YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10914

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIKEL (VIDEO ANIMASI EDUKASI GUNUNG KELUD) PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD

Development of VIKEL Learning Media (Gunung Kelud Educational Animated Video) on the Topic of Indonesia Is Rich in Culture for Fourth-Grade SD Students

Yani Ratna Sari, Novi Nitya Santi, Sutrisno Sahari
Universitas Nusantara PGRI Kediri
yaniratnasarj123@gmail.com; novinitya@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 14, 2026	Jun 11, 2026	Jun 25, 2026	Jun 30, 2026

Abstract

Although the development of animated video-based learning media has been widely examined, the integration of Kediri local wisdom, particularly the legend of the origin of Mount Kelud, into Natural and Social Sciences (IPAS) learning media in the Merdeka Curriculum remains limited. This study aims to develop VIKEL (Gunung Kelud Educational Animated Video) media and to test its level of validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes on the material Indonesia Kaya Budaya. This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects involved 33 fourth-grade students of Kayenlor State Elementary School, divided into a limited trial of 10 students and a large-scale trial of 23 students. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pre-test and post-test questions, and were then analyzed descriptively and quantitatively using a

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

percentage formula. The results showed that VIKEL media obtained a validity level of 92%, categorized as highly valid; a practicality level of 93.5%–96%, categorized as highly practical; and an effectiveness level indicated by an increase in the average pre-test to post-test scores from 40%–43% to 91%–92% and classical mastery of 90%–91%. These findings indicate that presenting local legends in the form of animated videos can improve students' understanding and learning outcomes regarding cultural diversity material. This study contributes to the development of local wisdom-based IPAS learning media and strengthens the relevance of the ADDIE model in producing contextual, engaging, and elementary school learning needs-oriented teaching materials. The practical implications of this study provide an alternative medium for teachers to integrate regional folklore into formal learning while supporting the preservation of local culture. Further research can be directed toward testing the long-term impact of VIKEL media on students' affective aspects and developing similar media based on local wisdom from other regions.

Keywords: Learning Media; Animated Video; Local Wisdom; ADDIE Model; Elementary School IPAS

Abstrak: Meskipun pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi telah banyak dikaji, integrasi kearifan lokal Kediri, khususnya legenda asal-usul Gunung Kelud, ke dalam media pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesia Kaya Budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 33 siswa kelas IV SD Negeri Kayenlor yang terbagi dalam uji coba terbatas sebanyak 10 siswa dan uji coba luas sebanyak 23 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media VIKEL memperoleh tingkat kevalidan sebesar 92% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 93,5%–96% dengan kategori sangat praktis, serta tingkat keefektifan yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai *pre-test* ke *post-test* dari 40%–43% menjadi 91%–92% dan ketuntasan klasikal sebesar 90%–91%. Temuan ini menunjukkan bahwa pengemasan legenda daerah dalam bentuk video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal serta memperkuat relevansi model ADDIE dalam menghasilkan bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Implikasi praktis penelitian ini memberikan alternatif media bagi guru dalam mengintegrasikan cerita rakyat daerah ke dalam pembelajaran formal sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengujian dampak jangka panjang media VIKEL terhadap aspek afektif siswa dan pengembangan media serupa berbasis kearifan lokal dari daerah lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video Animasi; Kearifan Lokal; Model ADDIE; IPAS Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia melalui proses pewarisan nilai, pengetahuan, dan keterampilan kepada generasi muda (Dewi et al., 2024). Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Permendikbud Ristek Nomor 35 Tahun 2018, adalah mengoptimalkan potensi peserta didik agar mampu berpikir logis, memaknai informasi dari berbagai sumber, serta berkembang sesuai kematangan fisik dan psikologisnya. Pendidikan dasar, sesuai Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022, menjadi landasan penting bagi jenjang pendidikan menengah.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi IPAS agar peserta didik dapat memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa melalui pembelajaran aktif yang mendorong kegiatan penyelidikan dan memperluas pemahaman konsep secara bermakna(Rahman & Fuad, 2023). Pada kelas IV, materi IPAS elemen kebudayaan membahas kekayaan budaya Indonesia, termasuk kebiasaan masyarakat, keberagaman budaya, dan upaya pelestariannya materi yang penting untuk membentuk karakter peserta didik sekaligus mengenalkan warisan budaya daerah seperti kearifan lokal, makanan khas, bahasa daerah, dan tradisi setempat.

Pembelajaran IPAS menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik menjadi faktor penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari. Menurut (Aulia et al., 2025), penggunaan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan materi secara visual dan menarik sehingga memudahkan pemahaman konsep. Selain itu, (Riana Aprianti et al., 2023) menyatakan bahwa video animasi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Media video animasi memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur gambar, suara, teks, dan gerak secara bersamaan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Karakteristik tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, konkret, dan menyenangkan. Hasil penelitian (Utama et al., 2024) menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami.

Selain itu, (Nuraeni et al., 2023) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk menanamkan nilai budaya kepada peserta didik sejak dini. Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang kontekstual karena dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. (Lukman et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik. Sejalan dengan itu, (Aopmonaim et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Kayenlor menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan metode ceramah yang dominan, sehingga keaktifan dan minat belajar siswa cenderung rendah. Penggunaan media pembelajaran juga masih minim hanya 2–3 kali per minggu dan kurang variatif, karena guru lebih mengandalkan LKS dan buku paket. Fasilitas pendukung seperti LCD dan *smart TV* yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal, dan video pembelajaran yang sesekali digunakan diambil langsung dari YouTube tanpa pengembangan lebih lanjut sehingga belum disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal: dari 33 siswa kelas IV, sebanyak 27 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 pada materi "Indonesia Kaya Budaya". Hal ini sejalan dengan temuan (Lestari & Apoko, 2020) bahwa penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa mencapai ketuntasan belajar, sehingga pengembangan media video pembelajaran menjadi langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung berpikir menyeluruh dan terpadu, senang bermain, serta memiliki rasa ingin tahu tinggi menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan media pembelajaran. Kecenderungan ini terlihat dari beberapa penelitian sejenis, misalnya pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar(Agustiningrum et al., 2023), pengembangan

media pembelajaran video animasi pada muatan IPAS materi perubahan wujud zat di sekolah dasar (Sonia et al., 2023), serta pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal yang juga terbukti layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar(Suzianti & Dafit, 2023). Sejalan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada tema cuaca kelas III sekolah dasar(Muna & Wardhana, 2021). Pengenalan kearifan lokal Kediri sejak usia dini menjadi penting sebagai upaya pelestarian budaya, namun pengamatan menunjukkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal Kediri masih tergolong rendah.

Sejumlah penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi maupun media interaktif berbasis kearifan lokal masih banyak diterapkan pada mata pelajaran IPA, matematika, dan tema-tema umum, dengan konteks kearifan lokal yang diangkat berasal dari daerah Riau, Maluku, dan daerah lainnya. Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal Kediri, khususnya legenda asal-usul Gunung Kelud, untuk materi Indonesia Kaya Budaya dalam mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pijakan penelitian ini.

Media belajar memiliki peran strategis dalam memfasilitasi penyampaian materi sosial-budaya(Hapsari & Zulherman, 2021),dan salah satu inovasi yang relevan adalah video animasi pembelajaran. Pemilihan media ini didasarkan pada karakteristik siswa SD yang cenderung belajar melalui meniru, mengamati, dan tertarik pada tayangan visual. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian cerita rakyat asal-usul Gunung Kelud ke dalam media video animasi untuk mata pelajaran IPAS pada materi Indonesia Kaya Budayasebuah kombinasi konten lokal dan konteks pembelajaran yang belum banyak dibahas pada penelitian sebelumnya. Media yang dikembangkan mengangkat cerita asal-usul Gunung Kelud, mencakup legenda terbentuknya gunung tersebut, tokoh-tokoh dalam cerita, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, sehingga siswa dapat memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan secara kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dengan tujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru sekaligus menguji tingkat efektivitasnya (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi edukasi berbentuk wayang kartun bertajuk VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) yang mengangkat kearifan lokal Kabupaten Kediri pada materi Indonesia Kaya Budaya mata pelajaran IPAS. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena merupakan pendekatan sistematis yang umum digunakan dalam pengembangan instruksional serta sesuai untuk penelitian pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kayenlor, Desa Kayenlor, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, dengan melibatkan 33 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari Januari hingga Juni, dimulai dari studi pendahuluan, perancangan dan pengembangan media, uji validasi materi dan media, hingga implementasi dan evaluasi produk.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan melalui observasi selama satu minggu serta wawancara dengan guru kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih tergolong rendah dan kurang variatif, sementara fasilitas pendukung seperti LCD dan *smart TV* belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep video animasi secara menyeluruh, mulai dari penyusunan teks cerita berdasarkan legenda asal-usul Gunung Kelud, perancangan visualisasi tokoh dan latar, hingga penentuan desain tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk video animasi yang mencakup halaman pembuka, pengenalan tokoh (Bima) sebagai pemandu cerita, penyajian materi asal-usul Gunung Kelud, serta latihan soal interaktif. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan.

Pada tahap implementasi, media VIKEL diterapkan dalam pembelajaran materi Keberagaman Budaya melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba skala luas pada 23 siswa, guna mengidentifikasi kekurangan produk serta kesesuaiannya dengan standar pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap fase pengembangan, dengan merevisi produk berdasarkan masukan validator hingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, yang digunakan secara triangulatif untuk memperoleh data yang valid dan reliabel (Kholikhin, Mulyani, Sudibjo, 2020). Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test digunakan untuk memperoleh data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Validasi produk dilakukan oleh dua dosen ahli, yaitu Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd. sebagai ahli media, dan Bapak Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd. sebagai ahli materi. Soal tes hasil belajar berupa 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

No	Instrumen	Responden	Teknik Pengumpulan Data	Tujuan
1.	Pedoman observasi & wawancara	Guru dan siswa kelas IV	Observasi, wawancara	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal
2.	Lembar validasi ahli media	Dosen ahli media	Angket	Menilai desain tampilan, animasi, teks, dan kemudahan penggunaan video
3.	Lembar validasi ahli materi	Dosen ahli materi IPAS	Angket	Menilai kesesuaian isi, kebahasaan, dan penyajian materi
4.	Angket respon guru dan siswa	Guru dan siswa kelas IV	Angket	Mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran
5.	Soal pre-test dan post-test	Siswa kelas IV	Tes tertulis	Mengukur keefektifan media terhadap hasil belajar siswa

Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dianalisis menggunakan rumus berikut untuk menentukan persentase kevalidan media dan materi:

$$\text{Nilai} = \frac{Ahli\ Materi + Ahli\ Media}{2}\ x\ 100$$

Hasil persentase tersebut diinterpretasikan menggunakan kriteria validasi sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Validasi

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61%-80%	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41%-60%	Kurang valid dan disarankan tidak dipergunakan.
21%-40%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan
00%-20%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan.

Kepraktisan media dianalisis dari angket respon guru menggunakan rumus (Komara dkk., 2022):

$$\text{Nilai} = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$$

Dan dari angket respon siswa menggunakan rumus (Nurhayati dkk., 2023):

$$\text{Presentase} = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$$

Hasil dari kedua angket tersebut selanjutnya digabungkan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media secara keseluruhan menggunakan rumus:

$$\text{P} = \frac{Siswa\ Tuntas}{Jumlah\ siswa\ mengikuti}\ x\ 100$$

Pembelajaran dinyatakan efektif apabila nilai post-test siswa mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%.

HASIL

Pengembangan media pembelajaran VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) diawali dengan tahap analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kayenlor menunjukkan bahwa pembelajaran materi Indonesia Kaya Budaya masih disampaikan secara konvensional menggunakan

gambar cetak yang ditempel di papan tulis, tanpa memanfaatkan fasilitas LCD dan *smart TV* yang sudah tersedia di sekolah. Penyampaian materi keberagaman budaya juga masih menggunakan contoh dari daerah lain, sehingga siswa kurang mengenal kearifan lokal di lingkungannya sendiri, khususnya budaya Kediri. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media video animasi berbasis legenda asal-usul Gunung Kelud sebagai konten pembelajaran yang lebih kontekstual.

Pada tahap perancangan, materi disusun mengikuti Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku, mencakup pemilihan cerita, perancangan karakter dan latar, penyusunan alur, narasi, serta elemen audio pendukung. Produk dikembangkan menggunakan bantuan *Google Flow* untuk menghasilkan visual animasi, gerakan karakter, dan latar tempat secara lebih efisien. Media yang dihasilkan terdiri atas tujuh bagian utama, yaitu sampul video, pengenalan tokoh Bima sebagai pemandu cerita, profil singkat Kota Kediri, pengantar tokoh Dewi Kilisuci, inti cerita asal-usul Gunung Kelud, penyampaian nilai moral, serta kuis evaluasi di akhir video.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan. Validasi ahli media dilakukan oleh Linda Dwiyanti, M.Pd., mencakup 14 indikator pada aspek desain tampilan, desain animasi, teks, dan kemudahan penggunaan video. Hasil validasi menunjukkan skor total 63 dari skor maksimal 70, dengan persentase kelayakan sebesar 90% (kategori sangat valid). Validator memberikan satu catatan revisi, yaitu perbaikan judul video dari "Berpetualangan Seru" menjadi "Petualangan Seru" karena penggunaan imbuhan *ber-* yang seharusnya tidak digabung dengan *-an*.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd., mencakup 9 indikator pada aspek kesesuaian isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil validasi menunjukkan skor total 43 dari skor maksimal 45, dengan persentase kelayakan sebesar 95% (kategori sangat valid), tanpa catatan revisi dari validator. Nilai akhir kevalidan produk diperoleh dari rata-rata kedua validasi tersebut:

$$\text{Nilai} = \frac{90+95}{2} x\ 100$$

$$= 92\%$$

Persentase 92% tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga media VIKEL dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Ahli Media	63	70	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	43	45	95%	Sangat Valid
Rata-rata			92%	Sanagat Valid

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba luas pada 23 siswa kelas IV SD Negeri Kayenlor. Pada uji coba terbatas, angket respon guru yang diisi oleh Novi Purwaningsih, S.Pd. memperoleh skor 38 dari skor maksimal 40 (95%, kategori sangat praktis), sedangkan angket respon siswa memperoleh skor 92 dari skor maksimal 100 (92%, kategori sangat praktis). Hasil belajar pada uji coba terbatas menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 43% meningkat menjadi 92% pada *post-test*, dengan 9 dari 10 siswa mencapai KKTP sebesar 75, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal 90%.

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa dan uji coba luas pada 23 siswa kelas IV SD Negeri Kayenlor. Pada uji coba terbatas, angket respon guru yang diisi oleh Novi Purwaningsih, S.Pd. memperoleh skor 38 dari skor maksimal 40 (95%, kategori sangat praktis), sedangkan angket respon siswa memperoleh skor 92 dari skor maksimal 100 (92%, kategori sangat praktis). Hasil belajar pada uji coba terbatas menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 43% meningkat menjadi 92% pada *post-test*, dengan 9 dari 10 siswa mencapai KKTP sebesar 75, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal 90%.

$$\text{Nilai} = \frac{97+96}{2} x\ 100$$

$$= 96\%$$

Hasil belajar pada uji coba luas menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 40% meningkat menjadi 91% pada *post-test*, dengan 21 dari 23 siswa mencapai KKTP, sehingga diperoleh ketuntasan klasikal:

$$\text{P} = \frac{21}{23} x\ 100$$

$$= 91\%$$

Ringkasan hasil kepraktisan dan keefektifan pada kedua tahap uji coba disajikan pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Luas

Aspek	Uji coba terbatas (n=10)	Uji coba luas (n=23)
Respon Guru	95% (Sangat Praktis)	97% (Sangat Praktis)
Respon Siswa	92% (Sangat Praktis)	96% (Sangat Praktis)
Rata-rata kepraktisan	93,5%	96%
Rata-rata Pretest	43%	40%
Rata-rata PostTest	93%	40%
Ketentuan Klasikal	92%	91%

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media pembelajaran VIKEL dinyatakan sangat valid (92%), sangat praktis (96%), dan sangat efektif (ketuntasan klasikal 91%) untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, dengan validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 95%, sehingga diperoleh nilai akhir kevalidan sebesar 92% pada kategori sangat valid. Tingginya skor validasi ahli materi menunjukkan bahwa konten cerita asal-usul Gunung Kelud telah disusun sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Sementara itu, satu-satunya catatan revisi dari ahli media terkait ketepatan diksi pada judul video menunjukkan bahwa aspek kebahasaan tetap menjadi perhatian penting meskipun secara keseluruhan media sudah dinilai sangat layak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Firdayanti dan(Wahyuni, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Videoscribe memperoleh validitas ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat valid, serta penelitian (Dasar, 2022) yang menunjukkan bahwa media audio visual memperoleh validasi ahli media dan ahli materi di atas 86%. Hal ini memperkuat bahwa media video animasi secara umum memiliki kualitas yang baik dan layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dari sisi kepraktisan, media VIKEL memperoleh persentase rata-rata 96% pada uji coba luas, meningkat dari 93,5% pada uji coba terbatas, yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan media justru meningkat ketika diterapkan pada kelompok siswa

yang lebih besar. Baik guru maupun siswa menilai media ini mudah digunakan, mampu menjelaskan materi dengan jelas, serta tidak memerlukan banyak waktu tambahan dalam penerapannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Irwan & Kamarudin, 2021) yang menemukan bahwa respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis Android memperoleh kategori "sangat praktis", serta penelitian (Awalia et al., 2019) yang melaporkan respon guru mencapai 98,3% dan respon siswa rata-rata 86,7% pada pengembangan media animasi Powtoon. Konsistensi temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan animasi cenderung diterima dengan baik oleh pengguna di lingkungan sekolah dasar.

Dari sisi keefektifan, media VIKEL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai meningkat dari 43% (*pre-test*) menjadi 92% (*post-test*) dengan ketuntasan klasikal 90%, sedangkan pada uji coba luas rata-rata nilai meningkat dari 40% menjadi 91% dengan ketuntasan klasikal 91%. Kedua hasil tersebut melampaui ambang Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 maupun batas ketuntasan klasikal minimal 80% yang ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sunami & Aslam, 2021) pada media video animasi berbasis Zoom Meeting yang juga menunjukkan peningkatan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji terbatas maupun uji luas, serta penelitian (Irwan & Kamarudin, 2021) yang menemukan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu mencapai nilai KKM setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyajian materi keberagaman budaya melalui cerita rakyat yang dikemas secara visual dan naratif lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa dibandingkan metode konvensional berupa gambar cetak dan ceramah.

Secara konseptual, keberhasilan media VIKEL ini dapat dijelaskan melalui karakteristik video animasi yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi sekaligus, sehingga membantu siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengamatan dan tiruan untuk lebih mudah memahami isi cerita beserta pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pengintegrasian legenda Gunung Kelud sebagai konten utama juga memberikan nilai tambah berupa penguatan rasa cinta dan kepedulian siswa terhadap budaya lokal Kediri, yang sebelumnya kurang dikenalkan secara mendalam dalam pembelajaran di kelas.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan capaian yang sangat baik pada ketiga aspek, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan dalam implementasi media ini, antara lain proses pembuatan video animasi yang membutuhkan waktu, keterampilan teknis,

dan biaya yang relatif besar, durasi video yang berpotensi membuat siswa kehilangan fokus apabila terlalu panjang, serta kemungkinan gangguan teknis seperti kualitas suara atau kendala pemutaran video yang dapat menurunkan efektivitas pembelajaran. Faktor-faktor ini perlu menjadi pertimbangan bagi guru maupun peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media sejenis, terutama dalam hal durasi konten dan kesiapan perangkat pemutaran di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran VIKEL (Video Animasi Edukasi Gunung Kelud) berbasis kearifan lokal Kediri berhasil dikembangkan dan memenuhi ketiga kriteria kualitas produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa pengemasan cerita rakyat daerah ke dalam bentuk video animasi mampu menjawab persoalan pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan kurang kontekstual, sekaligus membuktikan bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal dapat secara nyata meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan model pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan legenda daerah ke dalam kerangka mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka, sebuah kombinasi konten dan konteks yang sebelumnya belum banyak dikembangkan. Secara praktis, penelitian ini memperkaya alternatif bahan ajar bagi guru sekolah dasar dalam menyampaikan materi budaya secara lebih menarik dan bermakna, sekaligus menjadi langkah konkret dalam upaya pelestarian kearifan lokal melalui jalur pendidikan formal. Secara metodologis, penelitian ini memperkuat penerapan model ADDIE sebagai pendekatan pengembangan media pembelajaran berbasis konten budaya daerah yang dapat diadaptasi untuk pengembangan media sejenis di wilayah lain.

Mengingat penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif kecil serta belum mengukur dampak jangka panjang terhadap sikap dan perilaku siswa terhadap budaya lokal, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek uji coba pada beberapa sekolah dengan karakteristik siswa yang lebih beragam, sehingga hasil yang diperoleh lebih representatif. Selain itu, perlu dilakukan kajian lanjutan mengenai efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pengaruhnya terhadap aspek afektif siswa, seperti kebanggaan dan kepedulian terhadap budaya daerah. Penelitian lanjutan juga

dapat mengeksplorasi pengembangan media serupa berbasis kearifan lokal dari daerah lain untuk memperkaya variasi konten pembelajaran IPAS yang kontekstual di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7*(4), 1596. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628

Aopmonaim, N. H. (2025). Penguatan Literasi Sosial Siswa SD melalui Inovasi Pembelajaran IPS. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran, 1*(2), 104–114. https://doi.org/10.64690/jakap.v1i2.58

Aprianti, R. A., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Tema Organ Gerakan Hewan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(2), 398–407. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315

Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8*(4), 4218–4226. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 10*(1), 49–56. https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534

Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4*(2), 149–157. https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2384–2394. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Irwan, & Kamarudin. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu, 5*(5), 524–532.

Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(2), 316–326. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 5953–5960. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5*(2), 153. https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750

Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar, 8(5), 893–903. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(2), 175–183. https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183

Nuraeni, W., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Analisis Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 14*(2), 81–95. https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415

Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education, 1*(1), 75–80. https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, 11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Sonia, G., Hidayati, A., Syafril, S., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD. *Jurnal Family Education, 3*(3), 310–320. https://doi.org/10.24036/jfe.v3i3.129

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 1940–1945. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129

Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood, 6*(3), 392–401. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.559

Utama, I. K. P., Suastra, I. W., & Suma, K. (2024). Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Rangkaian Listrik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 7*(1), 148–159. https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73741

Wahyuni, S. (2020). Presentase Skor Kelayakan Media Video. *Jurnal Natural Science Educational Research, 6*(1), 112–121.