

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DRAMA

Dwi Anjani¹, Hayatun Nufus², Masnunah³

Bahasa Indonesia, FKIP Univeristas PGRI Palembang

¹dwianjani0219@gmail.com, ² hayatunnufus@univpgri-palemban.ac.id,
³masnunah42@gmail.com

ABSTRACT

This study describes the needs analysis, development process, validity, practicality, and effectiveness of an animated video based on the folklore "Pawang Buaya Pemulutan" for learning to write drama texts among grade XI students of SMA PGRI 1 Palembang. The study was motivated by students' difficulties developing story ideas, plots, conflicts, dialogues, and stage directions, and the absence of media integrating local wisdom. This was an R&D study using the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The product was an animated video in MP4 format, about 5 minutes 41 seconds, made with Leonardo AI and CapCut. Data were collected through observation, interviews, needs and validation questionnaires, practicality questionnaires, and a writing test (pretest-posttest), analyzed descriptively. Trial subjects were 6 students in the small-scale and 20 in the large-scale trial. Results showed students' needs at 89.93% and teachers' at 97.50%, both very needed. Material validation was 82.00%, media 88.00%, language 80.00%, averaging 83.33% (valid). The practicality test averaged 88.51% (very practical). The average pretest of 63.35 rose to 80.20 in the posttest, indicating effectiveness. Therefore, the video is valid, very practical, and effective for learning to write drama texts among grade XI students of SMA PGRI 1 Palembang.

Keywords: animated video, drama text writing, learning media, local wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan, proses Penelitian ini mendeskripsikan analisis kebutuhan, proses pengembangan, validitas, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan pada pembelajaran menulis teks drama siswa kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Penelitian dilatarbelakangi kesulitan siswa mengembangkan ide cerita, menyusun alur dan konflik, menulis dialog, dan petunjuk perilaku, serta belum tersedianya media berbasis kearifan lokal Sumatera Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk berupa video animasi format MP4 berdurasi sekitar 5 menit 41 detik, dibuat menggunakan *Leonardo AI* dan *CapCut*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan, validasi ahli, kepraktisan, dan tes menulis (pretest-

posttest), dianalisis deskriptif. Subjek uji coba terdiri atas 6 siswa skala kecil dan 20 siswa skala besar kelas XI. Hasil menunjukkan persentase kebutuhan siswa 89,93% dan guru 97,50%, kategori sangat membutuhkan. Validasi ahli materi 82,00%, ahli media 88,00%, ahli bahasa 80,00%, rata-rata 83,33% kategori valid. Uji kepraktisan rata-rata 88,51% kategori sangat praktis. Uji lapangan menunjukkan rata-rata pretest 63,35 meningkat menjadi 80,20 pada posttest, sehingga media dinyatakan efektif. Dengan demikian, media video animasi berbasis kearifan lokal Pawang Buaya Pemulutan terbukti valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama siswa kelas XI SMA PGRI 1 Palembang.

Kata Kunci: kearifan lokal, media pembelajaran, menulis teks drama, video animasi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif. Media pembelajaran berbasis teknologi dinilai penting karena dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih interaktif sekaligus membangkitkan minat belajar siswa (Pangesty, Harjono, & Rustam, 2025, hlm.183). Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah video, karena memadukan unsur audio dan visual sehingga materi dapat disajikan dengan lebih dinamis dan tidak monoton. Media video juga memungkinkan siswa mendapatkan gambaran konkrit terhadap materi yang dipelajari, terutama pada pembelajaran yang memerlukan pemahaman alur, situasi dan peristiwa

(Pangesty, Harjono, & Rustam, 2025, hlm. 183).

Sejalan dengan hal tersebut, keberhasilan pemanfaatan media berbasis teknologi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran terbuka (TPACK). Widiastuti, Widodo, Kurnia, Susilo, Saputri, Septiana, dan Iqbal (2024, hlm.17) menegaskan bahwa guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami melalui media berbasis teknologi/TPACK. Dalam konteks muatan lokal juga ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan ketika harus menyediakan media pembelajaran berbasis TPACK yang masih mengakomodasi karakteristik daerah, karena materi kearifan lokal

seperti cerita rakyat setempat belum banyak tersedia sehingga guru perlu mengembangkan sendiri materi pembelajarannya (Widiastuti et al., 2024, hlm. 17). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya bidang penulisan drama, siswa dituntut untuk mengembangkan ide cerita, menyusun dialog, dan membangun konflik serta alur cerita yang runtut. Namun keterampilan tersebut tidak selalu mudah dicapai jika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan verbal atau teks tertulis. Oleh karena itu, pengajaran menulis drama memerlukan dukungan media yang dapat menyajikan unsur-unsur drama seperti tokoh, konflik, alur dan setting dengan jelas sehingga ide menulis siswa dapat berkembang lebih mudah dan hasil tulisannya lebih terfokus (Pangesty, Harjono, & Rustam, 2025, hlm. 184).

Selain memanfaatkan teknologi, pembelajaran di sekolah juga perlu dikaitkan dengan konteks budaya daerah agar siswa tidak hanya memahami materi secara akademis tetapi juga terhubung dengan nilai-nilai kehidupan di lingkungannya. Saputra, Fauziah, dan Suwandi (2022) menekankan bahwa materi pembelajaran perlu mengandung

nilai-nilai kearifan lokal agar siswa tidak lepas dari identitas budaya dan karakternya (Saputra, Fauziah, & Suwandi, 2022, hlm. 335–336). Cerita rakyat daerah merupakan sumber belajar yang kaya akan nilai kearifan lokal dan mempunyai unsur dramatik yang dapat diolah menjadi teks drama (Saputra, Fauziah, & Suwandi, 2022, hlm. 336).

Integrasi teknologi dan kearifan lokal dalam bentuk media video animasi juga didukung oleh penelitian pengembangan. Nuriyeh dan Rohmah (2025) menjelaskan bahwa terbatasnya variasi media pembelajaran dapat menurunkan minat menulis siswa, sehingga pengembangan video animasi yang mengandung kearifan lokal menjadi salah satu solusi untuk mendukung pembelajaran menulis (Nuriyeh & Rohmah, 2025, hlm. 66). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dibuat dianggap tepat oleh ahlinya (materi, media, bahasa) dan praktis berdasarkan uji coba dengan siswa, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Nuriyeh & Rohmah, 2025, p. 66; hlm. 74).

Salah satu cerita rakyat Sumatera Selatan yang kaya akan kearifan lokal dan unsur dramatik adalah kisah Pawang Buaya Pemulutan. Cerita rakyat ini memuat tokoh, alur cerita, konflik, latar, dan pesan moral yang relevan dengan pengajaran menulis drama. Penyajian cerita rakyat ini dalam format video animasi diharapkan dapat memberikan pemahaman konkrit kepada siswa tentang unsur dramatik, serta menumbuhkan minat dan kreativitas dalam menulis drama.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal di SMA PGRI 1 Palembang yang dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Indonesia, dan informasi awal tentang minat siswa, ditemukan bahwa pengajaran menulis drama masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun dialog, dan merancang alur dan konflik yang runtut. Selanjutnya media yang digunakan guru umumnya berupa video internet umum yang tidak membahas konteks budaya Sumsel yang relevan dengan kehidupan siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik secara visual dan relevan secara

kontekstual untuk merangsang ide dan membantu mereka memahami unsur-unsur drama (tokoh, alur, konflik, setting, dialog, dan proses perilaku).

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal melalui penelitian dan pengembangan (R&D) menjadi relevan. Media video animasi berbasis cerita rakyat pawang Buaya Pemulutan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran menulis teks drama. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kombinasi atau campuran (*mix*) melalui metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan yang diterapkan secara sistematis adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan terstruktur meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan),

Implementation (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini difokuskan pada proses perancangan produk hingga pengujian kualitasnya, tanpa melangkah sampai pada tahap produksi massal.

Subjek penelitian ini ditentukan secara jelas dengan kriteria tertentu, yaitu siswa dan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Secara terperinci, subjek uji coba lapangan terbagi menjadi dua kelompok, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 6 orang siswa dan uji coba skala besar yang mencakup 20 orang siswa kelas XI di sekolah tersebut. Sementara itu, objek dari penelitian ini adalah pengembangan kelayakan (validitas), kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran berbentuk video animasi berformat MP4 berdurasi 5 menit 41 detik berbasis cerita rakyat lokal Sumatera Selatan "Pawang Buaya Pemulutan" sebagai stimulus menulis teks drama.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru, penyebaran angket (angket analisis kebutuhan siswa/guru, lembar validasi ahli, dan angket

kepraktisan), serta metode tes berupa *pretest* dan *posttest* menulis teks drama. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengukur skor kelayakan dari tim validator (ahli materi, media, dan bahasa), skor respons kepraktisan dari guru dan siswa, serta teknik analisis komparatif rata-rata nilai tes untuk mengevaluasi efektivitas peningkatan kemampuan menulis siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dalam pembelajaran menulis teks drama. Penelitian ini dilakukan untuk membantu peserta didik mendapatkan ide, memahami unsur-unsur drama, dan mengembangkan cerita rakyat menjadi teks drama. Media video animasi yang dikembangkan digunakan sebagai stimulus

pembelajaran menulis teks drama untuk siswa kelas XI.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi menilai kesesuaian isi media untuk pembelajaran menulis teks drama, ahli media menilai tampilan dan teknis media, sedangkan ahli bahasa menilai penggunaan bahasa dalam media. Selain itu kepraktisan media diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru setelah media digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan adalah media video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pesona Pemulutan Buaya yang dibuat dengan bantuan aplikasi *Leonardo AI* dan *CapCut*. Hasil penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk kemampuan menulis teks drama siswa.

Dalam penelitian ini, 6 peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Palembang mengikuti uji coba skala kecil. Setelah peserta didik menonton media pembelajaran video animasi,

siswa mengisi angket kepraktisan. Berikut hasil angket praktikalitas siswa pada uji coba skala kecil.



Gambar 1. Uji Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tahap skala kecil, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Asal Usul Nama Pemulutan memperoleh persentase sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik pada uji coba terbatas sebelum melanjutkan ke tahap uji coba skala besar.

Setelah uji coba skala kecil dilakukan, peneliti melanjutkan dengan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 20 peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Peserta didik menonton video animasi media pembelajaran, kemudian mengisi angket kepraktisan yang telah disediakan. Berikut hasil angket praktikalitas siswa pada uji coba skala besar



Gambar 2. Uji Skala Besar

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tahap skala besar, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal memperoleh persentase sebesar 87,62% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama. Media video animasi dapat membantu siswa memahami isi cerita dan mendapatkan ide sebelum menulis teks drama.

Selain peserta didik, peneliti juga memberikan angket kepraktisan kepada guru bahasa Indonesia. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dalam pembelajaran menulis teks drama.

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Guru

Nama Responden	Jawaban Responden Untuk Butir Nomor	Jumlah	Persentase	Kategori
SH	4 4 4 3 4 3 4 3 4 3	36	90,00	Sangat Praktis
Rata-rata			90,00	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Asal Usul Nama Pemulutan memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis teks drama kelas XI. Media ini juga dapat digunakan sebagai stimulus untuk membantu peserta didik mengembangkan cerita rakyat menjadi teks drama.

Hasil uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan angket kepraktisan guru kemudian dirangkum untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Rekapitulasi hasil

pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media

Aspek Kepraktisan	Persentase	Kategori
Skala Kecil	87,92	Sangat Praktis
Skala Besar	87,62	Sangat Praktis
Guru	90,00	Sangat Praktis
Rata-rata	88,51	Sangat Praktis

Berdasarkan rekapitulasi hasil kepraktisan, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal, cerita rakyat, asal usul nama Pemulutan memperoleh persentase rata rata sebesar 88,51% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama.

Kemudian tahap uji lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran menulis teks drama siswa kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Pada tahap ini, peserta didik diberikan tugas menulis teks drama pada tahap pretest sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dan tugas menulis teks drama pada tahap posttest setelah proses

pembelajaran menggunakan media selesai dilaksanakan.

Pelaksanaan pretest dilakukan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal. Data hasil pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks drama sebelum menggunakan media yang dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik diberikan posttest setelah proses pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis kearifan lokal selesai dilaksanakan. Posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan data hasil pretest yang diperoleh, nilai rata-rata peserta didik sebesar 63,35. Nilai tersebut menunjukkan kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks drama sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, menentukan

tokoh, serta membuat dialog yang sesuai dengan struktur teks drama.

Berdasarkan data hasil posttest yang diperoleh setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 80,20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media, sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran

menulis teks drama peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Palembang.

Pada Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat hasil pengembangan media pembelajaran setelah melalui validasi dan uji coba. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dari validator, respon guru, respon peserta didik, serta hasil pretest dan posttest siswa. Berdasarkan saran dari validator ahli media, peneliti melakukan perbaikan pada tampilan video, kesinambungan antar adegan, kualitas visual, dan kesesuaian tampilan video dengan narasi. Beberapa bagian video di-remaster dan kualitas video ditingkatkan menjadi HD agar media lebih jernih dan mudah dipahami. Berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli bahasa, peneliti menyesuaikan isi cerita dan penggunaan bahasa agar sesuai dengan pembelajaran menulis teks drama untuk kelas XI.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal dari nama Pemulutan valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu peserta didik memahami isi cerita, mengenal unsur-unsur drama, dan mendapatkan

ide untuk menulis teks drama. Hasil pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama untuk kelas XI SMA PGRI 1 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan untuk pembelajaran menulis teks drama bagi kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Pembahasan dalam penelitian ini terkait dengan hasil analisis kebutuhan, proses pengembangan media, hasil validasi, hasil kepraktisan, dan hasil efektivitas media yang telah diperoleh.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peserta didik dan guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami cerita lebih konkrit sebelum menulis teks drama. Guru bahasa Indonesia telah menggunakan media video melalui android, namun media ini masih bersifat umum dan belum secara spesifik memuat cerita

rakyat daerah sebagai stimulus dalam menulis teks drama. Hal ini sejalan dengan pendapat Harahap dan Albina (2025, hlm.319) yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan adalah suatu proses pengumpulan informasi tentang kebutuhan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Siregar dan Yefterson (2022, hlm. 114–115) menjelaskan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kebutuhan pendidik, serta kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan perlu dikembangkan karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis teks drama.

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru, pada tahap desain dilakukan perancangan media, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media dengan menggunakan *Leonardo AI* dan *CapCut*, pada tahap implementasi dilakukan uji coba terhadap siswa,

dan pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Hal ini sesuai dengan pendapat Siregar dan Rhamayanti (2025, hlm. 91) yang menjelaskan bahwa ADDIE terdiri dari lima tahapan utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini membuat proses pengembangan media menjadi lebih sistematis dan fokus.

Media yang dikembangkan adalah video animasi yang menyajikan cerita rakyat Pemulutan Buaya melalui gambar bergerak, suara narator, musik latar dan alur cerita yang runtut. Media ini digunakan sebagai stimulus agar siswa lebih mudah memahami isi cerita sebelum menulis teks drama. Hal ini sejalan dengan pendapat Magfirah (2023, hlm. 4) yang menjelaskan bahwa video dapat menampilkan objek bergerak disertai suara, menyajikan informasi dan menjelaskan proses. Parhamah (2023, hlm. 21) juga menyatakan bahwa video animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah menjadi gerakan dan dilengkapi audio sehingga tampak hidup dan

mengandung pesan pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama karena dapat membantu siswa memahami tokoh, latar, alur, konflik dan peristiwa dalam cerita.

Pemilihan cerita rakyat pawang buaya pemulutan sebagai media konten juga sesuai dengan konsep kearifan lokal dan cerita rakyat sebagai sumber belajar. Kisah ini meliputi kehidupan masyarakat sekitar Sungai Ogan, tokoh pawang buaya, pemanfaatan getah pulau, dan asal usul nama Pemulutan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryanto dkk. (2024, hlm. 334) yang menyatakan bahwa kearifan lokal adalah nilai budaya suatu masyarakat yang tercermin dalam perilaku bijak dan hubungan manusia dengan alam. Selain itu, Surbakti dkk. (2023, hlm. 98) menjelaskan bahwa cerita rakyat mengandung nilai, norma, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun temurun. Dengan demikian, cerita rakyat pawang Buaya Pemulutan layak dijadikan sumber belajar karena dekat dengan budaya siswa dan dapat dijadikan bahan penulisan teks drama.

Dalam pembelajaran menulis teks drama, media video animasi ini membantu siswa pada tahap pra-menulis. Siswa dapat memperoleh gambaran cerita terlebih dahulu sebelum mengembangkan cerita tersebut menjadi teks drama. Hal ini sejalan dengan pendapat Hermawan dkk. (2023, hlm. 5) yang menjelaskan bahwa tahapan menulis meliputi pra-menulis, menulis, dan pasca-menulis. Selain itu, Febiola dkk. (2024, hlm. 216) menyatakan bahwa unsur-unsur teks drama meliputi tema, latar, tokoh dan penokohan, alur dan pesan. Unsur-unsur tersebut terdapat pada cerita rakyat Charang Buaya Pemulutan, sehingga media ini dapat membantu siswa mendapatkan ide awal dalam menulis teks drama.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan mendapat kategori valid. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,00%, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88,00%, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 80,00%. Hasil validasi rata-rata secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori valid. Hal ini sejalan dengan

pendapat Panelti dkk. (2022, hlm. 220) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan valid apabila para ahli atau validator menyatakan produk yang dirancang valid melalui lembar validasi. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan setelah melalui proses validasi dan revisi sesuai saran validator.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon siswa dan guru. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket praktik guru skala kecil dan skala besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwarni dkk. (2024, hlm. 184) yang menjelaskan bahwa kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penerapan produk, umpan balik pengguna, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian produk dengan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama.

Hasil keefektifan media dilihat dari perbandingan skor pretest dan posttest kemampuan siswa dalam menulis teks drama. Rata-rata skor pretest sebesar 63,35, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 80,20. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata tersebut, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks drama setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhani dan Izzati (2023, hlm. 47) yang menjelaskan bahwa keefektifan suatu produk pembelajaran dapat dilihat melalui skor pretest dan posttest. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama siswa kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Media ini dapat membantu siswa memahami isi cerita, mengenal unsur-unsur drama,

dan mendapatkan ide untuk mengembangkan cerita rakyat menjadi teks drama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan pada pembelajaran menulis teks drama peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Palembang yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan.

Pertama, proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dilakukan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran dalam menulis teks drama.

Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan

media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan dapat membantu dalam mengembangkan ide cerita. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan menyusun storyboard, materi, dan rancangan media. Pada tahap pengembangan menghasilkan media video animasi berbasis kearifan lokal yang dibuat dengan bantuan *Leonardo AI* dan *CapCut*. Media tersebut digunakan sebagai stimulus pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami isi cerita, mengenal unsur-unsur drama, serta memperoleh ide sebelum menulis teks drama.

Kedua, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian validator ahli. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,00%, validasi ahli media sebesar 88,00%, dan validasi ahli bahasa sebesar 80,00%. Hasil validasi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, media, dan bahasa serta layak digunakan dalam pembelajaran

menulis teks drama setelah melalui proses revisi berdasarkan saran validator.

Ketiga, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media video animasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menulis teks drama.

Keempat, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama. Keefektifan media dilihat melalui perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik. Nilai rata-rata pretest sebesar 63,35, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,20 setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat

Pawang Buaya Pemulutan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks drama.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pawang Buaya Pemulutan yang valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks drama peserta didik kelas XI SMA PGRI 1 Palembang. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis teks drama, tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan dan melestarikan kearifan lokal melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Febiola, dkk. (2024). Menulis naskah drama: Kreativitas dan struktur dramatik. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(3), 210–220.
- Harahap, & Albina. (2025). Analisis kebutuhan belajar dalam pengembangan kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kurikulum*, 8(1), 115–130.
- Hermawan, dkk. (2023). Pembelajaran menulis: Teori dan praktik. Remaja Rosdakarya.
- Magfirah. (2023). Media video dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1), 1–10.
- Nuriyeh, & Rohmah. (2025). Pengembangan video animasi kearifan lokal sebagai media pembelajaran menulis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 3(1), 62–78.
- Panesti, dkk. (2022). Kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(3), 215–225.
- Pangesty, Harjono, & Rustam. (2025). Media video dalam pembelajaran menulis drama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 180–190.
- Parhamah. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(1), 18–28.
- Ramadhani, & Izzati. (2023). Keefektifan media pembelajaran melalui pretest dan posttest. *Jurnal Evaluasi dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 44–52.
- Saputra, Fauziah, & Suwandi. (2022). Nilai-nilai kearifan lokal dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 330–340.
- Siregar, & Rhamayanti. (2025). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal*

- Pendidikan Inovatif, 4(1), 83–95.
- Siregar, & Yefterson. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 110–120.
- Surbakti, dkk. (2023). Cerita rakyat sebagai sumber belajar multikultural. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 93–103.
- Suryanto, dkk. (2024). Kearifan lokal dan cerita rakyat dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 325–340.
- Suwarni, dkk. (2024). Validitas dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 180–190.
- Widiastuti, Widodo, Kurnia, Susilo, Saputri, Septiana, & Iqbal. (2024). Guru dan kompetensi TPACK dalam pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 14–22.