



PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BERBASIS *ANIMAKER* PADA PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN KELAS V SD NEGERI 104205 TEMBUNG

**Herlin Aryani Sibarani^{1*}, Halimatussakdiah², Irsan³, Albert Pauli Sirait⁴,
Khairul Usman⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: sibaraniherlin@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4041>

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 104205 Tembung menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah. Selain keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa dalam menulis juga menjadi kendala utama. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, cenderung membosankan, serta belum mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat umum dan belum mengandung unsur kebudayaan, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi), dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 104205 Tembung sebanyak 15 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket atau kuesioner dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media video bermuatan kearifan lokal yang layak, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian akhir validator ahli materi sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak” dan validator ahli media sebesar 87,27% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga media video animasi bermuatan kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran. Praktikalitas media video bermuatan kearifan lokal diperoleh dari angket respon guru sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Efektivitas media video animasi bermuatan kearifan lokal diperoleh dari peningkatan hasil belajar melalui Pre-test dan Post-test dengan uji N-Gain mendapat skor 0,54 dengan kategori “Efektif” serta diperoleh dari tes kemampuan menulis siswa meningkat sebesar 25%. menunjukkan bahwa media video bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas V SD Negeri 104205 Tembung.

Kata Kunci: Media Animasi, Kearifan Lokal, Animaker, Menulis Laporan

1. PENDAHULUAN

Menulis adalah cara menyusun gagasan secara teratur dan menyampaikannya secara tertulis. Seseorang dapat mengungkapkan ide, pemikiran, maupun pengalamannya melalui kegiatan menulis (Pangesti dan Pancarrani, 2023, h.3). Materi menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang terdapat dalam kurikulum mencakup menulis paragraf deskriptif, laporan, dan surat. Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang disusun untuk membentuk generasi muda agar mampu berperan serta dan memberi manfaat bagi masyarakat setelah menempuh pendidikan di sekolah (Gumilar, 2023, h.2). Kurikulum berfungsi sebagai alat bagi sekolah untuk menilai kemampuan yang dicapai siswa. Melalui mata pelajaran yang dipelajari setiap hari sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sekolah dapat mengukur potensi peserta didik berdasarkan hasil yang mereka peroleh (Saputri dan Purnasari, 2023, h.2). Kurikulum pendidikan yang efektif harus mencakup



pengembangan keterampilan menulis sebagai salah satu kompetensi dasar yang penting.

Salah satu kegiatan menulis adalah menulis laporan. Laporan adalah cara untuk menyampaikan informasi yang disertai oleh data akurat dan faktual, sehingga dapat dipercaya dan mudah dimengerti (Hidayat dan Irvanda, 2022, h.4). Kemampuan menulis laporan melibatkan aspek struktur, kaidah kebahasaan, dan pilihan kata yang tepat. Secara keseluruhan, kemampuan ini harus dilatih melalui praktik agar dapat mencapai hasil yang baik dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Kegiatan belajar di era digital sekarang semakin menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dimengerti. Mengingat siswa sekolah dasar sudah akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi semakin dibutuhkan (Utomo, 2023, h.3). Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pendidikan. Ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan konsep-konsep yang rumit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh masyarakat lokal untuk mengatasi dampak negatif globalisasi adalah dengan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sumber kekuatan. Kearifan lokal berperan sebagai filter untuk menyaring nilai-nilai eksternal yang mungkin tidak sesuai dengan budaya setempat. Kearifan lokal berperan sebagai penyaring terhadap nilai-nilai dari luar yang tidak sesuai dengan budaya setempat. Nilai-nilai tersebut perlu dijaga dan dilestarikan, karena budaya tidak cukup hanya disampaikan lewat cerita, melainkan harus diwariskan agar tidak hilang (Ningsih, dkk, 2023, h.5).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan saat kegiatan PLP II di SD Negeri 104205 Tembung menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, termasuk dalam menulis laporan sehingga masih banyak siswa yang belum mampu menulis laporan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan guru masih sering memakai media pembelajaran berbentuk konkret, seperti menggunakan kertas karton dan kardus untuk dijadikan media pembelajaran menyebabkan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, khususnya pada materi menulis laporan. Untuk itu, diperlukan solusi yang lebih inovatif dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik sangat diperlukan.

Seiring dengan kemajuan zaman, media pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan. Kearifan lokal mencerminkan pola sikap dan tindakan masyarakat dalam merespons perubahan-perubahan yang unik pada lingkungan fisik maupun budaya di wilayahnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki potensi lokal berupa alam, sumber daya manusia, teknologi, hingga budaya. Semua itu adalah aset berharga yang merupakan aset penting untuk dipertahankan serta dikembangkan demi terciptanya kehidupan yang lebih beradab. Namun, secara umum proses pembelajaran di sekolah belum memberikan perhatian yang memadai terhadap aspek lokal tersebut. Dampaknya nilai-nilai warisan yang mulia itu mulai diabaikan oleh kaum muda daerahnya.

Solusi untuk menyelesaikan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini menggabungkan pendekatan kearifan lokal, yang dapat membantu memperkuat identitas budaya dan meningkatkan penghargaan terhadap warisan budaya lokal dalam pendidikan (Fajrie, dkk, 2024, h.4). Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, siswa diharapkan dapat memahami budaya daerahnya sendiri. Pemahaman ini akan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal serta memperkuat nilai nasionalisme yang dimiliki siswa, bahkan dapat semakin meningkat (Shufa, 2018, h.5). Selain itu, diharapkan lahir generasi yang berkarakter kuat, mencintai tanah air, serta menjunjung tinggi nilai-nilai budaya warisan leluhur dan mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat (Idhayani, dkk, 2023, h.4). Di zaman digital sekarang, guru perlu menguasai pembelajaran yang menggunakan media digital agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta



berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa (Kuntari, 2023, h.3). Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, salah satunya *Animaker*.

Dengan menggunakan *Animaker*, guru dapat menciptakan konten visual yang menarik untuk menjelaskan materi pelajaran secara efektif. Selain itu, penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis laporan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar menulis laporan tetapi juga memahami pentingnya kearifan lokal dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Menulis Laporan Kelas V SD Negeri 104205 Tembung”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE dengan 5 tahapan pada pengembangannya diantaranya adalah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi bermuatan kearifan lokal menggunakan animaker untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dengan materi menulis laporan khususnya wawancara pada siswa kelas V SD Negeri 104205 Tembung. Fokus penelitian diarahkan pada pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket/kuesioner, serta tes berupa pretest dan posttest. Instrumen penelitian mencakup instrumen wawancara, lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, serta respon siswa, ditambah instrumen tes hasil belajar.

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari para ahli maupun guru, serta kuantitatif berupa skor validasi, hasil angket, dan perbandingan nilai pretest-posttest siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Tahap analisis (*analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian terhadap beberapa aspek, antara lain analisis kebutuhan, perangkat pembelajaran, materi dan kurikulum, serta karakteristik peserta didik. Seluruh data pada tahap ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 104205 Tembung guna mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan pengembangan media.

b) Tahap perancangan (*design*)

Tahap ini berfokus pada proses perencanaan pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi penyusunan modul ajar, perancangan tampilan media video yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal, pemilihan dan penyusunan materi ajar yang akan ditampilkan dalam media, serta penyusunan instrumen angket yang akan digunakan oleh para validator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

c) Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan dan penyempurnaan produk media pembelajaran yang dirancang. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam *Animaker*, seperti pemilihan jenis huruf (*font*), latar belakang (*background*), serta karakter yang akan ditampilkan dalam media. Setelah produk media video bermuatan kearifan lokal selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melaksanakan proses validasi oleh para ahli, yakni dosen ahli materi, dosen ahli media, serta praktisi pendidikan, guna menilai kelayakan dan kualitas produk yang dihasilkan.

1) Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd.,



M.Pd., menunjukkan bahwa tahap pertama media pembelajaran memperoleh skor 31 dari skor maksimal 50, dengan presentase kelayakan sebesar 62%. Hasil ini mengkategorikan media sebagai "Cukup Layak" dan "Cukup Valid". Meskipun demikian revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Pada tahap validasi kedua, media berhasil meningkat dengan memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50, dengan presentase kelayakan 92%. Dalam tahap ini media tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dan "Valid".

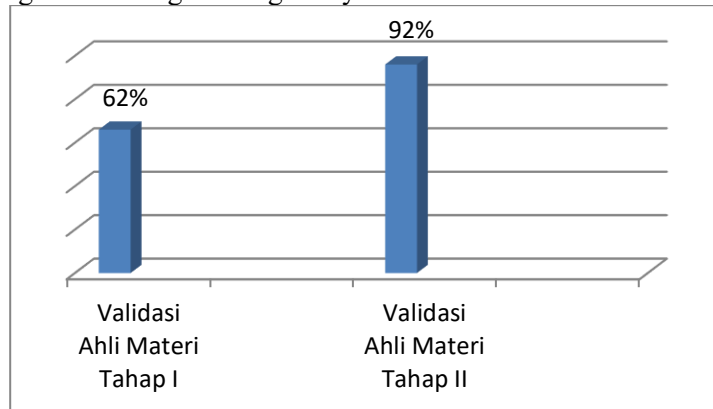


Diagram Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

2) Validasi Ahli Media

Data dari hasil validasi ahli desain media oleh Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd., menunjukkan bahwa pada tahap validasi pertama yang dilakukan pada media pembelajaran memperoleh skor 28 dari skor maksimal 55, dengan persentase kelayakan sebesar 50,9% hasil ini mengkategorikan media sebagai "Tidak Layak" dan "Tidak Valid". Kemudian peneliti melanjutkan validasi tahap kedua yang dilakukan pada media pembelajaran memperoleh skor 48 dari skor maksimal 55, dengan persentase kelayakan sebesar 87,27%. Dalam tahap ini media tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dan "Valid".

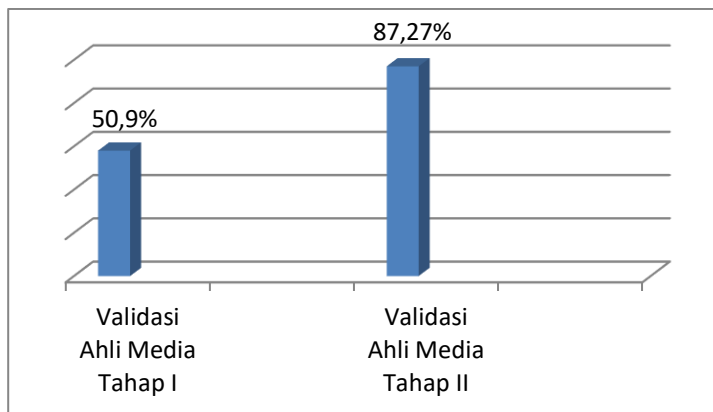


Diagram Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap I dan II

d) Tahap implementasi (*Implementation*).

Pada tahap implementasi dapat terlihat praktikalitas dan efektivitas penggunaan media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

- 1) Kepraktisan media animasi bermuatan kearifan lokal berbasis animaker di evaluasi oleh praktisi pendidikan yang dalam hal ini dilakukan oleh ibu Rosnah Nasution, S.Pd., guru kelas V SD Negeri 104205 Tembung. Hasil evaluasi menunjukkan media ini memperoleh skor 48 dari skor maksimal 50, dengan persentase 96%. Berdasarkan Pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor tersebut tergolong dalam kategori "Sangat Baik" dan "Sangat Praktis".
- 2) Untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran, peserta didik kelas V SDN 104205 Tembung di uji menggunakan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 91,66%, dengan kategori "Sangat Praktis". Peserta didik memberikan respon positif terhadap



media yang dikembangkan, menyatakan bahwa media tersebut menarik dan mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3) Hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 104205 Tembung sebelum penerapan media animasi bermuatan kearifan lokal berbasis animaker menunjukkan bahwa presentase nilai peserta didik yang mencapai KKTP sebesar 26,67%, dengan skor rata-rata pretest sebesar 54,33 yang menunjukkan hasil yang kurang baik. Sementara hasil belajar setelah menggunakan media animasi bermuatan kearifan lokal berbasis animaker di kelas V menunjukkan bahwa sebanyak 13 peserta didik telah mencapai KKTP, sementara 2 peserta didik masih belum mencapai KKTP atau belum tuntas dengan skor rata-rata post-test mencapai 79,33. Ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan signifikan, naik dari 26.67% menjadi 86,67%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif.

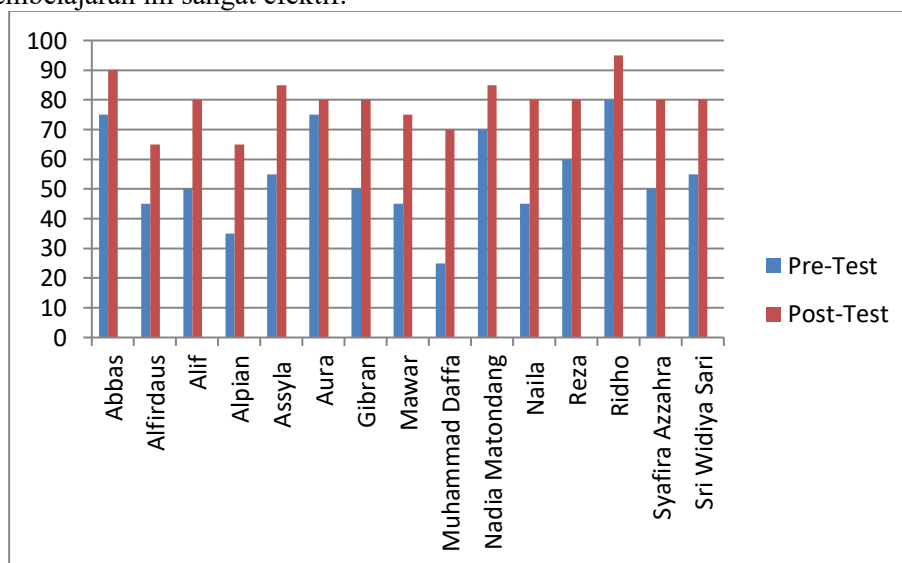


Diagram Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Tabel Perbandingan Rata-Rata Pre-test dan Post-test

Skor Hasil Test		Peningkatan
Pre-Test	Post-Test	
54,33	79,33	25

Keefektifan media animasi bermuatan kearifan lokal dihitung menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{79,33 - 54,33}{100 - 54,33}$$

$$g = \frac{25}{45,67}$$

$$g = 0,54$$

Berdasarkan perbandingan rata-rata skor *posttest* dan *pretest* diatas yang dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain*, maka diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,54 yang masuk pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kategori “Sedang/Efektif”. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media animasi bermuatan kearifan lokal berbasis animaker efektif digunakan pada saat pembelajaran.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahapan ini, peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melibatkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, serta nilai tes yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi secara menyeluruh, disimpulkan bahwa media video bermuatan etnopedagogik yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat



Layak”, “Sangat Praktis”, dan “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi bermuatan kearifan lokal berbasis Animaker pada materi menulis laporan kelas V SD Negeri 104205 Tembung dengan menggunakan model ADDIE berhasil memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh kategori “Sangat Layak” baik dari ahli materi maupun ahli desain. Dari segi kepraktisan, penilaian guru dan respon siswa juga menempatkan media dalam kategori “Sangat Praktis”, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji keefektifan memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menulis siswa secara signifikan setelah menggunakan media, dengan rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test serta skor N-Gain pada kategori sedang/efektif. Dengan demikian, media animasi berbasis Animaker yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis laporan siswa, sekaligus menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262-2275.
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufro, A. (2023). Urgensi penggantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148-155.
- Hidayat, A., & Irvanda, M. (2022). Optimalisasi penyusunan dan pembuatan laporan untuk mewujudkan *good governance*. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(1), 281-290.
- Idhayani, N., Nurlina, N., Risnajayanti, R., Halima, H., & Bahera, B. (2023). Inovasi pembelajaran anak usia dini: Pendekatan kearifan lokal dalam praktik manajemen. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7453-7463.
- Kuntari, S. (2023, May). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* (Vol. 2, pp. 90-94).
- Ningsih, A. S. P., Ardilansari, A., Winata, A., Mayasari, D., Nizar, M., & Rejeki, S. (2023, August). Pengaruh Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Desa dalam Menghadapi Isu Strategis di Era Digital. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 3, pp. 513-519).
- Pangesti, R. C., & Pancarrani, B. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS LAPORAN WAWANCARA. *AL-THIFL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 257-263.
- Saputri, D., & Purnasari, P. D. (2023). Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 63-76.
- Shufa, N. K. F. (2018). *Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual*. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1 (1), 48-53.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.