

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CERITA LEGENDA
NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK TEKS
NARASI SISWA KELAS IV DI SDN 10 LANGSA**

Yunda Fadilah¹, Juliati², Rapita Aprilia³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Samudra

Alamat e-mail: [1fadilahyunda769@gmail.com](mailto:fadilahyunda769@gmail.com), [27uliati@unsam.ac.id](mailto:7uliati@unsam.ac.id),

[3Rapitaaprilia@unsam.ac.id](mailto:Rapitaaprilia@unsam.ac.id)

ABSTRACT

His research is motivated by the low listening skills of fourth-grade students at SDN 10 Langsa. This issue occurs due to the limited use of interactive and engaging learning media for students. Therefore, the purpose of this study is to create learning media tailored to student needs, test its feasibility, and ensure the effectiveness of this Legend Story Animation Video. This study employs the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE model. The research involved expert validators, including material experts, media experts, and language experts. It also involved a practitioner (teacher) and 19 fourth-grade students at SDN 10 Langsa. Data were collected through observations of Indonesian language learning, interviews with the fourth-grade teacher, expert evaluations, teacher response questionnaires, student response questionnaires, as well as pretest and posttest evaluation results. The results of this study yielded highly satisfactory outcomes, categorized as "Very Feasible" and "Very Practical". Thus, this Nusantara legend animation video is suitable for use as an Indonesian language learning medium for narrative text material in elementary schools

Keywords: Animated video, Legend stories, Listening skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas IV di SDN 10 Langsa. Hal tersebut terjadi karna terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menguji kelayakan, serta memastikan efektivitas dari Video Animasi Cerita Lgenda ini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dengan model ADDIE. Penelitian ini mengikutsertakan ahli validator, validator materi, validator media dan validator Bahasa. Penelitian ini juga melibatkan ahli praktisi (Guru) dan 19 orang siswa. Data dikumpulkan melalui hasil observasi melihat bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, wawancara dengan guru kelas IV, penilaian dari para ahli, angket respon pendidik, angket respon pserta didik serta hasil evaluasi *preetest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini memperoleh hasil yang sangat memuaskan dengan kategori "Sangat

Layak” dan ”Sangat Praktis”. Sehingga video animasi cerita legenda Nusantara ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Video animasi, Cerita Legenda, Keterampilan menyimak.

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan, Kurikulum dikatakan sebagai jantungnya pendidikan. Kurikulum muncul sebagai pedoman yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Sesuai dengan keputusan pemerintah kurikulum yang diterapkan di sekolah Saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka mulai diterapkan sejak tahun 2022 hingga saat ini, dengan mengikuti berbagai perubahan-perubahan kebijakan yang dilakukan untuk penyempurnaan kurikulum (Santika et al., 2022).

Sesuai dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, saat ini guru dituntut agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berhasilnya suatu pendidikan dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti media, metode, strategi, dan pendekatan. Dikarenakan perkembangan zaman yang begitu cepat menyebabkan pendidikan mengalami berbagai macam perubahan, seperti penggunaan

media pembelajaran tradisional sekarang sudah beralih dengan menggunakan media modern (Tiara Indrajaya Puspita et al., 2025). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Penerapan kurikulum merdeka di SD disambut baik oleh guru, hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan berbagai media dan model pembelajaran. Fakta lain menunjukkan bahwa guru memiliki keleluasaan dalam menerapkan berbagai model dan media pembelajaran tanpa harus menghabiskan waktu dalam penyelesaian administrasi pembelajaran (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022).

Salah satu contoh media pembelajaran modern adalah video animasi. Dengan menggunakan media video animasi dapat mejadikan kelas lebih menarik dan lebih interaktif .

Video animasi merupakan gambar bergerak secara interaktif

yang disertai dengan suara pengiring sehingga sangat menarik perhatian siswa untuk belajar. Penggunaan video animasi melibatkan indra pengelihatan/Visual dan indra pendengaran/Auditori. Dengan itu media video animasi sangat mempengaruhi keterampilan menyimak siswa.

Di era digital saat ini, guru diharapkan dapat mengikuti perkembangan- perkembangan yang begitu cepat. Namun setelah melakukan observasi Pra penelitian dengan guru kelas IV di SDN 10 Langsa, kenyataannya di lapangan ditemukan permasalahan bahwa data kuantitatif menunjukkan kategori keterampilan menyimak siswa di kelas IV masih tergolong kategori rendah. Selama proses pengamatan berlangsung ditemukan pada nilai standar kelulusan yang jauh dari kata tuntas, hanya 3 dari 19 siswa yang menunjukkan keterampilan menyimaknya termasuk pada kategori baik, sebagaimana dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain itu ditemukan juga permasalahan ketika melaksanakan proses belajar mengajar guru mengajar hanya terfokus pada buku, guru kelas IV ini tidak menggunakan

media ajar tambahan seperti media konkret atau pun media digital. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru terhadap penggunaan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah. Tidak jarang terjadi ketika guru menjelaskan mengenai materi pelajaran, siswa justru merasa bosan di kelas dan kerap kurang tertarik dengan pelajaran. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang dianggap kurang bervariasi sehingga anak merasa mudah bosan dan mengantuk ketika jam pelajaran berlangsung.

Melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan kesan yang menarik dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Yang mana didalam video animasi terdapat ilustrasi gambar yang bergerak dan disertai oleh suara atau musik pengiring. Hal ini tentunya dapat menarik perhatian siswa akan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan pemahaman secara cepat kepada siswa dan dapat meningkatkan keterampilan menyimak agar lebih baik (Zahroh et al., 2025).

Penggunaan media dan materi ajar yang menarik dan interaktif

sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menyimak mereka. Karena keterampilan ini merupakan tulang punggung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketika siswa tidak dapat secara aktif mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, mereka akan kesulitan untuk mengingat informasi tersebut. Tujuan penelitian ini adalah melalui video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak teks narasi siswa kelas IV di SDN 10 Langsa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dengan menggunakan jenis penelitian pendekatan dan pengembangan *Research And Development (R&D)*. Dengan maksud proses untuk mengembangkan suatu produk baru, menyempurnakan dan mengoptimalkan suatu produk yang sudah ada yang nantinya bisa dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023). Pada metode *Research And Development* ini, penelitian ini menggunakan model ADDIE, model ADDIE memiliki tahap-tahap seperti, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Metodologi *R&D* dalam bidang pendidikan mengharuskan seorang peneliti menghasilkan produk atau hasil yang efisien terkait dengan praktik pada pedagogik atau Pendidikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video animasi cerita legenda Nusantara dikembangkan sebagai solusi atas rendahnya kemampuan menyimak siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi. Media ini dikembangkan melalui pendekatan model ADDIE, dan divalidasi oleh para ahli serta diuji secara langsung kepada pendidik dan peserta didik. Tahap pengembangan model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yaitu; tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*).

Media pembelajaran video animasi cerita legenda diimplementasikan kepada subjek ujicoba lapangan kelas IV SDN 10 Langsa, dengan jumlah subjek berjumlah 19 peserta didik. Tahap implementasi ini adalah tahap

penerapan dari rancangan media pembelajaran video animasi cerita legenda yang telah dikembangkan dan layak setelah dilakukan revisi dari ahli validator. Media pembelajaran video animasi cerita legenda diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Langsa sebagai subjek uji coba lapangan. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi Cerita legenda melalui angket respon peserta didik.

Sebelum dilakukan ujicoba media, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan produk. Media boleh diujicobakan jika media lolos uji validasi dan dikatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk media video animasi cerita legenda nusantara memperoleh skor dari ahli materi 100% dengan kategori sangat valid, dari ahli bahasa 84% kategori valid, dan ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid.

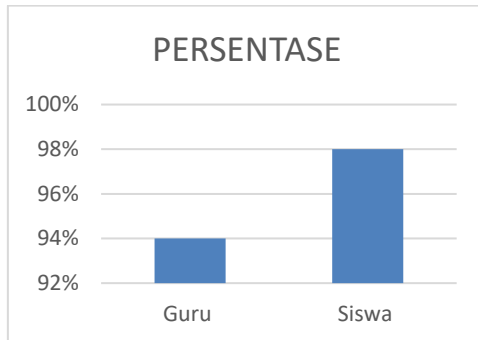
Setelah selesai uji validasi kemudian produk diuji cobakan ke peserta didik kelas IV. Setelah video ditayangkan kemudian siswa diberikan angket respon untuk

mengukur kepraktisan video animasi. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik 98% dengan kategori sangat praktis dan angket respon guru memperoleh skor 94% dengan kategori sangat praktis.

Setelah memperoleh hasil kepraktisan video kemudian dilanjutkan dengan uji efektifitas dengan memberikan soal tes tertulis (*posttest*) dan Menceritakan kembali cerita yang mereka Simak secara lisan. Uji efektifitas perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan keterampilan menyimak siswa meningkat dan diperoleh hasil dari 19 orang siswa pada saat dilakukan pretest hanya terdapat 3 orang yang memperoleh nilai yang memuaskan, namun setelah diberlakukan media video animasi hal ini memberikan pengaruh besar pada saat dilakukan posttest, dari 19 orang siswa hanya 2 orang yang memperoleh nilai kurang memuaskan. Pada saat diminta menceritakan kembali cerita yang mereka Simak didepan kelas hampir keseluruhan siswa menunjuk tangan untuk dapat bercerita didepan kelas.

Hal ini membuktikan bahwa video animasi cerita Legenda Nusantara sangat cocok untuk

digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks narasi di kelas IV.



Grafik 1 kepraktisan produk



Gambar 1. Menceritakan kembali cerita yang telah disimak

D. Kesimpulan

Pengembangan Video Animasi Cerita Legenda Nusantara memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas IV dengan menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan fokus melalui visualisasi audio-visual. Berdasarkan proses evaluasi, media ini terbukti

sangat valid dan layak digunakan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli bahasa sebesar 84% (layak), ahli materi yang meningkat dari 74% (layak) menjadi 100% (sangat layak), serta ahli media yang meningkat dari 71% (layak) menjadi 92% (sangat layak). Selain kevalidannya, media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru yang mencapai skor 94%. Tingkat efektivitas media ini pun terlihat sangat signifikan dari lonjakan hasil belajar peserta didik, di mana nilai rata-rata meningkat pesat dari 21% sebelum menggunakan media menjadi 89% setelah menggunakannya, sehingga media video animasi ini terbukti sangat efektif dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryadi. (2020). Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2. In CV Jejak (Number Jilid 2, p. 121).
- Amaniasih, D. S., & Arsita, L. D. (2023). *TIPS MENGUASAI 4 KETERAMPILAN DALAM BAHASA INGGRIS TIPS FOR MASTERING 4 SKILLS IN ENGLISH* 1) Dwi Suci Amaniasih, 2) Lala Din Arsita. 2(1).
- Anharuddin, M. `Izza M., & Prastowo,

- A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Aprilia, G., Djuanda, D., & Ahmad Syahid, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Dongeng Karakter Pancasila Untuk Keterampilan Menyimak di S. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(4), 3763–3773. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i4.4171>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2024). SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi* (Number 021).
- Harefa, F., Yogica, R., Atifah, Y., & Gumarni, T. (2023). Hasil Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Adobe Flash Sebagai Suplemen Praktikum Uji Kandungan Makanan Untuk Peserta Didik SMA. *Biodik*, 9(2), 135–142. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.21137>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 43–49. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4283>
- Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87.
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694–700. <https://doi.org/10.31629/edd.v10i3.4283>
- Tiara Indrajaya Puspita, Tiara Novianti, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Hubungan Pengoptimalisasian Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 281–291. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3836>
- Zahroh, F., Apriani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644.