



Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik

Febri Angraini^{1*}, Asrin², Asri Fauzi³, Muhammad Sobri⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8822>

Received : 20 Juni 2024

Revised : 19 Agustus 2024

Accepted : 25 Agustus 2024

Abstract: This research aims to develop the SASAMBO animated video media oriented towards students' understanding of cultural literacy based on the aspects of product validity, practicality, and effectiveness. The type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN Gugus VI Cakranegara, specifically at SDN 18 and 35 Cakranegara, with 8 and 17 students respectively. Expert validation sheets for media and content were used for validity testing before the trial stage, teacher and student questionnaires for practicality testing, and cultural literacy comprehension tests for effectiveness testing. The data analysis technique used in this research includes quantitative and qualitative descriptive analysis. The trial results were evaluated to determine the product's feasibility. The media's validity percentage in this study was 86%, and the content's validity percentage was 97.2%. The practicality percentage of the media reached 91.79% in the small group trial, 93.75% in the large group trial, and 95% based on teacher evaluation. Furthermore, the average score for cultural literacy comprehension tests in the small group trial was 85 with a pass rate of 100%, and in the large group trial was 78.17 with a pass rate of 76.4%. Based on these research findings, it can be concluded that the SASAMBO animated video media oriented towards students' understanding of cultural literacy is proven to be valid, practical, and effective.

Keywords: Animated Video Media, Cultural Literacy, SASAMBO

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus VI Cakranegara yaitu SDN 18 dan 35 Cakranegara yang berjumlah masing-masing 8 dan 17 siswa dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli media dan materi untuk uji validitas yang dilakukan sebelum tahap uji coba, angket penilaian guru dan peserta didik untuk uji kepraktisan, dan tes pemahaman literasi budaya untuk uji keefektifan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil uji coba dievaluasi hingga menemukan kesimpulan tingkat kelayakan produk. Persentase tingkat kevalidan media pada penelitian ini diperoleh 86% dan persentase tingkat kevalidan materi 97,2%. Kemudian persentase kepraktisan media mencapai 91,79% pada uji coba kelompok kecil dan 93,75% pada uji coba kelompok besar serta 95% berdasarkan penilaian guru. Selanjutnya hasil tes pemahaman literasi budaya dalam uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata nilai 85 dengan persentase ketuntasan 100% dan uji coba kelompok besar 78,17 dengan persentase ketuntasan 76,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan media video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi

budaya peserta didik terbukti valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Literasi Budaya, SASAMBO

Pendahuluan

Pendidikan menjadi pondasi untuk memajukan suatu bangsa yang merupakan suatu upaya terencana dalam proses pembelajaran dan bimbingan bagi individu agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mandiri, berilmu, kreatif, bertanggung jawab, berakhlak mulia, dan sehat (Hartika, Asrin, & Hasanah, 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu upaya untuk melahirkan generasi yang kompeten di era globalisasi sekarang yaitu dengan melaksanakan pendidikan berbasis kearifan lokal. Hal tersebut diperkuat oleh Pingge bahwa kearifan lokal mempunyai nilai pedagogis untuk mengatur tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan bersama masyarakat, terutama dapat membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan spiritual di daerahnya (Nabila, 2021). Dengan ini peserta didik dapat melestarikan dan mengembangkan keunggulan kearifan lokal didaerahnya.

Perkembangan teknologi yang pesat dan masuknya budaya asing menjadi salah satu pemicu terancamnya budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan serta pelestarian budaya lokal kepada masyarakat, terutama anak-anak (Anisah, Husniati, & Sobri, 2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan agar setiap sekolah membentuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dimana salah satu literasi yang didorong untuk tetap disertai dalam pembelajaran yaitu literasi budaya.

Literasi budaya menjadi salah satu orientasi penting yang dikembangkan sebagai upaya menghadapi tantangan global. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menyatakan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya adalah kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan terutama budaya lokal dengan tujuan menumbuhkembangkan pemahaman terhadap kebudayaan dan memperkaya kemampuan peserta didik sekolah dasar sejak dini (Tahir, Novitasari, &

Fauzi, 2024). Dalam implementasi kurikulum merdeka, literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi hal yang sangat penting dalam konteks pendidikan di sekolah dasar dimana melibatkan pemahaman tentang budaya lokal, nasional, dan global, serta pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Dalam penelitian studi kasus yang dilakukan oleh Kabari dkk., (2023) dijelaskan bahwa implementasi literasi budaya dan kewarganegaraan di setiap sekolah berbeda-beda. Tidak sepenuhnya sekolah dan siswa mampu menerapkan hal tersebut dengan baik, sehingga diperlukan perhatian dan pengawasan supaya literasi budaya dapat diterapkan dengan optimal.

Fakta lapangan juga menunjukkan bahwa implementasi literasi budaya belum terlaksana secara optimal. Pembelajaran di kelas belum diintegrasikan dengan kearifan lokal secara optimal, guru kelas hanya berpatokan pada buku pedoman yang diberikan oleh pemerintah. Salah satu upaya untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media adalah sarana/alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Menurut Muhson, media merupakan wadah dari pesan yang diteruskan dari sumber kepada penerima pesan. Dalam hal ini penerima pesan adalah peserta didik yang menggunakan media yang sudah disiapkan oleh guru (Fauzi dkk., 2021). Media pembelajaran dapat membantu memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran dengan mudah. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dengan maksud untuk mencapai tujuan pengajaran (Lathifah dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Nabila (2021) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan di 5 SD yang terdapat di gugus VI kecamatan cakranegara didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran. Didapatkan bahwa 3 dari 5 sekolah dasar di gugus VI kecamatan cakranegara menggunakan media berupa video, papan tempel, dan media gambar. Akan tetapi, media papan tempel yang digunakan tidak berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik. Sementara pada pembelajaran mengenai keberagaman budaya,

guru hanya berpatokan pada materi yang terdapat pada buku paket yang terkait dengan keberagaman budaya bangsa. Siswa hanya diajarkan budaya pada daerah (provinsi) lain sedangkan budaya lokal daerah cenderung dilupakan. Siswa diminta untuk mengamati gambar-gambar keragaman budaya yang telah di *print* dan guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran. Media video yang digunakan juga membahas mengenai keberagaman Indonesia secara umum dan suku bangsa yang lain, bukan suku SASAMBO sebagai suku yang dekat dengan peserta didik. Hasil nilai ulangan harian peserta didik dan tes pemahaman literasi budaya suku SASAMBO di dua sekolah gugus 06 cakranegara menunjukkan rata-rata nilai peserta didik yaitu 62,7. Bahkan dari dua sekolah yang berjumlah 45 peserta didik hanya 33% dari peserta didik bisa melampaui nilai di atas rata-rata, sedangkan sisanya hanya sampai pada nilai KKM bahkan di bawahnya. Hal ini menunjukkan pemahaman literasi budaya siswa kurang.

Maka dalam mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran dan berorientasi pada teknologi yaitu video animasi. Menurut Daryanto, media video animasi adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio untuk digabungkan secara berurutan dengan gambar bergerak (Rosyid, 2019). Sejalan dengan pendapat Anisa & Ramadan (2021) yang menyatakan bahwa media video animasi adalah media yang dibuat dalam bentuk video yang dilengkapi dengan visual dan animasi untuk mentransmisikan materi pembelajaran yang sulit dilihat dan disampaikan di kelas (Anisa & Ramadan, 2021). Video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar yang mendukung dalam menyalurkan pengetahuan, menciptakan pengalaman baru, dan memungkinkan mereka untuk merasakan apa yang nyata (Diantina, Affandi, & Rachmatul, 2023).

Dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2022) mengenai Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi yang dimana produk yang video animasi yang dihasilkan dapat mendukung gerakan literasi budaya sekolah. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan nilai pre-test dan post-test siswa yaitu dari 36% siswa yang tuntas naik menjadi 86%. Video animasi menjadi salah satu media yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pentingnya pemahaman mengenai kebudayaan daerah dan perlunya dikembangkan

media yang menarik supaya peserta didik tertarik dan mudah memahami dengan baik pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga peneliti mengembangkan media video animasi SASAMBO yang membahas keragaman suku *Sasak*, *Samawa*, dan *Mbojo* sebagai suku yang dekat dengan peserta didik.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, Implementation, Evaluation*). Media yang dikembangkan yaitu media video animasi SASAMBO. Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus VI Cakranegara yaitu SDN 18 dan 35 Cakranegara yang berjumlah masing-masing 8 dan 17 siswa dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk uji validitas yang dilakukan sebelum tahap uji coba, angket penilaian guru dan peserta didik untuk uji kepraktisan, dan tes pemahaman literasi budaya untuk uji keefektifan. Indikator tes pemahaman literasi budaya yang digunakan ada tiga indikator yaitu memahami kompleksitas budaya; mengetahui budaya sendiri; dan kepedulian terhadap budaya yang dituangkan ke dalam 15 butir soal tes objektif pemahaman literasi budaya peserta didik yang telah divalidasi.

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar serta saran yang diberikan validator ahli dan praktisi saat proses validasi media video animasi SASAMBO. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator ahli dan validator praktisi terhadap media, penilaian yang diberikan peserta didik dan guru di dalam angket respon, serta hasil tes tertulis pemahaman literasi budaya peserta didik.

Pemberian nilai pada setiap pernyataan di dalam lembar validasi menggunakan skala likert (1-4) untuk lembar angket validasi dan angket respon. Selanjutnya, proses menganalisis data berdasarkan lembar validasi dan angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media video animasi SASAMBO. Tes tertulis untuk mengetahui keefektifan media video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik dengan menggunakan acuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) siswa terhadap materi dimana jika nilai >70 dinyatakan tuntas dan nilai <70 dinyatakan tidak tuntas. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik kelas 4 mengenai keberagaman budaya di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pengembangan media video animasi SASAMBO ini telah melalui beberapa proses pengembangan dengan tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan pengembangan produk dalam penelitian ini melalui 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) kemudian dilakukan tiga tahapan pengujian yakni uji valid, uji praktis, dan uji efektif sehingga media layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di sekolah.

Analisis (*Analysis*)

Hasil yang didapat pada tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis materi. Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada literasi budaya belum diterapkan secara optimal. Guru masih belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran di kelas belum diintegrasikan dengan kebudayaan lokal. Hal ini membuat pemahaman literasi budaya peserta didik kurang yang terlihat pada kegiatan sabtu budaya peserta didik tidak aktif menjawab pertanyaan guru, ulangan harian, dan hasil tes pemahaman literasi budaya hanya mencapai 33% siswa melampaui nilai di atas rata-rata. Padahal menurut pendapat Wulandari&Mundilarto (2016) pengangkatan kearifan lokal dalam pembelajaran memberikan efek jangka panjang yang besar untuk peserta didik. Dengan mempelajari, memahami, mengadaptasi, menyesuaikan, menerjemahkan, dan merekonstruksi kearifan lokal (budaya lokal) untuk keperluan pembelajaran dapat memberikan kunci pemahaman umum dari nilai yang dikandung sehingga siswa dapat menghadapi perkembangan zaman namun tetap memiliki budi yang luhur. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Asrin, dkk., (2021) menyatakan bahwa pengembangan budaya mutu berbasis kearifan lokal menjadi kebutuhan mutlak sekolah dalam rangka meningkatkan keunggulan dan daya saing sekolah.

Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Menurut Auliani, Hamdian Affandi & Heri Setiawan (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran menarik minat peserta

untuk belajar dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Video animasi menjadi salah satu solusi untuk menghidupkan suasana kelas, dikarenakan dalam prosesnya peserta didik disajikan media yang menstimulus indera penglihatan dari aspek visualisasi yang disajikan dan indera pendengaran dari aspek audiotory yang diperdengarkan. Selain itu, video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian peserta didik, meningkatkan retensi (kemampuan mengingat), dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017). Sehingga, pengembangan media video animasi SASAMBO ini berisi keberagaman budaya suku di Nusa Tenggara Barat sesuai dengan materi dalam buku IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu BAB 6 Indonesia Kaya Budaya pada topik B Kekayaan Budaya Indonesia yang dimana capaian pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD harus dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di provinsi tempat tinggalnya sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain media video animasi merujuk pada temuan masalah dan kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan dilanjutkan dengan menentukan muatan-muatan materi yang akan diambil pada keragaman budaya suku Nusa Tenggara Barat. Tahapan yang dilakukan pada tahap desain ini meliputi cakupan materi yang akan diambil dan perancangan produk. Bentuk-bentuk keragaman suku SASAMBO disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Bentuk-Bentuk Keragaman Suku SASAMBO

Keragaman	Suku Sasak	Suku Samawa	Suku Mbojo
Tradisi	<i>Bau nyale</i>	<i>Barapan kebo</i>	<i>Hanta ua pua</i>
Rumah adat tradisional	<i>Bale lumbung</i>	<i>Istana dalam loka</i>	<i>Uma Lengge</i>
Pakaian adat tradisional	<i>Lambung dan Pegon</i>	<i>Baju adat rama nempu</i>	<i>Rimpu dan Sambolo</i>
Senjata Tradisional	Tulup	<i>Be'rang (Parang)</i>	<i>Sampari mbojo (keris)</i>

Penyusunan materi pada video animasi didasarkan pada capaian pembelajaran (CP) di dalam kurikulum Merdeka mengenai keberagaman dan kearifan lokal yaitu pada Kelas 4 Fase B, Bab 6

Indonesiaku Kaya Budaya topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Keragaman suku yang diambil yaitu suku di Nusa Tenggara Barat sebagai provinsi tempat tinggal peserta didik. Selanjutnya yaitu pembuatan *script*, penyusunannya dilakukan dengan memilih kata-kata yang menarik dan mengajak peserta didik untuk berinteraksi serta berpikir. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain/*template* video animasi dan pengembangan produk.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk dan proses validasi terhadap produk yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli, yaitu terdapat tiga validator yakni satu validator ahli media dan dua validator ahli materi. Hasil uji valid yang dilakukan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji kevalidan media video animasi SASAMBO

Uji Valid	Validator ahli		Validator praktisi	Kategori akhir
	Tahap 1	Tahap 2		
Media	70%	86%	-	Sangat valid
Materi	78%	97,2%	100%	Sangat valid

Berdasarkan tiga aspek penilaian pada Tabel 2. dalam validasi media yakni tampilan, isi, dan penulisan, validator ahli media memberikan penilaian 70% dengan kategori kurang valid. Kemudian menambahkan saran dan masukan pada tahap validasi I yakni untuk melakukan perbaikan pada bagian gambar yang digunakan, peta, jenis huruf dan penggunaan kalimat penjas serta ketepatan materi. Hal ini bertujuan agar video yang dikembangkan lebih menunjukkan keberagaman budaya Suku Sasambo di Provinsi Nusa Tenggara Barat dan informasi dalam media dapat tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik. Berdasarkan saran dan masukan tersebut peneliti melakukan perbaikan kemudian mengajukan validasi tahap II kepada ahli media, hingga akhirnya produk mendapat skor kevalidan 84% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan atau revisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhmadan dalam Farida, dkk (2022) bahwa nilai kevalidan itu tergambar dari hasil penilaian validator yang memberikan pernyataan semua aspek dinyatakan baik.

Sedangkan tahap validasi materi dilakukan dua kali kepada dosen ahli dan satu kali kepada ahli praktisi (guru). Skor validasi yang di dapatkan pada dosen ahli pada validasi tahap I yaitu 78% dengan kategori valid bisa digunakan dengan revisi atau perbaikan. Kemudian pada validasi tahap II ahli materi skor kevalidan mencapai 97,2% dengan kategori sangat

valid digunakan dan tanpa perlu perbaikan, sehingga tidak ada tahap revisi lagi. Materi dapat dinyatakan layak atau valid digunakan apabila memenuhi tingkat persentase lebih dari 80% berdasarkan penilaian ahli materi (Anggraini, 2021). Validasi materi yang dilakukan oleh guru juga mencapai kategori sangat valid dengan persentase 100% sehingga tidak ada revisi atau perbaikan dan media dapat digunakan untuk selanjutnya pada tahapan penerapan atau uji coba.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba penerapan produk media video animasi SASAMBO di kelas IV Sekolah Dasar Gugus 6 Cakranegara yaitu SD Negeri 18 Cakranegara dan SD Negeri 35 Cakranegara. Kelayakan media yang didapatkan pada tahapan implementasi media didapatkan dari angket respon peserta didik (Ain dkk., 2023). Selain dari angket respon siswa juga dilihat dari angket respon guru dan tes pemahaman literasi budaya peserta didik.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu tahap uji pertama menggunakan skema uji coba kelompok kecil dan tahap kedua menggunakan skema uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil bersama delapan orang siswa, dan uji coba kelompok besar bersama tujuh belas orang siswa. Tahap uji coba produk mencakup tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk mendapatkan hasil uji praktis dan uji efektif.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi didapatkan hasil akhir kelayakan produk. Tujuan akhir dari tahap evaluasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang telah dirumuskan di awal. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba kepraktisan dan keefektifan penggunaan produk.

Uji Praktis

Hasil uji praktis didapatkan dari angket respon yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil penilaian siswa dan guru terhadap media video animasi SASAMBO yang telah diujikan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji kepraktisan produk

Uji Praktis	Siswa	Guru	Kategori
Kelompok kecil	92,18%	-	Sangat Praktis
Kelompok besar	93,93%	95%	Sangat Praktis

Media video animasi SASAMBO yang dikembangkan dilihat dari hasil penilaian guru dan siswa kaitannya dengan kepraktisan atau penggunaan media dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba

kelompok besar dinyatakan sangat praktis. Hal ini berdasarkan pada hasil angket penilaian guru dan siswa setelah uji coba didapatkan tingkat persentase kepraktisan media mencapai 92,18% pada uji coba kelompok kecil dengan kategori media sangat praktis, 93,93% pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis, dan penilaian guru yaitu 95% dengan kategori media sangat praktis dan mudah dalam penggunaannya. Adapun catatan dalam penilaian guru menyatakan bahwa media video animasi SASAMBO sudah sangat menarik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan bagus digunakan tanpa ada catatan perbaikan atau revisi. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati, Asmah, & Nizarrahmadi (2022) dengan judul Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi mendapatkan hasil sebesar rata-rata persentase aktivitas siswa yang muncul sebesar 89% yang menggambarkan bahwa video animasi yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Hani, Ermiana, & Fauzi (2024) bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat peserta didik dapat merekam Pelajaran lebih lama dibandingkan rekaman peserta didik yang diberikan menggunakan buku. Media video animasi menarik perhatian karena disajikan dengan gambar dan warna yang menarik, materi yang ringkas, dan audio penjas.

Uji Efektif

Hasil uji efektif didapatkan dari tes pemahaman literasi budaya peserta didik. Hasil uji efektif media video animasi SASAMBO disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji keefektifan produk

Uji efektif	Nilai rata-rata	Persentase ketuntasan	Kategori
Kelompok kecil	85	100%	Sangat Efektif
Kelompok Besar	78,17	76,4%	Efektif

Berdasarkan tabel 4 perolehan nilai tes pemahaman literasi budaya peserta didik mengenai keberagaman budaya di Provinsi NTB, dengan perolehan nilai rata-rata 85 pada uji coba kelompok kecil dengan ketuntasan 100% dan nilai rata-rata 78,17 pada kelompok besar dengan persentase ketuntasan 76,47% yang menunjukkan bahwa berdasarkan KKM sekolah siswa telah melampaui standar ketuntasan minimum dan presentase efektifitas masuk ke kategori efektif artinya penggunaan media video animasi

SASAMBO untuk pemahaman literasi budaya peserta didik efektif digunakan dalam pembelajaran.

Ketuntasan hasil tes pemahaman diri siswa diukur berdasarkan KKM sekolah untuk muatan IPS yakni bagi siswa yang memperoleh nilai >70 dapat dinyatakan tuntas dan hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa produk media video animasi SASAMBO efektif untuk digunakan. Rata-rata hasil tes pemahaman literasi budaya siswa menunjukkan angka 85 pada uji coba kelompok kecil dengan persentase ketuntasan 100% dan rata-rata nilai 78,17 pada uji coba kelompok besar dengan persentase ketuntasan 76,4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya memiliki efektifitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik karena persentase ketuntasan tes peserta didik secara keseluruhan mencapai nilai >75%. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Rahma (2021) dengan judul "Efektivitas Media Video KineMaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa secara Daring" bahwa penggunaan media pembelajaran video efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 83,52. Selain dapat media video juga dapat mengurangi kebosanan peserta didik saat belajar. Sejalan dengan itu, pada penelitian Arianti, Indrawati & Wicaksono (2020) didapatkan hasil bahwa media video animasi dikatakan efektif karena memiliki kelebihan yaitu materi pembelajaran dapat disajikan dengan lebih ringkas dan jelas.

Tes tertulis untuk pemahaman literasi budaya peserta didik dibuat berdasarkan 3 indikator pemahaman literasi budaya yang dituangkan ke dalam 15 butir soal objektif. Hasil persentase ketuntasan yang didapatkan untuk setiap indikator pemahaman literasi budaya peserta didik disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Persentase Indikator Literasi Budaya

No.	Indikator Pemahaman Literasi Budaya	Jumlah Soal	Persentase
1.	Memahami Kompleksitas Budaya	2 butir	90,2%
2.	Mengetahui budaya sendiri	10 butir	78,82%
3.	Kepedulian terhadap budaya	3 butir	68,7%

Berdasarkan Tabel 5 terdapat tiga indikator literasi budaya dengan hasil persentase tiap indikator yaitu indikator pertama memahami kompleksitas budaya dengan jumlah 2 butir soal dan persentase

ketuntasan 90,2%; indikator kedua mengetahui budaya sendiri dengan jumlah 10 butir soal dan persentase ketuntasan 78,82%; dan indikator ketiga kepedulian terhadap budaya dengan jumlah 3 butir soal dan persentase ketuntasan 68,7%. Media yang dikembangkan dimaknai sangat layak apabila kriteria atau ketuntasan media tersebut berada di atas rata-rata nilai yang ditetapkan sebagai standar kelayakan media pembelajaran yang digunakan (Avipa dkk., 2023). Berdasarkan kriteria keefektifan, disimpulkan bahwa keefektifan media berdasarkan masing-masing indikator sudah baik karena berada pada tingkat 61-80%.

Berikut link *youtube* untuk mengakses video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik yang telah dikembangkan: <https://youtu.be/Ukf2y3C-qFw>

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik akan keragaman budaya di Nusa Tenggara Barat serta uji coba yang telah dilakukan di SD Negeri 35 Cakranegara dan SD Negeri 18 Cakranegara, maka dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan yang telah dilakukan maka media video animasi SASAMBO yang berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Referensi

- Ain, U. S., Istiningih, S., Erfan, M., & Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 351-358. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5651>
- Anggraini, N. D. (2021). Pengembangan Media Mikaragam (Miniatur Kereta Api Keberagaman Agama) Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Agama Kelas IV SD. *Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya*.
- Anisah, H., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Muatan Pembelajaran Ips Untuk Mengenalkan Budaya Sasambo Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 241-249.
- Annisa, L.A., & Ramadan, Z.H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. Riau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4790-4794.
- Asrin, Haryati, L. F., Syazali, M., Wira, L., & Amrullah, Z. (2021). Pelatihan implementasi budaya mutu berbasis kearifan lokal di sdn gugus i pemenang lombok utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5, 488-493.
- Auliani, L., Afandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Kelas 5 SDN 20 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1869-1874.
- Avipa, U., Istiningih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 359-368. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>
- Diantina, J., Affandi, H., & Rachmatul Hidayati, V. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Etnomatematika Istana Dalam Loka Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3781-3789. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8668>.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N. ., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232-240. DOI: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Hani, A., Ermiana, I., & Fauzi, A., (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 433-441. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7823>
- Hartika, L., Asrin, A., & Hasanah, N. (2022). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dasar Berbasis Pendekatan Semua Anak Cerdas (SAC) di SDN Gunung Borok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 1001-1010. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.660>.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs.

- Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100.
- Kabari, M. I., Hayati, R. M., Ningsih, S. W., Dafara, Z. D., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Pekanbaru. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(2), 73-82. DOI: <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.196>.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati, D., Asmah, S. N., & Nizarrahmadi, N. (2022). Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 7(2), 60-67.
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 02(02), 1-12.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Puspita, I. (2017). Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas viii-1 di smp negeri 9 tangerang Selatan. *Jakarta: Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*.
- Tahir, M., Novitasari, S., & Fauzi, A. (2024). Analisis Implementasi Program Sabtu Budaya Di Sekolah Dasar Kota Mataram Terhadap Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(2), 15511-15527. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5433>
- Wulandari, W. T., & Mundilarto, M. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika aktif tipe learning tournament berbasis local wisdom kabupaten Purworejo. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(3).