

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL
RIAU PADA MATERI IDENTITAS MASYARAKAT DI LINGKUNGAN
TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Adilla Yuliska¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[¹adillayuliska@student.uir.ac.id](mailto:adillayuliska@student.uir.ac.id), [²zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:zakahadi@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest and understanding of students in the subject of Pancasila Education, particularly on the topic of community identity in their living environment, due to the limited use of learning media that still focused on textbooks and pictures. This study aimed to develop an animated video learning media based on Riau local wisdom that is feasible for use in the learning process of fourth-grade students at elementary school. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of Define, Design, Development, and Disseminate stages. However, the study was limited only to the Development stage. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and documentation. The research subjects consisted of six validators, namely two material experts, two language experts, and two media experts. The results showed that the animated video media based on Riau local wisdom obtained an overall average percentage score of 87.52% and was categorized as "very valid." The validation results for the material aspect reached 88.33%, the language aspect reached 85.16%, and the media aspect reached 89.06%. Based on these findings, the animated video media based on Riau local wisdom was declared feasible for use in the learning process and was able to create a more engaging, contextual, and easily understood learning experience for students.

Keywords: Animated video, riau local wisdom, pancasila education, learning media, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal, akibat keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih berfokus pada buku teks dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau yang layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*, namun penelitian dibatasi hanya sampai tahap *Development*. Teknik pengumpulan

data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari enam validator, yaitu dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal Riau memperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 87,52% dengan kategori “sangat valid”. Persentase validasi aspek materi sebesar 88,33%, aspek bahasa sebesar 85,16%, dan aspek media sebesar 89,06%. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi berbasis kearifan lokal Riau dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami peserta didik.

Kata Kunci: Video animasi, kearifan lokal riau, pendidikan pancasila, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik baik dalam berpikir, bersikap dan bertindak secara optimal. Dalam prosesnya, pendidikan tidak akan terlepas dari kegiatan belajar dan mengajar dan dalam proses tersebut guru memiliki peran yang sangat penting untuk keberlangsungan kegiatan belajar dan mengajar itu sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan seorang guru perlu diutamakan dan diperhatikan disebabkan kemampuan guru tersebut akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Rukhani (2021) mengatakan bahwa dalam pendidikan diperlukan guru yang profesional dikarenakan guru adalah penggerak utama untuk menciptakan dan membawa para generasi bangsa

untuk siap menghadapi tantangan kedepannya.

Salah satu kemampuan guru yang perlu diperhatikan adalah dimana guru harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang bisa memotivasi peserta didik untuk bisa berperan aktif. Dimana pada kondisi tersebut peserta didik bukan hanya diam mendengar penjelasan materi sehingga mereka tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan tidak menghambat pemahaman peserta didik. Untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal, dibutuhkan dukungan penggunaan sumber belajar yang menarik, salah satunya dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau perantara yang diaplikasikan oleh guru dalam menyajikan informasi materi pelajaran

kepada peserta didik. Ananda & Ramadan (2024) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu perangkat pembelajaran yang dipakai guru untuk menyajikan materi pelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya Daniyati Ani et al., (2023) turut menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu perangkat dalam proses pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan menstimulasi pikiran dan perasaan peserta didik, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Media pembelajaran menjadi suatu hal yang krusial untuk dikuasai oleh guru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa membantu guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Septy Nurfadhillah et al., (2021) turut menyatakan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran bisa mendorong minat peserta didik untuk mempelajari suatu hal yang

baru sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan oleh guru.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemanfaatan media dalam proses belajar dan mengajar adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Susilawati et al., (2024) dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu memperkaya proses pembelajaran karena materi yang terlalu luas yang menyebabkan peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran. Sebagaimana Yulianti et al., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media itu sangat penting terutama untuk media interaktif yang berbasis teknologi agar bisa membangun keterampilan berpikir kritis dan sikap toleransi dalam pembelajaran kewarganegaraan. Dari beberapa jenis media interaktif yang berbasis teknologi yang tersedia, seorang guru bisa menggunakan jenis media berupa media audio visual.

Media audio visual merupakan suatu jenis media yang menggabungkan dua unsur sekaligus yaitu unsur suara dan gambar. Pemanfaatan media audio visual

merupakan salah satu langkah untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan mendorong peserta didik untuk bisa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Serungke Mayang et al., (2023) mengatakan bahwa media audio visual ialah seperangkat media yang menampilkan gambar bergerak dilengkapi dengan penjelasan berupa tulisan dan suara dan media ini harus dipersiapkan dengan baik sebelum digunakan, agar bisa mendukung pembelajaran yang interaktif dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian Sutikno et al., (2024) juga mengatakan bahwa media audio visual merupakan jenis media yang sangat penting diaplikasikan dalam kegiatan belajar dan mengajar karena mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual yang mengesankan mampu mengoptimalkan pemahaman dan minat peserta didik selama proses pembelajaran yang salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 139 Pekanbaru pada tanggal 18 November 2025, pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru terutama pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku. kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa masalah utama yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih berfokus pada buku teks dan gambar sehingga belum mampu menarik minat belajar peserta didik, peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta guru belum mengintegrasikan kearifan lokal dalam penyampaian materi. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat belajar serta rendahnya hasil belajar peserta didik, dimana dari total keseluruhan peserta didik kelas IV yakni 28, hanya 12 peserta didik yang memperoleh nilai diatas 75 dan sebanyak 16 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 75. Sedangkan KKTP (Kriterian Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan oleh guru kelas IV sebesar 75.

Kemudian merujuk pada hasil wawancara bersama peserta didik kelas IV SDN 139 Pekanbaru, diketahui bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang cukup tinggi untuk

bisa belajar menggunakan media berupa video animasi. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan gambar yang bergerak dan suara dalam video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik juga menyatakan bahwa melalui video animasi mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

Ditinjau dari kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan, ditemukan adanya adanya kesenjangan antara kedua kondisi tersebut. Idealnya pada pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila penggunaan media interaktif berbasis teknologi seperti media audio visual suatu hal yang penting agar bisa menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik serta membantu pemahaman peserta didik. Namun pada kenyataannya, minat belajar dan hasil belajar peserta didik masih rendah terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku dikarenakan

peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dimana guru hanya menggunakan media berupa buku teks dan gambar saja. Dan juga guru belum mengintegrasikan kearifan lokal dalam penyampaian materi pelajaran. Dari kondisi tersebut menimbulkan dampak yang kurang baik seperti menurunnya kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik yang juga ikut turun.

Dari beberapa permasalahan yang muncul tersebut, maka dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan juga menarik agar bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Berdasarkan teori Multimedia Learning atau Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer, 2009 (dalam Faisal et al., 2024) menjelaskan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan unsur teks, gambar dan suara mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Teori ini menjelaskan bahwa setiap individu memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi

visual dan verbal, dan ketika dua saluran ini digunakan secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat memori jangka panjang peserta didik. Dari penjelasan teori tersebut maka pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat mendukung dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Penggunaan media yang interaktif salah satunya dengan menggunakan media video animasi, akan membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan minat peserta didik sehingga mereka akan terlibat aktif dalam proses belajar dan mengajar. Media video animasi menyajikan visualisasi yang menarik dengan audio yang jelas sehingga konsep-konsep materi yang sulit akan dijelaskan dengan baik. Didukung dengan pendapat Pasampuri et al., (2024) yang menyebutkan bahwa media video animasi adalah media yang efektif digunakan terutama untuk jenjang sekolah dasar karena menampilkan gabungan teks, gambar berwarna, audio serta animasi yang bisa menumbuhkan minat dan pemahaman belajar peserta didik. Beberapa kajian terdahulu yang

sudah dilakukan oleh peneliti diantara oleh Fadilah & Wicaksono (2024) memperoleh hasil validasi penelitian dengan kategori sangat valid, namun penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu validasi yang dilakukan pada media media yang dikembangkan hanya melakukan validasi materi dan media saja tidak melakukan validasi aspek bahasa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Suryandari & Yuanta (2024) memperoleh hasil penelitian yang positif dan mendapat hasil validasi dari para ahli dengan kategori sangat layak, namun pada penelitian ini hanya melakukan validasi pada aspek materi dan media saja.

Mengacu pada kesenjangan permasalahan tersebut, peneliti merumuskan solusi untuk menyelesaikan masalah pada kelas IV SD Negeri 139 Pekanbaru yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan juga mengintegrasikan

kearifan lokal Riau sebagai bentuk pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, melalui penggunaan latar musik zapin gambus Melayu, motif batik pucuk rebung, serta visualisasi budaya khas daerah Riau yang relevan dengan materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku di kelas IV yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Thiagarajan dalam Apriliana & Rosidah (2025) menjelaskan bahwa pengembangan model 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Dissemination* (penyebaran). Namun, karena adanya keterbatasan waktu dan penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media, maka peneliti memberikan batasan pada pelaksanaan kegiatan

hanya sampai tahap *Development*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 139 Pekanbaru yang dimulai dari bulan Desember hingga April.

Data primer diperoleh dari wawancara dan validasi, sedangkan data sekunder berasal dari jurnal, dan buku yang relevan. Subjek penelitian ini meliputi 6 validator yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media, serta guru kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar Wawancara
2. Lembar Angket Validasi
 - a. Aspek Materi

Kisi-kisi pada instrument aspek materi yaitu:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

Aspek	No. Pertanyaan
Kesesuaian Materi dan Aspek Pembelajaran	1 – 12
Integritas Kearifan Lokal Riau	13 – 15

Sumber: (Hapsari & Zulherman, 2021)
dimodifikasi oleh peneliti

- b. Aspek Bahasa

Kisi-kisi instrument aspek bahasa meliputi:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	No. Pertanyaan
Kejelasan dan Kesesuaian Bahasa	1 – 10

Aspek	No. Pertanyaan
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	11 – 16

Sumber: (Hapsari & Zulherman, 2021)
 dimodifikasi oleh peneliti

c. Aspek Media

Adapun kisi-kisi instrument aspek media yaitu:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No. Pertanyaan
Desain Visual Media	1 – 6
Audio Media	7 – 10
Kualitas dan Konten Video	11 – 16

Sumber: (Hapsari & Zulherman, 2021)
 dimodifikasi oleh peneliti

Teknik analisis data penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari saran atau komentar dari validator untuk dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki media. Sementara itu, analisis data kuantitatif diperoleh dari lembar angket validasi yang akan dilaksanakan. Uji validasi media yang akan dikembangkan akan diukur berdasarkan skala likert berikut ini:

Tabel 4. Skala Penilaian

Skor	4	3	2	1
Skala	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (dalam Rahmawati, 2022)

Data yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus yang diadopsi dari Optiana (dalam Salsabila & Aslam, 2021) berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Tingkat kevalidan dari media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Tingkat Kevalidan Produk

Persentase Pencapaian (%)	Kategori
80 - 100	Sangat Valid
60 – 79,9	Valid
40 – 59,9	Kurang Valid
≤ 39,9	Tidak Valid

Sumber: Amalia & Ramadan (2024)

Media video animasi berbasis kearifan lokal Riau yang dikembangkan dapat dinyatakan selesai apabila memperoleh rata-rata keseluruhan validasi sebesar 80% dengan kategori sangat valid tanpa adanya revisi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau pada materi identitas masyarakat dilingkungan tempat tinggalku kelas IV. Dalam mengembangkan media ini peneliti menggunakan model 4D, kemudian dimodifikasi oleh peneliti sehingga hanya dilaksanakan sampai tahap *development* saja.

1. Tahap Define

Pada tahapan awal ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan analisis yaitu analisis kurikulum, analisis guru

serta analisis peserta didik sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum diperoleh fokus materi yang akan disajikan dalam media video animasi ini adalah materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Berikut ini disajikan capaian dan tujuan pembelajaran pada materi tersebut:

Tabel 6. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga dan temannya sesuai budaya, suku, bahasa, bangsa, dan agama serta kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi, membedakan, dan menghargai identitas diri, keluarga dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa dan agama serta kepercayaannya dan mempraktikkan di lingkungan masyarakat.

Sumber: Buku Pendidikan Pancasila

b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis guru dilakukan untuk mengetahui pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Berdasarkan hasil wawancara di SDN 139 Pekanbaru, guru masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan media berbasis

teknologi sehingga pembelajaran didominasi buku teks dan gambar serta belum mengintegrasikan kearifan lokal. Kondisi tersebut menyebabkan minat dan keterlibatan peserta didik masih rendah karena materi kurang variatif dan kontekstual.

Berdasarkan hal tersebut, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau dipandang dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih menarik dan meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

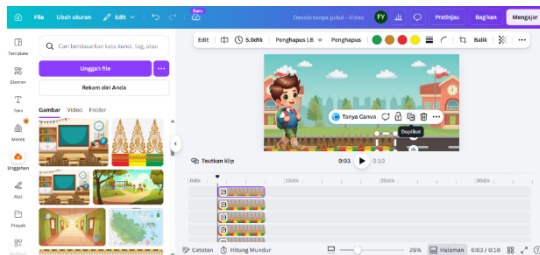
Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui hambatan dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN 139 Pekanbaru, diketahui bahwa peserta didik cepat bosan pada pembelajaran yang monoton tanpa media menarik. Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan video karena lebih interaktif dan mudah dipahami. Oleh

karena itu, pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau dinilai sesuai untuk meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman peserta didik serta membuat pembelajaran lebih kontekstual.

2. Tahap *Design*

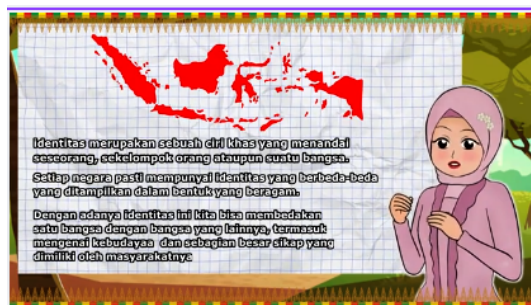
Tahap desain media video animasi yang akan dikembangkan ini akan melewati langkah berikut:

- Merancang struktur awal dan storyboard media video animasi.
- Membuat cover media video animasi dengan menambahkan elemen, teks, dan animasi.



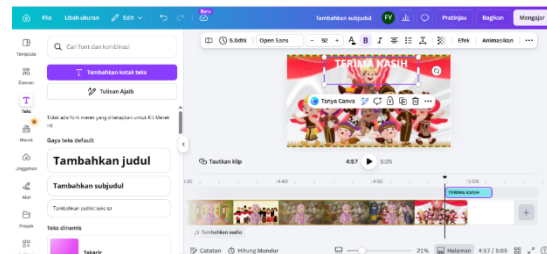
Gambar 1. Desain Cover

- Menyusun penjelasan materi, menambahkan animasi dan audio.



Gambar 2. Tampilan Penjelasan Materi

- Membuat halaman penutup dengan menambahkan elemen dan teks.



Gambar 3. Halaman Penutup

3. Tahap *Development*

a. Validasi

Validasi merupakan suatu tahapan dalam proses pengembangan untuk melihat valid atau tidaknya media video animasi yang telah dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran.

1) Validasi Produk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh validator 1 dan validator 2. selaku dosen dan guru yang berkompeten di bidang Pendidikan Pancasila. Berikut ini disajikan hasil validasi aspek materi:

Tabel 7. Hasil Validasi Aspek Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	50	60	83,33%	Sangat Valid
Validator 2	56	60	93,33%	Sangat Valid
Rata-rata			88,33%	Sangat Valid

Sumber: Data olahan peneliti.

Tabel 4 menunjukkan hasil validasi aspek materi terhadap media video animasi pada tahap validasi pertama. Validator 1 memberikan nilai persentase sebesar 83,33% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validator 2 memberikan nilai 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari kedua validator sebesar 88,33% dengan kategori “sangat valid”. Kedua validator menyatakan bahwa media video animasi sudah layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, validasi pertama telah mencapai target yang ditetapkan sehingga proses validasi tidak dilanjutkan ke tahap kedua karena hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan peneliti.

2) Validasi Produk Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh validator 1 dan validator 2, selaku dosen dan guru yang berkompeten di

bidang bahasa. Berikut disajikan tabel hasil validasi aspek bahasa pada media video animasi yang dikembangkan:

Tabel 8. Hasil Validasi Aspek Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	55	64	85,94%	Sangat Valid
Validator 2	54	64	84,38%	Sangat Valid
Rata-rata			85,16%	Sangat Valid

Sumber: Data olahan peneliti.

Tabel 5 menunjukkan hasil validasi aspek bahasa pada tahap validasi pertama. Validator 1 memberikan nilai sebesar 85,94% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validator 2 memberikan nilai sebesar 84,38% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 85,16% dengan kategori “sangat valid”. Kedua validator menyatakan bahwa media video animasi layak diimplementasikan dalam pembelajaran tanpa revisi. Dengan demikian, validasi aspek bahasa telah mencapai target yang ditetapkan sehingga proses validasi tidak dilanjutkan ke tahap kedua karena hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan kriteria peneliti.

3) Validasi Produk Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 selaku dosen dan guru yang berkompeten di bidang media. Berikut disajikan hasil validasi aspek media pada tabel:

Tabel 9. Hasil Validasi Aspek Media

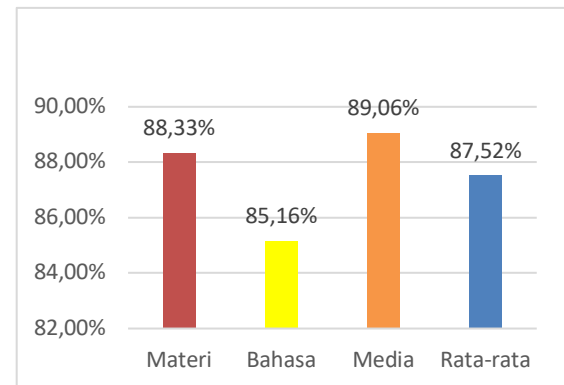
Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validator 1	58	64	90,63%	Sangat Valid
Validator 2	56	64	87,50%	Sangat Valid
Rata-rata			89,06%	Sangat Valid

Sumber: Data olahan peneliti.

Tabel 6 menunjukkan hasil validasi aspek media pada tahap validasi pertama. Validator 1 memberikan nilai sebesar 90,63% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan Validator 2 memberikan nilai sebesar 87,50% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 89,06% dengan kategori “sangat valid”. Kedua validator menyatakan bahwa media video animasi layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, validasi aspek media telah mencapai target yang ditetapkan sehingga proses validasi tidak dilanjutkan ke tahap kedua karena hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan kriteria peneliti.

Pembahasan

Merujuk hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal Riau pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku untuk kelas IV sekolah dasar sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini disajikan diagram rata-rata keseluruhan aspek



Gambar 4. Grafik Keseluruhan Hasil Validasi

validasi:

Berdasarkan diagram diatas, diketahui rata-rata keseluruhan aspek memperoleh nilai sebesar 87,52% dengan kategori “sangat valid”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilawati, et.al (2023) yang mendapati hasil bahwa media video animasi layak digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dimana pada penelitian ini diperoleh hasil validasi oleh tiga validator dengan kategori sangat valid. Selain

itu, penelitian Armita & Ain (2025) menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dan direkomendasikan pada siswa sekolah dasar berdasarkan hasil validasi yang tinggi pada aspek materi, bahasa, dan media.

Media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan karena memanfaatkan teknologi digital berbasis audio visual sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan bermakna bagi peserta didik. Hapsari & Zulherman (2021), mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Sejalan dengan Andrasari et al., (2022) menjelaskan bahwa media video animasi yang terdiri dari gabungan gambar, animasi dan suara mampu menarik perhatian siswa saat belajar.

Media dapat digunakan melalui laptop maupun *smartphone* secara *online* ataupun *offline* sehingga dapat dimanfaatkan kapan saja dan di mana saja, baik oleh guru maupun peserta didik. Selain itu, pengintegrasian kearifan lokal Riau menjadi keterbaruan penelitian yang membantu peserta didik mengenal

budaya daerahnya sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Hasibuan et al. (2026) yang menyatakan bahwa integrasi budaya Melayu Riau dalam media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi menunjukkan media video animasi berbasis kearifan lokal Riau pada materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalku memperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 87,52% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi aspek materi, bahasa, dan media sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, D. D., & Ramadan, Z. H. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi

- Negaraku Indonesia Di Kelas Iv Sd Islam Plus Ylpi Riau. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1755–1766 doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16202>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76–83. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781>
- Armita, F., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Materi Aku Suka Bergotong Royong di Kelas I Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 35–42. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4416>
- Apriliana, L., & Rosidah, cholifa tur. (2025). Activity Berbasis Cerita Bergambar Untuk Menunjang Kemampuan Pemahaman Cerita Pendek. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 966–979. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22981>
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran R. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. DOI: <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22. <https://doi.org/10.56842/jpk.v1i4.365>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasibuan, L. J., Erna, M., & Susilawati. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Etnokimia Melayu Riau pada Proses Pembelajaran Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 8(1), 592–601. <https://doi.org/10.29100/.v8i1.8729>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*. In Eureka Media Aksara.
- Pasampuri, T., Syarifnur, & Jusma. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 496–501.

- <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla>
- Rukhani, S. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII. *Al-Athfal*, 1(1), 21–39.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Serungke Mayang, Parulian Sibuea, Annisa Azzahra, Mutia Asmi Fadillah, Suci Rahmadani, & Rahmat Arian. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22891>
- Suryandari, S., & Yuanta, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2), 1471–1478.
- <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.502>
- Susilawati, W. O., Apreasta, L., Ririn, R. A. Z., Sari, A. M., & Anggrayni, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pertolongan Dan Tantangan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 09 Koto Baru. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2), 917–927. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1441>
- Sutikno, Y., Rinah, & Elitamala, D. (2024). *Peran Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti Siswa Kelas III A SD Metta Maitreya Pekanbaru*. 5(2), 25–31.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *TARBIYAH: Journal of Educational Science and Teaching*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>
- Widyahabsari, D., Aka, kukuh andri, & Zaman, wahid ibnu. (2023). media video animasi materi bangun ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 578-. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/bqcgdq78>
- Yulianti, S., Premana, A., & Bachri, O. S. (2022). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi

Rumah Adat Indonesia Di
Sekolah Dasar Kabupaten
Brebes. *Jurnal Ilmiah Infokam*,
18(2), 79–86.
[https://doi.org/10.53845/infoka
m.v18i2.323](https://doi.org/10.53845/infokam.v18i2.323)