

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERMUATAN TRI HITA KARANA PADA
METERI TEKS FABEL KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ni Komang Ameilya Nia Charolin¹, Ni Made Ignityas Prima Astuti²,
Nyoman Ayu Putri Lestari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Universitas Triatma Mulya,

¹2286206005@triatmamulya.ac.ad , ²ignityas.astuti@triatmamulya.ac.id,

³putri.lestari@triatmamulya.ac.id,

ABSTRACT

Animated video media containing Tri Hita Karana on fable text material for fourth grade elementary school students was developed in this study. The basis for implementing this research is the still low conventional learning methods, lack of student motivation, the absence of character values such as Tri Hita Karana and the lack of optimization of the use of digital media. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model. The model consists of five systematic stages, namely the analysis stage (analyze), design (design), development (development), implementation (implement), and evaluation (evaluate). The research subjects were 30 fourth grade students of SD Negeri 1 Baler Bale Agung and teachers/homeroom teachers. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation. The results of the validation of material experts averaged a score of 95.93% with a "very valid" category, as well as 96.25% of media experts categorized as "very valid". Teacher responses to the practicality of the media reached 100% with a "very practical" category. Meanwhile, student responses to the small-scale test reached 86.44% and the large-scale test 81.16%, categorizing both as "very practical." Based on these results, the animated video containing Tri Hita Karana was declared valid, practical, and efficient in interactive learning, meeting the needs of fourth-grade elementary school students.

Keywords: development, animation videos, tri hita karana

ABSTRAK

Media video animasi bermuatan Tri Hita Karana pada materi teks fabel bagi siswa kelas IV sekolah dasar dikembangkan dalam penelitian ini. Dasar pelaksanaan penelitian ini yaitu masih rendahnya metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya motivasi siswa, belum terdapat nilai karakter seperti tri hita karana dan kurangnya pengoptimalan penggunaan media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implement*), serta evaluasi (*evaluate*). Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Baler Bale Agung dan guru/wali kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi ahli materi rata-rata skor 95,93% dengan kategori “sangat valid”, demikian pula ahli media sebesar 96,25% yang dikategorikan “sangat valid”. Respon guru terhadap kepraktisan media mencapai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Sementara itu, respons siswa pada uji skala kecil mencapai 86,44% dan skala besar 81,16% sehingga keduanya dikategorikan “sangat praktis”. Merujuk pada hasil tersebut video animasi bermuatan tri hita karana ini dinyatakan valid, praktis dan efisien dalam pembelajaran interaktif dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, video animasi, tri hita karana

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik melalui perencanaan yang tersusun secara terstruktur guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. sebelumnya yaitu seperti tujuan pendidikan yang sudah diputuskan lebih dulu dalam kurikulum atau

rencana pembelajaran sebelum kegiatan belajar berlangsung. Dalam dunia pendidikan, generasi muda perlu dipersiapkan agar mampu beradaptasi dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan secara optimal untuk mewujudkan mutu pendidikan yang tinggi serta

meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pembentukan nilai moral.

Konteks pendidikan dasar, salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan literasi. Kemampuan literasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dimiliki oleh siswa untuk menghadapi perkembangan zaman di era global (Artini 2020, dalam Ayu Sri 2026). Selain itu, pendidikan memiliki peran memiliki peran esensial dalam menjaga keberlanjutan kehidupan manusia serta berfungsi sebagai instrumen strategis dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pendidikan dasar memiliki kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik (Dwi Agustin, 2025).

Literasi dapat dipandang sebagai kompetensi dasar yang berperan signifikan dalam dunia pendidikan. Keterampilan membaca, menulis, serta memahami isi teks secara komprehensif menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam meraih keberhasilan, baik dalam aspek akademik maupun kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi yang

memadai memungkinkan individu untuk mengakses, mengolah, serta memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab di tengah dinamika era digital yang sarat tantangan sekaligus peluang. Oleh sebab itu, penguatan literasi perlu ditempatkan sebagai prioritas dalam penyelenggaraan pendidikan maupun dalam upaya pengembangan kapasitas individu (Liriwati *et al.*, 2024). Kemampuan literasi berfungsi sebagai fondasi utama dalam mengoptimalkan pengembangan potensi peserta didik pada setiap tingkat pendidikan. Definisi literasi melampaui sekadar kemahiran teknis dalam baca-tulis. Hal ini juga merepresentasikan kapasitas seseorang untuk mencerna, mengolah, hingga mengimplementasikan berbagai informasi guna menunjang aktivitas keseharian (Made *et al.*, 2025).

Penelitian ini memfokuskan pada satu keterampilan 7C yaitu keterampilan komunikasi, pada jenjang sekolah dasar, kedudukan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran utama menjadikannya disiplin ilmu yang mutlak harus dikuasai oleh seluruh peserta didik, karena memiliki fungsi sebagai sarana

komunikasi khas bangsa Indonesia sekaligus sebagai bahasa nasional (Putrayasa *et al.*, 2023). Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan, menerima, dan mengolah informasi, keterampilan 7C yang berasal dari konteks budaya barat dan dapat menimbulkan potensi bias, keterampilan 7C terdiri dari tujuh dimensi yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, konektivitas, berpikir komputasional, dan pemahaman lintas budaya (Wardani *et al.*, 2025).

Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan berbahasa yang diperlukan seseorang guna menyampaikan informasi atau pesan kepada pihak lain sehingga interaksi dapat berjalan dengan tepat guna serta membuahkan hasil yang maksimal, proses pertukaran pesan perlu dikelola dengan baik. serta memungkinkan setiap individu yang terlibat untuk saling memberikan umpan balik terhadap informasi yang disampaikan (Apolonius, 2022). Penyampaian informasi dalam kegiatan komunikasi tentu memerlukan strategi tertentu agar bisa efektif dan mencapai tujuan komunikasi itu sendiri (Afizha, 2021).

Berbagai hasil asesmen menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks siswa tingkat kemampuan literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Rata-rata skor OECD untuk literasi membaca berada di angka 476, sementara Indonesia baru mencapai skor 359 menurut laporan PISA 2022. Namun, data ini juga membawa kabar baik karena peringkat Indonesia merangkak naik sekitar lima hingga enam posisi jika dikomparasikan dengan periode 2018. Hal ini merepresentasikan bahwa kemampuan membaca siswa di tanah air telah mencapai sekitar 75,4% dari standar rata-rata internasional. Artinya, capaian siswa Indonesia baru mencapai sekitar tiga perempat dari standar rata-rata negara-negara OECD. Namun capaian tersebut tetap menunjukkan bahwa kompetensi literasi siswa masih perlu ditingkatkan (OECD, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Baler Bale Agung dilaksanakan hasil observasi ini menunjukkan bahwa permasalahan terdapat pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, rendahnya

motivasi siswa, nilai karakter seperti Tri Hita Karana belum terdapat di dalam cerita teks fabel, kurangnya pengoptimalan penggunaan media digital dan siswa kesulitan dalam membuat cerita yang runtun. Keterampilan berbahasa, khususnya Bahasa Indonesia, memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi serta menyampaikan informasi kepada orang lain, baik melalui komunikasi lisan maupun tertulis.

Bertentangan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menuntut peserta didik untuk memahami dan menikmati teks sastra, salah satunya teks fabel. Akan tetapi, dalam praktiknya, keterlibatan dan motivasi siswa sering menurun ketika pembelajaran hanya berpusat pada metode ceramah dan buku teks. Fabel adalah cerita fiksi tentang hewan yang berperilaku seperti manusia serta memuat nilai moral (Saputro, 2020). Dalam konteks era digital, penggunaan media pembelajaran berupa kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat diakomodasi melalui media video animasi yang menawarkan pengalaman belajar interaktif serta

inovatif. Dampak positif dari kesesuaian media ini adalah terciptanya proses edukasi yang lebih memikat, yang pada akhirnya bermuara pada penguatan kompetensi dan minat belajar siswa. (Martina *et al.*, 2025).

Video animasi dipilih karena dapat menghadirkan kombinasi teks, gambar berwarna, suara, dan animasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi belajar siswa (Pasampuri, 2024). Partisipasi aktif serta motivasi siswa dalam menempuh pembelajaran dapat diakselerasi melalui penggunaan media video animasi. Keunggulan aspek visual yang ditawarkan media ini menjadi faktor kunci dalam menarik perhatian dan keterlibatan mereka secara menyeluruh (Ryan *et al.*, 2026).

Pendidikan di Indonesia juga perlu menanamkan nilai-nilai karakter yang bersumber dari budaya lokal. Sebagai negara dengan keragaman budaya yang tinggi dalam menjaga keberlangsungan warisan tradisi daerah, Indonesia membutuhkan strategi yang menyeluruh dan terintegrasi agar upaya konservasi nilai-nilai lokal dapat berjalan secara maksimal (Ayu *et al.*, 2025).

Penguatan pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal merupakan hal yang sangat penting sebagai upaya dalam menjaga dan melestarikan budaya daerah (Iswatiningsih, 2019 dalam Wahyuni, 2023). Salah satu budaya lokal yang ada di Bali atau dalam ajaran agama hindu kita kenal dan kita ketahui dengan sebutan Tri Hita Karana. Implementasi konsep Tri Hita Karana pada jenjang sekolah dasar berpotensi menjadi alternatif strategis dalam menanggulangi berbagai permasalahan sosial yang berkembang di masyarakat modern.

Konsep ini menegaskan pentingnya keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan. Melalui penerapan prinsip-prinsip Tri Hita Karana, siswa dapat dibimbing untuk lebih menghargai lingkungan, menjaga keharmonisan dalam hubungan sosial, serta merefleksikan hubungan mereka dengan aspek spiritual. (Wiana, 2007 dalam Putri Lestari, 2024). Tiga penyebab kebahagiaan yaitu tri hita karena, ini menekankan keseimbangan dan keharmonisan melalui Ketiga relasi utama tersebut mencakup hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), interaksi manusia dengan sesama (Pawongan), serta

keterkaitan manusia dengan lingkungan

(Palemahan). Implementasi nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti relevan dalam membentuk karakter, meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan, serta menciptakan keharmonisan sosial. (Dwijayanti, 2024).

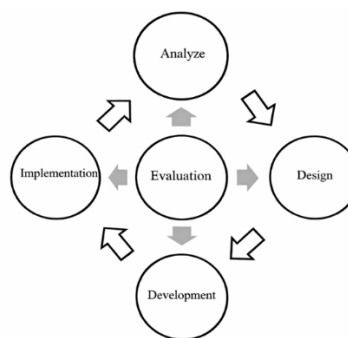
Berdasarkan uraian di atas dan kondisi rendahnya kemampuan literasi siswa Indonesia yang tercermin dari hasil PISA, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan bermuatan nilai lokal, Peneliti memandang perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul. "Pengembangan Video Animasi Bermuatan Tri Hita Karana Pada Materi Teks Fabel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" yang diharapkan dari penelitian ini adalah tersusunnya media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran, sekaligus mengintegrasikan nilai karakter berbasis kearifan lokal. Secara lebih luas, penelitian ini berkontribusi bagi dunia pendidikan melalui pengembangan media yang relevan untuk meningkatkan literasi

sekaligus menanamkan nilai budaya lokal tri hita karena.

B. Metode Penelitian

Dalam dunia akademik saat ini, metode yang sering digunakan untuk menghasilkan suatu produk adalah pendekatan *Research and Development* (R&D) dipilih guna menghasilkan suatu produk serta menilai sejauh mana efektivitas produk tersebut. Pelaksanaannya diawali dengan menemukan potensi dan permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan merancang serta mengembangkan produk sebagai solusi yang sesuai (Waruwu, 2024).

Model pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian ini melalui lima langkah operasional, yaitu tahap analisis, desain, development, eksekusi dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan tinjauan evaluatif. Setiap tahapan dalam model tersebut saling berhubungan satu sama lain dalam proses pengembangan. Meskipun evaluasi ditempatkan pada tahap akhir, kegiatan evaluasi tetap dilakukan pada setiap tahap sebelumnya, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Berikut merupakan gambar tahapan dalam model ADDIE.



Gambar 1. Langkah - langkah Model ADDIE

Sumber : (Waruwu, 2024)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Baler Bale Agung dengan melibatkan 30 siswa kelas IV sebagai sampel dan satu orang wali kelas IV. Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap observasi peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran, khususnya untuk melihat kondisi awal pembelajaran, aktivitas belajar, respons siswa, dan kondisi pembelajaran sebelum pengembangan media. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV untuk mengetahui permasalahan pada saat pembelajaran. Untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan siswa dan guru pada penelitian ini menggunakan angket yang sudah di proses untuk kelayakan produk melalui validasi

pakar media dan pakar materi serta respon dari siswa dan guru mengenai media yang sedang dikembangkan.

Proses pengambilan data dalam penelitian ini melibatkan berbagai instrumen, mulai dari lembar observasi dan wawancara hingga kuesioner analisis kebutuhan. Evaluasi produk dilakukan secara komprehensif menggunakan instrumen validasi pakar serta survei tanggapan dari guru dan siswa guna menentukan profil kepraktisan media yang dihasilkan. Seluruh instrumen tersebut disusun menggunakan skala Likert lima tingkat. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui pengisian angket penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Mengacu pada hasil pengamatan, wawancara, dan penyebaran angket yang dilakukan di SD Negeri 1 Baler Bale Agung, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kendala dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan

interaktif, dan metode pembelajaran masih bersifat konvensional, khususnya pada materi teks fabel yang memerlukan pemahaman alur cerita, tokoh, dan amanat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu video animasi bermuatan Tri Hita Karana pada materi teks fabel kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun tahapan pengembangan dalam model ADDIE meliputi beberapa langkah berikut :

1. Analysis (Analisis)

Tahap awal adalah tahap *analysis*. Pada fase ini dilakukan pengkajian mendalam terkait urgensi pengembangan suatu produk atau model, sekaligus penelaahan terhadap tingkat kelayakannya. Proses pengembangan tersebut berangkat dari adanya problematika pada produk yang telah tersedia sebelumnya. Pada tahapan ini produk yang dihasilkan adalah video animasi bermuatan tri hita karana, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi

informasi kebutuhan, evaluasi kurikulum, identifikasi karakteristik siswa, dan analisis terhadap media.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada fase ini dilakukan penyusunan rancangan awal produk yang akan dikembangkan. Desain yang dihasilkan masih dalam bentuk konseptual dan digunakan sebagai pijakan utama untuk proses pengembangan lanjutan. Setelah itu analisis selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menyusun perancangan awal produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan ide dasar bentuk, alur, serta komponen media video animasi bermuatan Tri Hita Karana yang akan digunakan dalam pembelajaran teks fabel. Penjabaran tahap perancangan yaitu penyusunan desain media, penyusunan *storyboard*, penyusunan naskah video animasi, perancangan alat dan media produksi, dan penyusunan instrumen penelitian.

3. *Development*

(Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Pada fase ini dilakukan proses

penempurnaan produk hingga siap untuk diimplementasikan atau diujicobakan. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrument yang digunakan untuk menilai kinerja atau efektivitas produk. Pada tahap ini berupa rancangan video animasi bermuatan tri hita karana yaitu pembuatan produk, validasi instrument, validasi produk, dan uji coba terbatas.

4. *Implemtation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi (*implementation*). Pada fase ini dilakukan penerapan produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Dalam tahap ini, peneliti juga memperoleh masukan atau umpan balik terhadap produk yang telah diujicobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menguji kepraktisan media di lingkungan pembelajaran nyata tahapan yang dalalui yaitu uji coba lapangan dan pengumpulan respon siswa dan guru.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Kelima, tahap *evaluation*. Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. Pada tahap ini peneliti akan mengukur

tingkat ketercapaian tujuan pengembangan produk. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media video animasi yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui masukan ahli serta angket respon siswa untuk mengetahui kejelasan materi, tampilan, dan kebermanfaatan media.



Gambar 2. Video Animasi Bermuatan Tri Hita Karena



Gambar 3. Video Materi Teks Fabel



Gambar 4. Video Dongeng Teks Fabel



Gambar 5. Soal Evaluasi Teks Fabel



Gambar 6. Penutup Video Animasi Bermuatan Tri Hita Karena

A. Validasi Video Animasi Bermuatan Tri Hita Karena

Dalam penelitian ini, tingkat kelayakan produk ditentukan melalui uji validitas yang dilakukan mengacu pada penilaian para pakar, kelayakan produk dalam penelitian ini ditentukan melalui proses uji validasi yang melibatkan dua orang pakar, yakni ahli media serta ahli materi. Evaluasi yang dilakukan oleh validator media difokuskan pada kelayakan desain grafis yang mencakup tiga indikator utama, yaitu kesesuaian ukuran

materi, desain sampul, dan desain isi media. Sementara itu, ahli materi menilai kelayakan dari segi isi, penyajian, dan penggunaan bahasa. Hasil rekapitulasi uji validitas tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Data Analisis Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Subjek	Persentase	Kategori
Ahli Media	96,25%	Sangat Valid
Ahli Materi	95,93%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 96,25% dari pakar media dan 95,93% dari pakar materi. Jika mengacu pada Tabel 3, capaian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang bermuatan tri hita karena pada materi teks fabel kelas IV SD tergolong “Sangat Valid”.

B. Kepraktisan Video Animasi Bermuatan Tri Hita Karena

Pada penelitian ini, pengujian kepraktisan dicoba lewat 2 sesi ialah uji coba terbatas serta uji coba lapangan. Uji coba terbatas mengaitkan 6 siswa kelas V,

sebaliknya uji coba lapangan mengaitkan satu orang guru ataupun wali kelas IV A dan 30 siswa kelas IV A di SD Negeri 1 Baler Bale Agung selaku subjek penelitian ini. Setelah media video diterapkan dalam aktivitas pembelajaran baik guru ataupun siswa dimohon untuk mengisi angket kepraktisan. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan tersebut ditampilkan pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Data Analisis Uji Kepraktisan Media Video Animasi

Subjek	Persentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Uji Skala Kecil	86,44%	Sangat Praktis
Uji Skala Besar	81,16%	Sangat Praktis

Merujuk pada Tabel 2, hasil uji kepraktisan lewat skala kecil serta skala besar menampilkan persentase yang terletak pada jenis “Sangat Praktis”. Hal ini menandakan bahwa media video animasi yang bermuatan tri hita karena pada materi teks fabel kelas IV sekolah dasar dapat

dianggap praktis dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembahasan :

Media video animasi bermuatan Tri Hita Karana pada materi teks fabel kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan dengan model ADDIE menunjukkan hasil yang sangat baik pada aspek validitas dan kepraktisan. Penilaian dari para pakar menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana ahli media memberikan skor sebesar 96,25% dan ahli materi sebesar 95,93%. Capaian tersebut menempatkan media ini pada kategori sangat valid, yang mencerminkan bahwa aspek visual, substansi isi, metode penyajian, serta kaidah bahasa telah memenuhi standar kualitas sehingga siap untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tingginya tingkat validitas tersebut menjadi bukti bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, sehingga siap untuk digunakan dalam lingkungan Pendidikan, video animasi tepat digunakan dalam pembelajaran karena telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada fase ini, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

menjadi lebih optimal materi ketika disajikan melalui media yang konkret, menarik, dan bersifat interaktif. Unsur visual berupa gambar bergerak, audio, teks, serta warna yang terdapat dalam video animasi membantu peserta didik dalam memahami unsur-unsur teks fabel, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat secara lebih terarah. Selain itu, penyisipan nilai Tri Hita Karana dalam cerita tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk karakter siswa melalui penguatan hubungan yang seimbang antara manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan.

Selain valid, tingkat kepraktisan media yang dikembangkan tergolong sangat tinggi dalam pelaksanaannya pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian guru yang memperoleh persentase 100%, uji coba skala kecil sebesar 86,44%, serta uji coba skala besar sebesar 81,16%, dengan seluruh hasil berada pada kategori sangat praktis. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media video animasi dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru, media ini membantu penyampaian materi

menjadi lebih menarik, sedangkan bagi siswa, pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif dalam kondisi pembelajaran nyata di kelas.

Penerapan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Implementasi konten teks fabel secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dibandingkan dengan metode konvensional yang didominasi oleh penggunaan buku teks, penyampaian materi melalui media visual yang dinamis terbukti mampu meningkatkan fokus serta atensi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam konteks tuntutan pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi digital memiliki peranan penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan hal tersebut, media video animasi bermuatan Tri Hita Karana dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Simpulan yakni video animasi bermuatan tri hita karena ini dinyatakan valid, praktis dan efisien dalam pembelajaran interaktif dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah agar guru dapat memanfaatkan media video animasi sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran modern yang dipadukan dengan kearifan lokal. Sebagai contoh, penerapan konsep tri hita karena dalam materi ajar dapat memperkuat karakter siswa sekaligus menjaga kelestarian tradisi daerah. Rekomendasi bagi peneliti berikutnya adalah melakukan adaptasi media sejenis pada materi ajar lainnya guna menguji konsistensi efektivitasnya secara menyeluruh. Di sisi lain, kehadiran video animasi ini diharapkan menjadi stimulus bagi peserta didik untuk lebih antusias dan terlibat penuh dalam setiap sesi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afizha, J., & Kholik, A. (2021). Penerapan Komunikasi Efektif 7c Dalam Pelayanan Informasi Publik Oleh Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Lelang Jakarta li. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 3(3), 111. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v3i3.13683>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>
- Apolonius. (2022). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Dan Kerja Sama Tim Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Di Smk Negeri 1 Mempawah Hulu. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 11–28.
- Ayu, D., Ogy, P., Made, N., & Prima, I. (2025). *Pengembangan Dongeng Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase B Sdn 3 Baluk. 01*, 61–75.
- Ayu Sri Apriani, Ignityas Prima Astuti, J. A. (2026). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. 11*.
- Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi, Moh Rifqi, N. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Fitriyaty, S. A. (2023). Bab Iii Metode Penelitian. *Skripsi. Univeristas Pendidikan Indonesia*, 20–34.
- Liriwati, F. Y., Pd, M. I., Suardika, P. I. K., Si, M., Yusnanto, T., Kom, M., Sitanggang, A., Pd, S., Pd, M., Gui, M. D., Pd, S., Pd, M., Kurdi, M. S., Pd, S., & Pd, M. I. (2024). *Pendidikan Literasi*.
- Made, N., Prima, I., Febryan, I., &

- Lina, K. (2025). *Pelaksanaan Program Literasi Di Sekolah Dasar: Studi Kualitatif Pada Gerakan Literasi Sekolah*. 2(2), 33–36.
- Martina, K., Gayatri, D., Ayu, N., Lestari, P., Putu, N., & Artini, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Pada Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Sd*. 7(2), 287–293.
- Nyoman Ayu Putri Lestari, Dkk. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 11, 139–151.
- Oecd. (2023). *Pisa 2022 Results. In Factsheets: Vol. I*. https://www.Oecd-Ilibrary.Org/Education/Pisa-2022-Results-Volume-I_53f23881-En%0ahttps://www.Oecd.Org/Pu blication/Pisa-2022-Results/Country-Notes/Germany-1a2cf137/
- Putrayasa, I. B., Guru, P., Dasar, S., Mulya, U. T., Guru, P., Dasar, S., & Ganesha, U. P. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Indonesia Berorientasi Keterampilan Proses* Dalam. 10, 413–420.
- Ryan, I. K., Putra, A., Putu, N., & Artini, J. (2026). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Konsep Perubahan Bumi Kelas V Sd Negeri 1 Baluk*. 02, 1–12.
- Saputro, D. (2020). *Modul Bahasa Indonesia Berbasis Komik (Fabel). Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Ahmad Dahlan*, 1–36.
- Wahyuni, L. T. S. (2023). *Penelitian Jurnal Pedagogy*. 10(3), 666–674.
- Wardani, W., Rosidin, U., & Yulianti, D. (2025). *The 7c Skills Framework: A Measurement Tool To Enhance Global Competence In Multicultural Learning Based On Engagement Theory. International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 24(2), 1–20. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.2.1>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/Jipp.V9>

i2.214.