., & Setiawan, A. (2024). Development of folklore-based animation video learning media to improve language skills in elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–58.
- Zulela, M. S., Neolaka, A., & Iasha, V. (2023). Digital learning media in elementary education: Improving student engagement and literacy skills. *International Journal of Educational Methodology*, 9(2), 345–357.