

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI FOLKLOR BERBASIS KEARIFAN LOKAL BALI MUATAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

I Ketut Alit Feri Saha Putra¹, Made Padmarani Sudewiputri²,
Ni Made Ignityas Prima Astuti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Triatma Mulya
¹2286206021@triatmamulya.ac.id, ²padmarani.sudewiputri@triatmamulya.ac.id,
³Ignityas.astuti@triatmamulya.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of innovative and engaging learning media in teaching the IPAS subject, particularly the topic “Indonesiaku Kaya Budayanya” (Indonesia’s Cultural Diversity), as well as the lack of learning media that integrate Balinese local wisdom into the learning process. The objectives of this study were: (1) to develop a Folklore-Based Animated Video Learning Media Incorporating Balinese Local Wisdom for the IPAS subject on the topic “Indonesiaku Kaya Budayanya” for fourth-grade students at SD Negeri 4 Dauharu, (2) to determine the validity of the developed media, and (3) to evaluate its practicality based on teachers’ and students’ responses. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 36 fourth-grade students and one fourth-grade teacher at SD Negeri 4 Dauharu. Data were collected through observation, interviews, documentation, material expert validation sheets, media expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques by converting the obtained scores into percentages. The results showed that the developed Folklore-Based Animated Video Learning Media Incorporating Balinese Local Wisdom achieved a very high level of validity. The material expert validation obtained a score of 100%, categorized as very valid, while the media expert validation also obtained a score of 100%, categorized as very valid. Furthermore, the practicality test conducted with students yielded a score of 90%, categorized as very practical, while the teacher practicality test obtained a score of 75%, categorized as practical. Based on these findings, it can be concluded that the Folklore-Based Animated Video Learning Media Incorporating Balinese Local Wisdom for the IPAS subject on the topic “Indonesiaku Kaya Budayanya” is both valid and practical for use as a learning medium for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Animated Video, Folklore, Balinese Local Wisdom, IPAS, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budayanya di sekolah dasar, serta masih terbatasnya media yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Video Animasi Folklor Berbasis

Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Dauhwaru, (2) mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan, dan (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 36 siswa kelas IV dan 1 guru kelas IV SD Negeri 4 Dauhwaru. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Animasi, Folklor, Kearifan Lokal Bali, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Menurut Tilaar (2020), pendidikan adalah proses pembudayaan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap, karakter, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana pewarisan nilai, norma, dan budaya agar generasi muda mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Dalam konteks abad ke-21, pendidikan tidak lagi cukup hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menuntut keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Trilling &

Fadel (2019) menegaskan bahwa pendidikan modern harus berorientasi pada *lifelong learning skills*, yakni kemampuan belajar sepanjang hayat yang mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan berperan sebagai fondasi penting dalam membentuk kemampuan literasi, numerasi, serta karakter siswa. Syah (2020) menyatakan bahwa kualitas pendidikan dasar sangat menentukan keberhasilan pembelajaran pada jenjang berikutnya, sehingga harus dikelola secara serius dan inovatif.

Salah satu masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah kesulitan belajar, yang didefinisikan sebagai kesulitan dalam mencapai tujuan dan hasil pembelajaran (Jannah & Atmojo, 2022). Kesulitan belajar siswa menunjukkan ketidaksesuaian atau kesenjangan

antara kinerja akademik aktual dan kinerja akademik yang diharapkan (Fatah *et al.*, 2021). Kesiapan guru yang maksimal sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran IPAS terutama pada Kurikulum Merdeka. Selain buku pegangan, guru harus mampu melatih asisten lain untuk memberikan dukungan tambahan, khususnya di bidang di mana mereka dapat secara mandiri menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar (Agustina *et al.*, 2022). Kondisi yang menurut siswa telah menghambat proses belajar mereka dan menyebabkan hasil belajar mereka tidak sesuai dengan harapan mereka dikenal sebagai tantangan belajar. Minat belajar yang rendah dan subjektivitas siswa yang mengalami kesulitan merupakan dua indikator adanya tantangan belajar (Fatah *et al.*, 2021).

Salah satu tantangan besar dalam pendidikan dasar di Indonesia adalah rendahnya kemampuan literasi membaca. Hasil *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) 2021 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa kelas IV Indonesia hanya 405, jauh di bawah rata-rata internasional 500, dengan hampir 50% siswa Indonesia berada pada kategori *low benchmark* atau masih kesulitan memahami teks sederhana (IEA, 2021).

Kondisi ini diperkuat oleh temuan Astuti *et al.* (2022) yang mengungkapkan bahwa kegiatan literasi di sekolah dasar di Indonesia masih kurang efektif, di mana 98% siswa tidak mampu menceritakan kembali isi bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi yang berjalan cenderung bersifat teknis dan belum mendorong pemahaman mendalam.

Fenomena serupa juga terlihat di tingkat lokal, yang terjadi di SD Negeri

4 Dauhwaru, Kecamatan Negara, Kabupaten Jember. Hasil observasi mengungkapkan bahwa kegiatan membaca 15 menit yang dilakukan setiap pagi bersifat monoton dan kurang menarik. Sebanyak 99% siswa tidak tertarik, hanya 10% yang aktif, umpan balik terhadap bacaan hampir tidak muncul, serta sekolah belum menggunakan media pembelajaran inovatif seperti video animasi berbasis folklor (Maharani *et al.*, 2024). Kondisi ini memperlihatkan bahwa literasi membaca masih menghadapi tantangan serius baik di tingkat nasional maupun lokal.

Kondisi serupa ini yang dilakukan di SD Negeri 4 Dauhwaru, Kecamatan Negara, Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa permasalahan, yaitu: (1) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit, yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya; (2) hanya 10% siswa yang aktif dalam satu kelas saat kegiatan literasi membaca berlangsung; (3) umpan balik siswa terhadap bacaan yang diarahkan guru belum muncul; dan (4) belum adanya media video animasi berbasis folklor nusantara yang digunakan untuk menarik minat dan meningkatkan literasi membaca siswa (Maharani *et al.*, 2024). Fakta tersebut menunjukkan bahwa kegiatan literasi di sekolah dasar masih bersifat monoton dan belum mampu meningkatkan minat serta pemahaman membaca siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan kemampuan memahami teks. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media video animasi. Menurut Sadiman (2020), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran,

menumbuhkan motivasi belajar, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media video animasi yang menggabungkan unsur gambar, suara, dan gerak terbukti efektif meningkatkan minat belajar serta daya serap siswa terhadap materi (Wulandari & Prasetyo, 2020)

Tingkat literasi yang rendah ini juga tercermin dalam laporan studi *International Achievement Education Association* (IAEA) di Asia Timur. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan literasi sekolah di Indonesia, seperti kewajiban membaca buku di rumah, kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, 98% siswa tidak mampu menceritakan kembali isi bacaan yang telah mereka baca, yang menandakan bahwa kegiatan literasi belum berjalan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Astuti *et al.*, 2022).

Idealnya, kegiatan literasi membaca tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis membaca, tetapi juga harus mengembangkan pemahaman, minat, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Literasi yang bermakna seharusnya mampu mendorong siswa untuk mengaitkan bacaan dengan pengalaman sehari-hari (Astuti *et al.*, 2022).

Hal ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis kontekstual dan kearifan lokal. Pada muatan IPAS dengan tema "Indonesiaku Kaya Budayanya", siswa diarahkan untuk mengenal keragaman budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap identitas bangsa (Kemendikbudristek, 2022). Dengan pendekatan ini, literasi tidak hanya mengembangkan keterampilan membaca, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter. Selain itu, Anderson (2018) menegaskan bahwa literasi modern seharusnya menyajikan pengalaman

membaca yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak. Artinya, kegiatan literasi ideal harus melibatkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Jika dibandingkan dengan kondisi ideal, terlihat adanya kesenjangan yang cukup besar. Di satu sisi, literasi seharusnya berorientasi pada pemahaman mendalam, kontekstual, dan menyenangkan. Namun di sisi lain, kondisi nyata di sekolah dasar masih menunjukkan praktik literasi yang monoton, kurang menarik, dan belum efektif meningkatkan keterampilan membaca.

Kegiatan membaca 15 menit, misalnya, yang dimaksudkan untuk menumbuhkan budaya literasi, justru tidak berhasil menarik minat siswa karena dilakukan tanpa strategi dan media pendukung yang inovatif (Astuti *et al.*, 2022; Maharani *et al.*, 2024). Kesenjangan ini menjadi salah satu alasan mengapa capaian literasi siswa di Indonesia masih rendah.

Selain sebagai sarana peningkatan literasi, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk memperkuat karakter siswa melalui integrasi kearifan lokal. Menurut Mulyasa (2021), pendidikan berbasis kearifan lokal membantu menanamkan nilai-nilai budaya daerah yang mencerminkan identitas bangsa dan memperkuat karakter peserta didik di tengah arus globalisasi. Dalam konteks daerah Bali, nilai-nilai luhur tersebut tercermin dalam berbagai folklor atau cerita rakyat, seperti Jayaprana dan Layonsari, Ni Bawang lan Ni Kesuna, dan I Siap Selem, yang mengandung pesan moral, sosial, dan spiritual. Penelitian Astuti dan Lestari (2020) membuktikan bahwa cerita rakyat Bali efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis konteks lokal. Pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), tema “Indonesiaku Kaya Budayanya” dirancang untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia secara terpadu dengan pembentukan nilai-nilai karakter (Kemendikbudristek, 2022).

Materi IPAS memiliki hubungan yang sangat erat dengan literasi, khususnya literasi membaca. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konsep alam dan sosial, tetapi juga untuk membaca, menafsirkan, dan mengolah berbagai informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, maupun media visual. Kegiatan membaca pada materi IPAS melatih siswa untuk menemukan informasi penting, memahami makna bacaan, serta mengaitkan isi teks dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca secara bermakna.

Selain itu, pembelajaran IPAS juga berperan dalam mengembangkan literasi sains dan literasi sosial. Pada aspek ilmu pengetahuan alam, siswa dilatih untuk membaca dan memahami teks ilmiah sederhana, mengamati peristiwa alam, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Sementara itu, pada aspek ilmu pengetahuan sosial, materi IPAS memuat bacaan tentang kehidupan masyarakat, budaya, dan lingkungan sosial yang mendorong siswa memahami nilai, norma, dan

keberagaman. Proses ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap informasi yang mereka baca.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang secara kontekstual dan terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini membuat kegiatan literasi tidak berdiri sendiri, tetapi menyatu dengan proses pembelajaran. Ketika siswa membaca materi IPAS yang relevan dengan pengalaman mereka, minat dan motivasi membaca akan meningkat, sehingga pemahaman bacaan menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi IPAS dan literasi memiliki hubungan yang saling mendukung, di mana IPAS menjadi wahana penguatan literasi, sedangkan literasi menjadi fondasi penting dalam memahami dan menguasai materi IPAS secara utuh dan bermakna.

Oleh karena itu, pengembangan media video animasi folklor berbasis kearifan lokal Bali menjadi sangat relevan untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang memperkuat karakter bangsa. Siswa kelas IV SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman nyata (Suparno, 2021). Dengan demikian, media video animasi folklor yang menampilkan budaya Bali secara menarik dapat membantu siswa memahami teks bacaan secara lebih mendalam, meningkatkan motivasi membaca, serta menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media video animasi berbasis folklor Bali. Menurut Kurniawan (2020), media animasi mampu memfasilitasi pemahaman siswa karena menyajikan informasi melalui kombinasi visual, audio, dan teks. Sementara itu, Dewi (2021) menemukan bahwa penggunaan cerita rakyat lokal sebagai bahan ajar mampu meningkatkan pemahaman membaca sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah. Pandangan ini sejalan dengan Hidayat (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya bangsa.

Selain itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan visualisasi (Pratama, 2020). Oleh karena itu, media video animasi yang mengangkat cerita rakyat Bali menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan literasi membaca sekaligus menanamkan nilai moral dan budaya.

Pengembangan media video animasi berbasis folklor Bali diharapkan memberikan manfaat yang luas. Bagi siswa, media ini dapat meningkatkan minat baca, motivasi belajar, dan kemampuan memahami teks sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal (Dewi, 2021). Bagi guru, media ini menjadi alternatif inovatif untuk mendukung program literasi sekolah (Kurniawan, 2020). Bagi sekolah, penelitian ini dapat memperkuat program literasi dengan menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik daerah (Putri, 2023). Bagi akademisi, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran

berbasis budaya lokal (Hidayat, 2022). Sedangkan bagi bangsa, penelitian ini berkontribusi pada penguatan identitas budaya sekaligus mendukung pencapaian SDGs nomor 4 mengenai pendidikan berkualitas (Suryana, 2021)..

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan dengan tujuan mengembangkan media video animasi folklor berbasis kearifan lokal Bali muatan IPAS “Indonesiaku Kaya Budayanya” sebagai sarana pembelajaran siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, serta memperkuat identitas budaya peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media video animasi folklor berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS tema *Indonesiaku Kaya Budayanya*. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Dauharu, Kabupaten Jembrana, Bali, pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan guru kelas IV dan 36 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, instrumen uji coba terbatas, serta angket respon guru dan siswa. Data yang diperoleh berupa data kualitatif berupa saran

dan masukan dari validator maupun pengguna serta data kuantitatif berupa skor hasil validasi dan kepraktisan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, diagram, dan uraian deskriptif guna menggambarkan kelayakan media video animasi folklor berbasis kearifan lokal Bali yang dihasilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pembahasan Rancang Bangun Video Animasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Dauharu. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Melalui model ini, setiap tahap pengembangan dilakukan secara berurutan mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap analysis (analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan

wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 4 Dauharu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budayanya masih memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan audio dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks. Selain itu, media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Bali masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan dikembangkan dalam video animasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi Indonesiaku Kaya Budayanya sangat sesuai jika dikembangkan dalam bentuk video animasi berbasis folklor karena dapat membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang menampilkan gambar, animasi, warna-warna menarik, dan contoh-contoh konkret. Oleh karena itu, media video animasi

dipilih sebagai solusi yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah design (perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Perancangan diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Budayanya. Tujuan pembelajaran tersebut kemudian dijadikan dasar dalam menyusun isi materi yang akan ditampilkan dalam video animasi. Selanjutnya disusun peta kompetensi dan indikator pembelajaran agar materi yang dikembangkan tetap sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Pada tahap perancangan juga ditentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Media video animasi dirancang dengan mengintegrasikan cerita folklor berbasis kearifan lokal Bali sehingga peserta didik dapat belajar mengenai keberagaman budaya Indonesia melalui cerita yang menarik dan bermakna. Selain itu, peneliti menyusun storyboard yang berisi urutan adegan, teks, ilustrasi, animasi, dan narasi yang akan ditampilkan pada video. Storyboard berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembuatan media sehingga pengembangan produk dapat berjalan secara sistematis. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons peserta

didik yang digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan.

Tahap development (pengembangan) merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini media video animasi dikembangkan menggunakan bantuan teknologi Gemini AI, Google AI Studio, dan Canva. Gemini AI digunakan untuk membantu penyusunan naskah cerita, storyboard, dan narasi video. Selanjutnya Google AI Studio dimanfaatkan dalam proses penyusunan dan penyempurnaan konten video agar lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah naskah selesai disusun, proses desain visual dilakukan menggunakan Canva dengan menambahkan berbagai elemen seperti gambar, ilustrasi, animasi, teks, serta audio pendukung.

Video animasi yang telah selesai dibuat kemudian melalui proses editing dan pengecekan secara menyeluruh untuk memastikan kesesuaian materi, kualitas tampilan, dan kejelasan narasi. Setelah itu, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian yang sangat baik sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa saran dan masukan dari para validator tetap digunakan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan kualitas produk.

Tahap berikutnya adalah implementation (implementasi). Pada

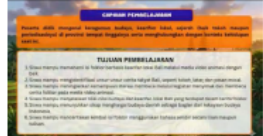
tahap ini media video animasi yang telah dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 4 Dauhwaru yang berjumlah 36 peserta didik. Implementasi dilakukan pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budayanya. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menyimak video animasi yang menampilkan cerita folklor berbasis kearifan lokal Bali. Penggunaan media ini membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan cerita yang menarik.

Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket respons peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Selain itu, guru kelas juga diberikan angket respons guru untuk menilai kemudahan penggunaan media, kesesuaian materi, dan manfaat media dalam mendukung pembelajaran. Hasil respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji kepraktisan. Evaluasi difokuskan pada aspek materi, tampilan media, kualitas animasi, penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan, dan daya

tarik media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta kategori praktis berdasarkan hasil respons guru dan peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi folklor berbasis kearifan lokal Bali dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budayanya. Dengan demikian, media yang dikembangkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berikut merupakan tampilan media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya kelas IV SD disajikan dalam Tabel 1:

No	Tampilan	Keterangan
1		Tampilan Awal Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya Pada Slide tampilan awal menampilkan judul dari video animasi tersebut yang berjudul "BAWANG DAN KESUNA" Cerita rakyat Provinsi Bali
2.		Tampilan Biodata dari Pengembang video animasi dan juga biodata dari dosen pembimbing satu dan juga pembimbing dua Dalam biodata tersebut berisi nama si pengembang, nim dan juga jurusan atau prodi dan biodata pembimbing juga berisi nama, NIDN dari dosen pembimbing dan juga jabatannya.

No	Tampilan	Keterangan
	 	
3.		Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran di dalam Video Animasi
4.	 	Tampilan Cerita dari video animasi cerita rakyat provinsi Bali
		Tampilan akhir dari video animasi yang di akhiri dengan kata TAMAT

Tabel 1 Tampilan Video Animasi

2. Pembahasan Hasil Validitas Video Animasi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya memperoleh persentase validitas ahli materi sebesar 100% dan validitas ahli media sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan desain media sehingga layak

digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kasmawati, 2024) yang mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh validitas ahli media sebesar 90,62%, validitas ahli bahasa sebesar 97,5%, dan validitas ahli materi sebesar 98,4% dengan kategori sangat valid. Selain itu, media juga memperoleh respons guru sebesar 94,5% dan respons siswa sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Febrina Dafit, 2023) yang mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal Riau untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validitas ahli materi sebesar 84,37%, ahli bahasa sebesar 90%, dan ahli desain sebesar 94,22%, serta memperoleh kepraktisan siswa sebesar 92,91% dan guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

Selain itu, penelitian oleh (Nurmiyati, 2024) juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis kearifan lokal memperoleh validitas ahli materi sebesar 89%, validitas ahli bahasa sebesar 82%, validitas ahli media sebesar 80%, serta respons guru sebesar 84% dan respons siswa sebesar 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal memiliki kualitas yang baik dan layak

digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Secara teoritis, penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena materi disajikan melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi yang menarik. Hasil kajian yang dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa video animasi efektif membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan penelitian sebelumnya bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah dasar. Tingginya hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa integrasi unsur folklor dan kearifan lokal Bali dalam video animasi mampu menghasilkan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3. Pembahasan Hasil Kepraktisan Video Animasi

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan di SD Negeri 4 Dauharu, media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan penilaian siswa dan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa kepraktisan siswa mencapai 90% dengan kategori sangat praktis,

sedangkan kepraktisan guru mencapai 75% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mudah digunakan, membantu proses pembelajaran, serta dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penilaian siswa, aspek materi memperoleh persentase 91,67%, aspek media 91,78%, dan aspek bahasa 92,57%. Persentase yang tinggi pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dipahami, tampilan aplikasi menarik dan mudah dioperasikan, serta bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Tingginya skor pada aspek bahasa menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk maupun isi materi yang disajikan dalam aplikasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Nieveen, 2021) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna, dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata, serta memperoleh respons positif dari pengguna. Tingginya persentase kepraktisan siswa menunjukkan bahwa media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS telah memenuhi indikator kepraktisan karena dapat digunakan dengan mudah dan memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pada aspek media yang memperoleh persentase 91,78%, siswa menilai bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang jelas, dan fitur yang mudah digunakan. Temuan ini didukung oleh (Haleem, et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dan aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Aplikasi berbasis Android memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif.

Sementara itu, aspek bahasa memperoleh persentase tertinggi yaitu 92,57%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam aplikasi telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut (Nurrita, 2021), penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran karena membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil kepraktisan guru yang memperoleh persentase 75% menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap penggunaan Video Animasi dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa

aplikasi dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, mempermudah pengelolaan pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wulandari, 2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Android memiliki tingkat kepraktisan yang baik karena mudah digunakan oleh guru dan mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif serta efisien.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sari yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memperoleh kategori sangat praktis karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu siswa memahami materi secara mandiri. Kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi tingginya tingkat kepraktisan media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji kepraktisan serta didukung oleh teori dan penelitian terkini, dapat disimpulkan bahwa media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali Muatan IPAS memenuhi kriteria praktis hingga sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran melalui media yang menarik, interaktif,

dan mudah digunakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budayanya untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dauhwaru, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rancang bangun Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi, storyboard, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi Gemini AI, Google AI Studio, dan Canva untuk menghasilkan video animasi yang memuat cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna". Selanjutnya, media diimplementasikan kepada 36 siswa kelas IV SD Negeri 4 Dauhwaru dan dievaluasi melalui validasi ahli serta uji kepraktisan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.

2. Tingkat validitas Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali memperoleh hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media juga memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan Media Video Animasi Folklor Berbasis Kearifan Lokal Bali menunjukkan hasil yang positif. Hasil uji kepraktisan oleh siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu peserta didik memahami materi, serta mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Budayanya di kelas IV sekolah dasar.
- 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Prasetyo, B., & Wulandari, D. (2022). *Kesiapan guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka*. Deepublish.
- Anderson, L. W. (2018). *Teaching and learning in the 21st century classroom*. Routledge.
- Astuti, D., & Lestari, N. (2020). *Cerita rakyat Bali sebagai media penguatan literasi membaca di sekolah dasar*. Udayana University Press.
- Astuti, D., Maharani, K., & Wulandari, I. (2022). Efektivitas kegiatan literasi sekolah dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 145–157.
- Dewi, P. (2021). *Cerita rakyat lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Alfabeta.
- Fatah, A., Rahmadani, I., & Nugraha, D. (2021). *Kesulitan belajar dan strategi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar*.
- Hidayat, A. (2022). *Pendidikan berbasis kearifan lokal di sekolah dasar*.
- IEA. (2021). *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) 2021 results*. International Association for the Evaluation of Educational Achievement.
- Jannah, R., & Atmojo, S. (2022). *Kesulitan belajar siswa sekolah dasar dan strategi penanganannya*. UMM Press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka: Jenjang sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, A. (2020). *Inovasi media pembelajaran digital di era revolusi industri 4.0*.
- Maharani, K., & Wijayanti, L. (2024). Media cerita rakyat dan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Literasi Anak*, 3(1), 25–34.
- Mulyasa, E. (2021). *Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal*.
- Pratama, R. (2020). *Teori perkembangan kognitif anak sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran*.
- Putri, S. (2023). *Program literasi sekolah dasar di era digital*.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development)*.
- Suparno, P. (2021). *Teori perkembangan kognitif anak dan aplikasinya dalam pendidikan*.
- Suryana, I. (2021). *Pendidikan dan kearifan lokal dalam mewujudkan SDGs 4: Pendidikan berkualitas*.
- Tilaar, H. A. R. (2020). *Pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2019). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wulandari, D., & Prasetyo, B. (2020). Video animasi sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Anak*, 5(2), 75–84.
- Wulandari, D., Prasetyo, B., & Yuliani, A. (2023). Peran media pembelajaran dalam komunikasi efektif guru dan siswa sekolah dasar.