Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Nusantara Terhadap Pemahaman Nilai Moral Pada Siswa Kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar

Ismu Ningrat[1], Satriawati[2], Firmansah Koesyono Efendi[3], Baharuddin Hafid[4]
[1,2,3,4] PGSD FKIP Universitas Megarezky
[1]ismuningrat48@gmail.com, [2]satriawati.01@gmail.com,
[3]firmansah@unimerz.ac.id, [4]baharhafid503@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning media based on Nusantara folk tale videos on students' understanding of moral values in Grade V at SD Inpres Bangkala III in Makassar city. This study is motivated by the low understanding of moral values among students in Indonesian language learning, particularly in the material of Nusantara folk tales, which is caused by the use of conventional learning methods and the lack of utilization of engaging media .This research uses a quantitative approach with a type of pre-experimental research with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study is Grade V students at SD Inpres Bangkala III in Makassar City, totaling 65 students. The research sample consists of Grade V A students totaling 33 students, consisting of 18 male students and 15 female students, selected using purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive and inferential analysis through normality tests, homogeneity tests, linearity tests, and hypothesis testing using paired samples tests with the assistance of SPSS software. The results of the study indicate that learning media based on Nusantara folk tale videos have a positive and significant effect on improving students' understanding of moral values in Indonesian language learning. This is proven through the comparison of pretest and posttest scores as well as the results of hypothesis testing. The average pretest score was 55.15, which falls into the poor category, while the average posttest score was 84.09, which falls into the good to very good category. The hypothesis test results showed a significance value (Sig.) of 0.001 < 0.05. Since the significance value is less than 0.05 (0.001 < 0.05), H_1 is accepted and H_0 is rejected. These results prove that there is a significant effect of Nusantara folk story-based video learning media on the understanding of moral values in fifth-grade students of SD Inpres Bangkala III, Makassar City. Thus, Nusantara folk story-based video learning media is declared effective in improving the understanding of moral values in fifth-grade students of SD Inpres Bangkala III, Makassar City.

Keywords: Learning Media, Video, Nusantara Folk Tales, Moral Values, Indonesian Language.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video cerita rakyat nusantara terhadap pemahaman nilai moral pada siswa kelas V SD Inpres Bangkala III kota Makassar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman nilai moral siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat nusantara yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvesional dan kurangnya pemanfaatan media yang menarik. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar yang berjumlah 65 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas V A yang berjumlah 33 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji lienaritas dan uji hipotesis menggunakan uji paired samples test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video cerita rakyat nusantara berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai moral siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttes*t serta hasil uji hipotesis. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,15 yang berada pada kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,09 yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,001< 0,05. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara terhadap pemahaman nilai moral pada siswa kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai moral pada siswa kelas V SD Inpres Bangkala III kota Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video, Cerita Rakyat Nusantara, Nilai Moral, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran strategis sebagai landasan pembangunan bangsa, dimana kualitas pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa merupakan faktor penentu utama keberhasilan pendidikan (Amanda, 2025). Tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan anak-anak yang jujur secara moral, etis, dan moral sesuai di rumah dan di sekolah (Fazilatunnisa, 2024).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu aspek perubahan eksistensi manusia seiring waktu. Teknologi dan sains merupakan sumber informasi yang memperluas pengetahuan dan pemahaman teknis. Semua kebutuhan pokok manusia dapat disediakan oleh teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat berdampak besar pada kehidupan masyarakat, terutama di bidang pendidikan (Dahlan, 2025). Perkembangan teknologi di Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan, teknologi disambut dengan baik dan digunakan untuk mengoptimalkan

proses pembelajaran. Kehadiran teknologi telah memberikan kemudahan dalam memahami materi ajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efisien sesuai dengan yang telah ditetapkan (Jamaluddin, 2023). Perkembangan ini salah satunya bisa melalui media pembelajaran yang disediakan oleh guru (Adventyana, 2023). Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mencari dan menemukan informasi baru dalam materi yang disediakan oleh guru sehingga, siswa dapat memahami materi tersebut dengan lebih mudah (Efendi, 2024). Bermacam-macam media dalam pembelajaran yang bisa diterapkan kepada pelajar, salah satunya ialah media audio visual atau yang dikenal dengan media video (Kertamuda, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa sejak usia dini. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Salah satu materi yang termasuk dalam pembelajaran ini adalah cerita rakyat, yang merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia (Laili, 2025). Cerita rakyat adalah tradisi naratif yang telah diturunkan dari generasi ke generasi di suatu wilayah tertentu dan dapat disebarkan secara lisan ke wilayah lain (Nurlela, 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut antara lain kurangnya keterkaitan antara bahan ajar dengan konteks budaya lokal, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan pengalaman langsung siswa (Febriana, 2025). Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran khususnya dalam memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat.

Penanaman nilai-nilai moral pada anak-anak dapat dikembangkan melalui cerita rakyat, yang merupakan bagian dari kebudayaan bangsa yang perlu dilestarikan. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat sangat beragam dan dapat diteladani, seperti kejujuran, kesopanan, kepedulian terhadap sesama makhluk Tuhan, dan keimanan (Alwiya, 2024). Salah satu

pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat nusantara.

Video adalah media elektronik yang mampu menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyajikan konten secara dinamis dan menarik (Maghfiroh, 2025). Penggunaan media pada pembelajaran dalam bentuk video akan dapat memudahkan bagi siswa dalam memahami dan menganalisis permasalahan serta dapat meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa. Media pembelajaran dalam bentuk video memiliki peran dalam membantu pendidik guru mengkomunikasikan materi kepada siswa (Ardiansyah, 2024). Selain itu penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat positif bagi siswa. Kehadiran gambar dan suara dalam materi membuat siswa cenderung tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Satriawati, 2025).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukan bahwa penggunaan media video cerita rakyat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suantini, N, (2024) yang menjelaskan bahwa media video Animasi cerita rakyat Bali efektif dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SD Inpres Bangkala III, khususnya di Kelas V A, pada bulan Desember 2025 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat masih rendah. Pengamatan dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V A di SD Inpres Bangkala III kota Makassar menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral belum mencapai tingkat yang optimal. Temuan pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, masih ditemukan beberapa sikap siswa yang mencerminkan belum optimalnya pemahaman terhadap nilai-nilai moral, seperti kurangnya

rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, rendahnya sikap saling menghargai saat berdiskusi, kurang disiplin dalam mengikuti aturan kelas serta masih adanya perilaku yang menunjukan kurangnya kepedulian dan kerja sama dengan teman. Di sisi lain, metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini masih didominasi pendekatan ceramah dan ketergantungan yang berlebihan pada buku teks saja. Situasi ini membatasi partisipasi siswa dalam pembelajaran dan cenderung mengurangi minat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan juga cenderung terbatas dan kurang variatif, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan nilai moral secara menarik, konkret dan mudah di pahami oleh siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisis pada data numerik, atau angka, yang diolah dengan menggunakan teknik statistika (Hafid, 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk menafsirkan dan mendefinisikan fenomena yang diteliti berdasarkan parameter-parameter yang dapat diukur secara numerik (A.Siroj, 2024). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra-eksperimen dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest. One-Group Pretest–Posttest Design* merupakan desain penelitian eksperimen semu yang hanya menggunakan satu kelompok subjek, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan setelah pemberian perlakuan atau intervensi untuk melihat adanya perubahan hasil.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Inpres Bangkala III Kota Makassar, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, yang terdiri dari kelas V A dan kelas V B. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A yang terdiri 33 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1= Pretest

X = Perlakuan

O_2= Posttest

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video cerita rakyat nusantara, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman nilai moral siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
2. Tes pemahaman nilai moral berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang diberikan pada saat pretest dan posttest.
3. Dokumentasi dalam bentuk foto.

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif untuk mengukur dan menghitung skor rata-rata aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta statistik inferensial yang terdiri dari uji prasyarat analisis seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas. Setelah melakukan uji prasyarat analisis selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired samples test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V A SD Inpres Bangkala III Kota Makassar dengan sampel yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara terhadap pemahaman nilai moral siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil pretest menunjukan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 75, dengan rata-rata nilai sebesar 55,15. Sebanyak 12 siswa atau setara dengan 36,4 % berada dalam kategori sangat kurang 12 siswa atau setara dengan 36,4% berada pada kategori kurang dan 9 siswa atau setara dengan 27,3% berada pada kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara, hasil posttest menunjukan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata 84,09. Sebanyak 16 siswa atau setara dengan 48,5% berada pada kategori

baik, dan sebanyak 17 siswa atau setara dengan 51,5% berada pada kategori sangat baik. Peningkatan tersebut juga dapat dilihat melalui perubahan sikap siswa yang lebih disiplin, bertanggung jawab, jujur, dan menghargai sesama selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik saat menyimak cerita yang ditampilkan serta mampu mengikuti alur cerita dengan lebih mudah dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode konvensional. Siswa mulai mampu mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan sikap saling menghargai.

Tabel 2. Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Pemahaman Nilai Moral

Nilai Interval	Pretest (f)	Posttest (f)	Kategori
85-100	0	17	Sangat Baik
75-84	0	16	Baik
65-74	9	0	Cukup
55-64	12	0	Kurang
0-54	12	0	Sangat Kurang
Jumlah	**33**	**33**	

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji paired samples test, dengan nilai signifikan (Sig.2-tailed) sebesar 0,001 (<0,05). Hal ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman nilai moral pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil observasi aktivitas guru dan siswa menunjukan skor rata-rata sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori “sangat baik’ yang mendukung bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif dan efektif selama perlakuan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara mampu meningkatkan kemampuan bercerita dan pemahaman moral siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani, (2023) yang berjudul “Pemanfaatan Youtube Cerita Rakyat Malin Kundang dalam Menumbuhkan Perkembangan Moral dan Kemampuan Bercerita Anak di TKIT Al-Wildan Bekasi”. Hasilnya menunjukan bahwa media video tersebut efektif meningkatkan kemampuan bercerita dan pemahaman moral siswa. Hasil ini

mengidentifikasi bahwa integrasi cerita rakyat nusantara dalam video pembelajaran mampu menciptakan pembelajaraan yang lebih bermakna, dan relevan dengan pengalaman siswa. Jadi, berdasarkan hasil penelitian dan juga penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video cerita rakyat nusantara terhadap pemahaman nilai moral pada siswa kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis video cerita rakyat Nusantara berpengaruh signifikan terhadap pemahaman nilai moral pada siswa kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Media ini membantu siswa memahami nilai-nilai moral secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahaami melalui penyajian cerita yang memadukan unsur visual dan audio. Peningkatan nilai dari pretest ke posttest serta hasil observasi yang menunjukan keterlibatan aktif guru dan siswa mendukung temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

A.Siroj, R. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data*. *7*, 11279–11289.

Adventyana, B. N. (2023). *Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar*. *5*, 3951–3955.

Alwiya. (2024). *Analisis Nilai Pendidikan Moral Pada Cerita Rakyat Silancang*. *6*(1), 60–70.

Amanda, Y. (2025). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sdn 1 Matang Seulimeng Langsa*. *5*(2), 167–176.

Ardiansyah. (2024). *Pemanfaatan Media Video Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning*. *8*(1), 1–9.

Dahlan, Z. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *8*, 375–388.

Efendi, F. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Di Sekolah Dasar*. *8*(2), 733–740.

Fazilatunnisa, M. L. (2024). *Pendidikan Moral Di Rumah Dan Sekolah Dalam Membentuk Karakter Positif Anak Moral Education At Home And School In Shaping The*. 1777–1787.

Febriana, I. (2025). *Strategi*

Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sd. *9*, 7696–7700.

Hafid, B. (2024). *Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Sikap Belajar Siswa Upt Spf Sd Inpres Manggala Kota Makassar*. *11*(1), 80–87.

Jamaluddin, U. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. *09*.

Kertamuda, N. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Berbantuan Inshot Di Bidang Mipa (A Systematic Literature Review)*. *14*, 1143–1152.

Laili, A. (2025). *Analisis Kemampuan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat Kelas Ii Sdi Raudlatul Musthofa*. *4*(3).

Maharani, D. (2023). *Pemanfaatan Youtube Cerita Rakyat Malin Kundang Dalam Menumbuhkan Perkembangan Moral Dan Kemampuan Bercerita Anak Di Tkit Al-Wildan Bekasi*. *4*, 603–608.

Satriawati. (2025). *Peran Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Upt Spf Sd Inpres Perumnas Antang Iii*. *11*(April), 347–356.

Suantini, N, N. (2024). *Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali Untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *9*, 716–727.