

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

¹Ai Efa Fadilah, ²Ani Siti Anisah, ³Nurul Fatonah

aiepapadilah21@gmail.com

PGSD Universitas Garut

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan efektivitas media video animasi berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Karyamekar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media dan tes keterampilan menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media. Implementasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa dibandingkan sebelum penggunaan media. Media video animasi berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi simakan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci— ADDIE, kearifan lokal, keterampilan menyimak, media pembelajaran, video animasi.

I. PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar berbahasa yang berperan penting dalam memahami informasi [1] dan membangun kompetensi komunikasi siswa sekolah dasar. Namun, berbagai studi dan temuan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah,[2] terutama karena metode pembelajaran yang bersifat monoton dan minim penggunaan media yang menarik serta relevan dengan konteks kehidupan siswa[3]. Di SDN Karyamekar, hasil observasi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami informasi lisan dan kurang fokus selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan media video animasi menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut[4]. Media animasi mampu menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat meningkatkan perhatian, memperjelas materi, dan membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah[5]. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam konten animasi memberikan nilai tambah karena materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual, dekat dengan lingkungan budaya siswa, dan ikut menanamkan nilai-nilai karakter serta kecintaan terhadap budaya daerah.

Beberapa penelitian sebelumnya melaporkan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam membantu peningkatan keterampilan menyimak dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran[6]. Namun, masih terbatas media yang dikembangkan dengan memasukkan unsur kearifan lokal sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal dan menguji kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar[7].

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kondisi kemampuan menyimak siswa sebelum penggunaan media; (2) mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan model ADDIE; dan (3) menganalisis kelayakan serta pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*[8]. Model ADDIE dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan teruji secara empiris pada konteks pendidikan sekolah dasar.



Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam keterampilan menyimak. Analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta telaah kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi lisan dan kurang fokus selama pembelajaran karena keterbatasan

penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Tahap Desain meliputi perancangan konsep media video animasi berbasis kearifan lokal. Pada tahap ini disusun alur cerita, naskah, desain visual dan audio, serta pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan tes keterampilan menyimak yang digunakan untuk mengukur efektivitas media.

Tahap Pengembangan (Development) Pada tahap pengembangan, media video animasi dibuat menggunakan perangkat lunak animasi 2D dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal yang relevan dengan lingkungan siswa. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan satu guru kelas untuk menilai aspek tampilan, isi materi, dan kesesuaian pedagogis. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Tahap Implementasi dilakukan pada siswa kelas IV SDN Karyamekar. Media video animasi diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan menyimak. Untuk mengetahui efektivitas media, siswa diberikan tes keterampilan menyimak sebelum penggunaan media (*pretest*) dan setelah penggunaan media (*posttest*).

Tahap Evaluasi mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan kualitas media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai kelayakan dan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi, lembar validasi ahli, dan tes keterampilan menyimak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor validasi ahli serta membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media video animasi berbasis kearifan lokal.

III. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan media video animasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dan diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN Karyamekar. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa sebelum penggunaan media masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 69,08, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.



Media video animasi yang dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya oleh dua ahli media. Hasil validasi dari

ahli media pertama memperoleh skor 270 dari 270 dengan persentase 100% dan kategori sangat sesuai, sedangkan hasil validasi dari ahli media kedua memperoleh skor 250 dari 250 dengan persentase 100% dan kategori sangat sesuai. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal telah memenuhi aspek tampilan, kualitas audio-visual, isi materi, serta kesesuaian pedagogis, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Implementasi media dilakukan melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih fokus dalam menyimak materi, serta mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi simakan dengan lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal.

Peningkatan kemampuan menyimak tersebut tidak terlepas dari karakteristik media video animasi yang memadukan unsur visual dan audio secara bersamaan. Media ini membantu siswa memahami informasi lisan secara lebih terstruktur dan menarik. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam video animasi memberikan konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan pemahaman isi simakan serta meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa.

Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan model ADDIE terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat belajar serta kecintaan siswa terhadap budaya lokal.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media video animasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil validasi dua ahli media menunjukkan bahwa media memenuhi aspek tampilan, isi materi, dan kesesuaian pedagogis dengan kategori sangat sesuai. Implementasi media pada siswa kelas IV SDN Karyamekar menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa dibandingkan sebelum penggunaan media. Media video animasi berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan fokus, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap informasi lisan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menyimak di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] A. Rahmawati *et al.*, "Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelas V SDN 064037, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 890–895, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2216.

- [2] A. Munar, "Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini," *J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, p. 155, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- [3] S. Aryani, "Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa," *Semin. Nas. Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, vol. Vol. 3, pp. 266–270, 2021, [Online]. Available: <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- [4] N. F. Mulyani, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J-HEST J. Heal. Educ. Econ. Sci. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 192–203, 2023, doi: 10.36339/jhest.v5i2.107.
- [5] I. Habibah and H. Nafiqoh, "Pemanfaatan video animasi dalam meningkatkan konsentrasi belajar," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.)*, vol. 159–163, no. 2, pp. 5–24, 2022.
- [6] A. Redaksi, J. Sei Batang, G. C. Wardani, and H. Gunawan, "Jurnal Mahasiswa STKIP Al Maksu Langkat MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PESERTA DIDIK KELAS I PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," vol. 2, no. 04, pp. 9–16, 2021.
- [7] D. Suzianti and F. Dafit, "Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Aulad J. Early Child.*, vol. 6, no. 3, pp. 392–401, 2023, doi: 10.31004/aulad.v6i3.559.
- [8] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.