Volume 16 Nomor 1, Juli 2026
P ISSN : 2088-5792
E ISSN : 2580-6513

MALIH PEDDAS
Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas

MEDIA VIDEO ANIMASI (AVATAR-J) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Riska Nurhayati[1)], Novi Nitya Santi[2)], Widi Wulansari[3)]
DOI : 10.26877/malihpeddas.v16i1.27990

[123] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Rendahnya literasi budaya pada siswa sekolah dasar menjadi persoalan yang perlu segera ditangani melalui inovasi media pembelajaran yang relevan dan berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif video animasi berbasis tarian Jaranan yang diberi nama AVATAR-J (Animasi Video Tarian Jaranan), serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang diterapkan di SDN Semen 1 dan SDN Kanyoran 2, Kabupaten Kediri. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis kevalidan menggunakan indeks Aiken's V, kepraktisan dihitung dengan persentase skala Guttman, sedangkan keefektifan diukur melalui N-Gain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media AVATAR-J memperoleh nilai V sebesar 0,95 dari ahli materi, 0,975 dari ahli media, dan 0,925 dari ahli soal, seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Kepraktisan media mencapai 100% berdasarkan respon guru dan 96,15%–98,21% berdasarkan respon siswa, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain sebesar 0,852 pada uji skala kecil dan 0,760 pada uji skala besar, keduanya berada pada kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa media AVATAR-J layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: media interaktif, video animasi, tarian jaranan, literasi budaya, sekolah dasar

History Article
Received 06 Juli 2026
Approved 22 Juli 2026
Published 31 Juli 2026

How to Cite
Nurhayati, Riska., Santi, Novi, N & Wulansari, Widi. (2026). Media Video Animasi (Avatar-J) Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Malih Peddas, 16(1), 90-99

Coressponding Author:
Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
E-mail: [1] karisk414@gmail.com , [2] novintya@gmail.com , [3] widiwulansari@unpkediri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi tidak hanya menuntut penguasaan kompetensi akademis, tetapi juga menuntut pembentukan identitas kultural yang kuat pada diri peserta didik. Dalam konteks ini, literasi budaya menjadi salah satu kompetensi fundamental yang perlu ditanamkan sejak jenjang pendidikan dasar. UNESCO (2013) mendefinisikan literasi budaya sebagai kemampuan individu untuk memahami, menghargai, dan berpartisipasi dalam berbagai ekspresi budaya, baik yang bersifat lokal maupun global. Kemampuan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan warisan leluhur, melainkan juga sebagai fondasi pembentukan karakter bangsa yang berakhlak, toleran, dan berjiwa kebangsaan. Oleh karena itu, pengembangan literasi budaya pada siswa sekolah dasar menjadi tanggung jawab pendidikan yang tidak dapat diabaikan.

Urgensi literasi budaya semakin menguat seiring dengan derasnya arus digitalisasi yang membawa pengaruh budaya asing ke tengah kehidupan masyarakat Indonesia. Haliza et al. (2023) mengungkapkan bahwa generasi milenial saat ini cenderung lebih akrab dengan budaya populer global dibandingkan dengan tradisi dan seni lokal daerahnya sendiri. Kondisi ini diperkuat oleh kemudahan akses terhadap konten digital dari berbagai penjuru dunia yang menggeser perhatian generasi muda dari warisan budaya asli. Pramudya (2022) menambahkan bahwa lemahnya literasi budaya pada generasi muda berdampak pada menurunnya rasa kebanggaan terhadap identitas nasional, sehingga intervensi pendidikan yang terencana dan sistematis sangat diperlukan untuk mengatasi fenomena ini.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran budaya lokal idealnya dikemas dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Piaget dalam Laksana & Dhiu (2021) menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep akan lebih optimal jika didukung oleh pengalaman belajar yang melibatkan objek nyata atau representasi visual yang konkret. Media pembelajaran berbasis animasi video menawarkan pendekatan yang selaras dengan karakteristik tersebut karena mampu menghadirkan representasi konkret dari objek budaya yang bersifat abstrak, seperti gerakan tari, simbol, dan ritual. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menjembatani kebutuhan belajar siswa dengan muatan materi budaya lokal yang abstrak sekaligus memperkuat literasi kewarganegaraan mereka.

Tarian Jaranan sebagai salah satu warisan budaya Jawa Timur, khususnya dari Kediri, memiliki nilai historis, filosofis, dan sosial yang tinggi. Kesenian ini memuat berbagai simbol budaya yang merepresentasikan nilai-nilai keberanian, kesetiaan, dan kegotong-royongan yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik. Anggraini et al. (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran seni tari tradisional di sekolah tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan warisan budaya, melainkan juga sebagai wahana internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter yang integral dengan kompetensi kewarganegaraan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mengangkat tarian Jaranan sebagai muatan utama memiliki potensi besar dalam mendukung pembentukan karakter dan penguatan identitas kebangsaan siswa sekolah dasar secara simultan.

Kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda dari kondisi ideal tersebut. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Semen 1 dan SDN Kanyoran 2, Kabupaten Kediri, menunjukkan bahwa pembelajaran budaya lokal, khususnya tarian Jaranan, masih dilaksanakan secara konvensional. Guru menyampaikan materi melalui metode ceramah dengan media berupa buku teks dan gambar cetak yang bersifat statis. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias dan sulit membayangkan gerakan tari secara utuh. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman dan literasi budaya siswa terhadap kesenian tradisional daerahnya sendiri (Ainulmila & Oktiningrum, 2021).

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif video animasi berbasis tarian Jaranan yang diberi nama AVATAR-J (Animasi Video Tarian Jaranan), serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Semen 1 dan SDN Kanyoran 2, Kabupaten Kediri. Melalui penelitian ini diharapkan tersedia media pembelajaran alternatif yang mampu menjembatani kebutuhan pendidikan budaya lokal di era digital sekaligus mendukung pelestarian kesenian tradisional daerah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang terstruktur, berurutan, dan memungkinkan peneliti melakukan evaluasi formatif pada setiap tahapan sehingga kualitas produk dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan (Najib, 2025). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan adaptif, di mana setiap tahapan memungkinkan dilakukannya revisi berdasarkan umpan balik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Desain uji coba yang diterapkan adalah pre-eksperimen dengan pola one group pretest-posttest design, yaitu satu kelompok subjek diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang dihasilkan dari penggunaan media yang dikembangkan (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN Semen 1 yang berlokasi di Kecamatan Semen, dan SDN Kanyoran 2 di Dusun Kletak, Desa Kanyoran, Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, selama periode Maret hingga Mei 2026. Subjek penelitian melibatkan 41 siswa kelas IV dari kedua sekolah tersebut, dengan rincian 13 siswa SDN Kanyoran 2 sebagai kelompok uji skala kecil dan 28 siswa SDN Semen 1 sebagai kelompok uji skala besar. Selain siswa, dua guru kelas IV dari masing-masing sekolah juga dilibatkan sebagai informan dan responden angket kepraktisan. Tahap analisis dilakukan melalui observasi kinerja dan analisis kebutuhan melalui wawancara mendalam dengan guru kelas IV di kedua sekolah. Tahap desain mencakup penyusunan naskah, storyboard, dan perancangan karakter animasi menggunakan perangkat ChatGPT dan Gemini AI. Tahap pengembangan menghasilkan video animasi yang diproduksi melalui platform FLOW dan diedit menggunakan CapCut, kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli sebelum diuji cobakan kepada siswa. Ketiga validator tersebut adalah ahli materi dari bidang seni, ahli media dari bidang teknologi pendidikan, dan ahli soal dari bidang evaluasi pembelajaran, semuanya merupakan dosen di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket validasi diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli soal, dengan menggunakan skala penilaian 1–5. Angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban Ya atau Tidak. Tes berupa soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda dan uraian diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media. Analisis kevalidan dilakukan menggunakan indeks Aiken's V yang dihitung berdasarkan rumus:

$$V = \Sigma s / n(c - 1)$$

di mana $s = r - l_0$ (skor validator dikurangi skor terendah), n adalah jumlah validator, c adalah skor tertinggi, dan l_0 adalah skor terendah. Kriteria kevalidan ditetapkan: $V \geq 0{,}80$ = sangat valid; $0{,}60 \leq V < 0{,}80$ = valid; $V < 0{,}60$ = kurang valid (Azwar, 2012). Analisis kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase skala kepraktisan:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

di mana f adalah jumlah jawaban Ya dan N adalah total item pernyataan. Kriteria kepraktisan ditentukan berdasarkan rentang: 81–100% = sangat praktis; 61–80% = praktis; 41–60% = cukup praktis; 21–40% = kurang praktis; 0–20% = tidak praktis (Rahmawati et al., 2023). Analisis keefektifan menggunakan N-Gain (Normalized Gain) yang dihitung dengan formula:

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})$$

Kategori N-Gain ditetapkan sebagai berikut: tinggi apabila N-Gain ≥ 0,70; sedang apabila 0,30 ≤ N-Gain < 0,70; dan rendah apabila N-Gain < 0,30 (Hake, 1999 dalam Sari et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis dan Desain Media AVATAR-J

Tahap analisis dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Semen 1 dan SDN Kanyoran 2. Analisis kinerja menunjukkan bahwa proses pembelajaran budaya lokal di kedua sekolah masih bersifat konvensional, didominasi metode ceramah dengan media buku teks dan gambar cetak statis, tanpa pemanfaatan teknologi digital. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2025). Hasil wawancara dengan guru mengonfirmasi kebutuhan akan media yang mampu menyajikan gerakan tari, musik pengiring, dan nilai budaya secara visual dan interaktif. Siswa pun menyatakan ketertarikan lebih besar terhadap pembelajaran berbasis video dan kuis dibandingkan penjelasan verbal semata. Temuan ini menjadi landasan pengembangan media AVATAR-J sebagai solusi inovatif pembelajaran budaya lokal.

Pada tahap desain, naskah materi disusun terlebih dahulu sebagai dasar pengembangan konten. Naskah kemudian dikonversi ke dalam format kode JSON per scene menggunakan bantuan ChatGPT. Karakter animasi, latar belakang, dan sampul judul dirancang menggunakan Gemini AI agar visual yang dihasilkan konsisten dengan konteks Jaranan Pegon Kediri. Proses produksi video dilakukan melalui platform web FLOW dengan mengunggah gambar per scene, memasukkan prompt JSON, mengatur durasi, teks narasi, dan suara, kemudian menjalankan

proses generasi video. Penggabungan seluruh scene video dilakukan menggunakan CapCut. Pada tahap revisi desain, peneliti menambahkan tiga scene kuis pertanyaan pemantik interaktif di tengah video dan merevisi penampilan karakter tokoh celeng agar sesuai dengan representasi otentik pertunjukan Jaranan Pegon Kediri.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli soal. Tabel 1 menyajikan hasil analisis kevalidan media AVATAR-J secara keseluruhan menggunakan indeks Aiken's V.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media AVATAR-J

Validator	Jumlah Butir	Butir V=1,00	Butir V=0,75	Rata-rata V	Kategori
Ahli Materi	10	8	2	0,95	Sangat Valid
Ahli Media	10	9	1	0,975	Sangat Valid
Ahli Soal	10	7	3	0,925	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian yang berada pada kategori sangat valid. Ahli materi memberikan skor V rata-rata 0,95, dengan delapan butir memperoleh V = 1,00 dan dua butir memperoleh V = 0,75 yang berkaitan dengan aspek kesesuaian isi dan penggunaan gambar/ilustrasi. Ahli media memberikan skor V rata-rata 0,975, dengan sembilan butir bernilai V = 1,00 dan satu butir bernilai V = 0,75 yang berkaitan dengan efisiensi ukuran file media. Ahli soal memberikan skor V rata-rata 0,925, dengan tujuh butir bernilai V = 1,00 dan tiga butir bernilai V = 0,75 yang berkaitan dengan proporsi tingkat kesulitan, kejelasan kalimat soal, dan variasi bentuk soal.

Hasil Kepraktisan Media AVATAR-J

Kepraktisan media AVATAR-J diukur melalui angket respon guru dan siswa menggunakan skala Guttman. Kedua guru yang menjadi responden, yaitu guru kelas IV SDN Kanyoran 2 dan SDN Semen 1, memberikan jawaban Ya pada seluruh 10 item pernyataan, sehingga persentase kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 100% dengan kategori sangat praktis. Tabel 2 menyajikan rekapitulasi hasil analisis kepraktisan berdasarkan seluruh kelompok responden.

Tabel 2. Rekapitulasi Analisis Kepraktisan Media AVATAR-J

Kelompok Responden	Total Ya	Total Item	Persentase	Kategori
Guru (SDN Kanyoran 2 & Semen 1)	20	20	100%	Sangat Praktis
Siswa Uji Skala Kecil (SDN Kanyoran 2)	125	130	96,15%	Sangat Praktis

Siswa Uji Skala Besar (SDN Semen 1)	275	280	98,21%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, kepraktisan media AVATAR-J pada uji skala kecil yang melibatkan 13 siswa kelas IV SDN Kanyoran 2 mencapai 96,15%. Dari 13 siswa, 11 siswa memberikan skor penuh (100%), sedangkan 2 siswa memberikan skor 80%. Tidak ada siswa yang memberikan skor di bawah 80%, yang menunjukkan bahwa keseluruhan pengalaman penggunaan media AVATAR-J dinilai baik oleh siswa. Pada uji skala besar yang melibatkan 28 siswa kelas IV SDN Semen 1, kepraktisan mencapai 98,21%. Dari 28 siswa, 27 siswa memberikan skor penuh (100%) dan hanya satu siswa yang memberikan skor 50% karena kemungkinan adanya kendala saat pengisian angket. Nilai kepraktisan uji skala besar yang lebih tinggi dibandingkan uji skala kecil mengindikasikan bahwa media AVATAR-J mampu diterima secara konsisten di kelas reguler dengan jumlah siswa yang lebih besar.

Hasil Keefektifan Media AVATAR-J

Keefektifan media AVATAR-J diukur menggunakan N-Gain berdasarkan data pretest dan posttest siswa. Tabel 3 menyajikan rekapitulasi hasil analisis keefektifan pada kedua kelompok uji coba.

Tabel 3. Rekapitulasi Analisis N-Gain Keefektifan Media AVATAR-J

Kelompok Uji	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata N-Gain	Kategori
Skala Kecil (SDN Kanyoran 2, n=13)	40,77	91,23	0,852	Tinggi
Skala Besar (SDN Semen 1, n=28)	54,39	88,86	0,760	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa pada uji skala kecil memperoleh nilai N-Gain dalam kategori tinggi, dengan nilai tertinggi diraih oleh siswa MR (N-Gain = 0,97) dan nilai terendah oleh siswa KR (N-Gain = 0,71). Rentang N-Gain yang sempit antara 0,71 hingga 0,97 menunjukkan peningkatan pemahaman yang merata di seluruh siswa. Pada uji skala besar, 18 siswa (64,3%) memperoleh N-Gain kategori tinggi dan 10 siswa (35,7%) memperoleh kategori sedang. Tiga siswa bahkan mencapai N-Gain sempurna 1,00, yang berarti nilai posttest mereka mencapai skor maksimal. Tidak ada satu pun siswa dari kedua kelompok uji yang memperoleh nilai N-Gain pada kategori rendah, sehingga media AVATAR-J terbukti secara konsisten meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil validasi yang menunjukkan seluruh nilai V berada pada kategori sangat valid mengonfirmasi bahwa media AVATAR-J telah menyajikan konten budaya lokal Jaranan Pegon Kediri secara akurat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Arsyad (2015) menegaskan bahwa kesalahan konsep yang tertanam melalui media audio-visual lebih sulit diperbaiki dibandingkan melalui teks tulis, sehingga akurasi konten dalam media animasi menjadi aspek yang sangat krusial. Revisi terhadap karakter tokoh celeng dan penguatan materi tentang sejarah serta makna simbolis pertunjukan Jaranan Pegon Kediri yang dilakukan berdasarkan rekomendasi validator berkontribusi signifikan terhadap

pencapaian nilai validitas yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kania et al. (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan validator ahli dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal merupakan langkah esensial untuk memastikan representasi budaya yang otentik dan bermakna.

Tingkat kepraktisan yang mencapai 100% dari respon guru dan di atas 96% dari respon siswa menunjukkan bahwa media AVATAR-J dapat diterima dengan baik oleh kedua kelompok pengguna utama. Kemudahan penggunaan media merupakan faktor determinan dalam adopsi teknologi pembelajaran di kelas, sebagaimana dikemukakan Asnawir dan Usman (2022) bahwa media yang tidak praktis cenderung ditinggalkan oleh guru meskipun memiliki konten yang berkualitas. Respon positif guru dari kedua sekolah secara konsisten mengonfirmasi bahwa media AVATAR-J tidak memerlukan keahlian teknis khusus untuk dioperasikan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan sesi pembelajaran konvensional. Putri et al. (2022) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video memiliki tingkat kepraktisan yang lebih tinggi dibandingkan media pasif, terutama karena elemen kuis yang disisipkan mampu merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media AVATAR-J yang ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain pada kategori tinggi di kedua kelompok uji menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan literasi budaya siswa secara substansial. Rata-rata N-Gain 0,852 pada uji skala kecil dan 0,760 pada uji skala besar menggambarkan peningkatan pemahaman yang signifikan dan konsisten. Perbedaan nilai N-Gain antara kedua kelompok uji merupakan fenomena yang wajar mengingat keragaman karakteristik, gaya belajar, dan pengetahuan awal siswa yang lebih bervariasi pada sampel yang lebih besar. Mayer (2021) menjelaskan melalui teori pembelajaran multimedia bahwa kombinasi teks, gambar bergerak, dan audio mampu meningkatkan pemrosesan kognitif serta retensi informasi secara signifikan dibandingkan penyajian teks tunggal. Pengintegrasian animasi gerakan tari, narasi suara, musik gamelan, dan kuis evaluasi interaktif dalam media AVATAR-J secara langsung mengimplementasikan prinsip-prinsip multimedia learning tersebut.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten tanpa satu pun siswa memperoleh N-Gain kategori rendah juga mencerminkan keberhasilan desain instruksional media AVATAR-J dalam mengakomodasi keberagaman kemampuan awal siswa. Siswa dengan nilai pretest rendah, seperti siswa MA pada uji skala kecil yang memperoleh skor pretest 19 dan berhasil meningkat menjadi 80 pada posttest dengan N-Gain 0,75, membuktikan bahwa media ini efektif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman awal. Pratama et al. (2020) menjelaskan bahwa animasi video budaya yang dikembangkan dengan pendekatan naratif dan visual yang kaya terbukti mampu membuat materi budaya yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna oleh siswa dari berbagai latar belakang kemampuan. Rashid et al. (2024) menambahkan bahwa animasi sebagai alat pembelajaran secara eksperimental terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional, karena animasi mengaktifkan saluran visual dan auditori secara bersamaan sehingga beban kognitif siswa dapat terdistribusi secara lebih efisien. Dengan demikian, media AVATAR-J tidak hanya berhasil memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan, tetapi juga terbukti efektif sebagai media pembelajaran

literasi budaya dan kewarganegaraan bagi siswa kelas IV sekolah dasar, sekaligus berkontribusi pada pelestarian kesenian tradisional Jaranan Pegon Kediri melalui jalur pendidikan formal.

Dari sisi spesifikasi produk, media AVATAR-J menampilkan tiga struktur penyajian utama, yaitu halaman pembuka yang memuat judul dan identitas pembuat, bagian inti yang berisi penjelasan komprehensif tentang Jaranan Pegon Kediri meliputi asal-usul, tokoh-tokoh pertunjukan, alur pertunjukan, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, dan bagian penutup berupa kuis evaluasi pilihan ganda yang terintegrasi. Tampilan antarmuka dirancang dengan warna cerah khas budaya Jawa, karakter animasi penari Jaranan Pegon, serta tipografi yang mudah dibaca oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, telepon pintar, maupun proyektor kelas, sehingga sangat relevan untuk kondisi sekolah dasar di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya untuk menyajikan konten budaya lokal secara visual dan auditif sekaligus dalam satu paket terpadu, sehingga mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Meskipun demikian, media AVATAR-J masih memiliki keterbatasan berupa belum tersedianya fitur navigasi non-linear yang memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri sesuai kebutuhan, serta cakupan materi yang masih terbatas pada tarian Jaranan Pegon Kediri sehingga belum dapat langsung digunakan untuk materi budaya daerah lain. Keterbatasan ini dapat menjadi arah pengembangan bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk menyempurnakan atau memperluas cakupan media serupa.

Revisi Produk dan Kajian Produk Akhir

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dari ketiga validator sebelum media diuji cobakan kepada siswa. Berdasarkan rekomendasi ahli media, peneliti memperkuat fitur interaktif media dengan menambahkan tiga pertanyaan kuis pertanyaan pemantik yang disisipkan pada momen strategis di tengah video, yaitu setelah penjelasan tokoh-tokoh Jaranan dan setelah demonstrasi gerakan tari utama. Kuis pemantik ini berfungsi untuk mengecek pemahaman dan mempertahankan konsentrasi siswa selama penayangan berlangsung. Berdasarkan rekomendasi ahli materi, karakter tokoh celeng dalam animasi direvisi agar lebih mencerminkan penggambaran otentik yang ditampilkan dalam pertunjukan Jaranan Pegon Kediri di tengah masyarakat, meliputi bentuk tubuh, warna, dan ekspresi gerakannya. Hal ini penting untuk menjaga akurasi representasi budaya dalam media, mengingat media pembelajaran berbasis budaya lokal bertanggung jawab dalam menyampaikan pengetahuan kultural yang otentik kepada siswa (Hartono et al., 2022). Berdasarkan rekomendasi ahli soal, soal evaluasi direvisi secara menyeluruh dengan mengemas setiap butir soal dalam bentuk cerita atau konteks narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas IV, sehingga kemampuan berpikir dan penalaran siswa dapat terlatih secara lebih optimal. Setelah seluruh revisi diterapkan, media AVATAR-J dinyatakan layak oleh ketiga validator untuk diuji cobakan kepada siswa.

Produk akhir media AVATAR-J merupakan video animasi pembelajaran berbasis budaya lokal Kediri yang dikemas dalam format file video dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Tingkat kevalidan dari ketiga validator berada pada kategori sangat valid dengan nilai V ahli materi 0,95, ahli media 0,975, dan ahli soal 0,925. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa berada pada kategori sangat praktis, serta rata-rata N-Gain

pada kedua kelompok uji berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media AVATAR-J telah terbukti memenuhi ketiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar. Sumarsono et al. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya secara konsisten meningkatkan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa, yang sejalan dengan temuan penelitian ini. Amelia et al. (2024) juga menambahkan bahwa integrasi literasi budaya dan kewarganegaraan melalui media digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kesadaran budaya generasi muda, terutama di era digitalisasi yang semakin pesat ini.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media interaktif video animasi berbasis tarian Jaranan yang diberi nama AVATAR-J, yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan yang telah dilaksanakan, terdapat tiga simpulan utama yang dapat dikemukakan.

Pertama, media AVATAR-J dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian tiga validator ahli, dengan nilai V sebesar 0,95 dari ahli materi, 0,975 dari ahli media, dan 0,925 dari ahli soal. Hasil ini menunjukkan bahwa konten, desain, dan instrumen soal dalam media AVATAR-J menyajikan materi budaya lokal Jaranan Pegon Kediri secara akurat dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

Kedua, media AVATAR-J dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa, dengan persentase kepraktisan guru mencapai 100%, siswa uji skala kecil sebesar 96,15%, dan siswa uji skala besar sebesar 98,21%. Temuan ini membuktikan bahwa media AVATAR-J mudah dioperasikan oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa di kedua sekolah.

Ketiga, media AVATAR-J dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa, ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain 0,852 pada uji skala kecil dan 0,760 pada uji skala besar, keduanya berada pada kategori tinggi, tanpa satu pun siswa yang memperoleh N-Gain kategori rendah.

Berdasarkan ketiga hasil tersebut, media AVATAR-J dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran literasi budaya yang valid, praktis, dan efektif di sekolah dasar, sekaligus sebagai upaya nyata pelestarian kesenian tradisional daerah melalui jalur pendidikan formal.

DAFTAR PUSTAKA

Ainulmila, & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *7*(1), 45–58.

Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Asnawir, & Usman, M. B. (2022). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.

Azwar, S. (2012). *Validitas dan reliabilitas*. Pustaka Pelajar.

Haliza, Y., Handayani, F., & Gusrianda, G. (2023). Urgensi literasi budaya generasi milenial di era digital. *Prosiding Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*, *1*(2), 141–148.

Hartono, Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R., & Lestari, A. (2022). Strategi penanaman literasi budaya dan kreativitas bagi anak usia dini melalui pembelajaran tari. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5476–5486.

Juntara, K. D., Suarjana, I. M., & Jayanta, I. N. L. (2024). Video edukasi gamelan Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, *8*(1), 152–159.

Kania, N., Hidayat, W., & Setiawan, W. (2024). Analisis indeks Aiken's V dalam pengukuran validitas isi instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, *5*(2), 112–124.

Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2021). *Hakikat perkembangan anak usia dini: Aspek perkembangan anak usia dini*. Google Books.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Milala, J., Pratama, R., & Wulandari, S. (2022). Pengukuran kepraktisan media pembelajaran melalui angket respon guru dan siswa dengan skala Guttman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*(1), 87–98.

Munadi, Y. (2022). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. GP Press Group.

Najib, A. A. (2025). *Pengembangan media Smart Apps Creator pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 01 Pengasinan* [Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan video animasi budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen kegiatan ekstrakurikuler siswa sekolah dasar. *JINOTEP*, *7*(1), 9–17.

Putri, N. A., Anggraini, D., & Saputra, B. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap kepraktisan dan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *4*(2), 55–67.

Rahmawati, A., Maryani, A., & Iswatiningsih, D. (2025). Peningkatan pemahaman budaya lokal suku Dayak melalui literasi digital di sekolah dasar. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, *20*(1), 27–38.

Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The effect of animation as a teaching tool on students' learning: An experimental study. *Media Literacy and Academic Research*, *7*(1), 129–145.

Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu modular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia*, *6*(1), 859–873.

Sari, D., Nuraini, T., & Aditya, R. (2022). Pengukuran keefektifan media pembelajaran menggunakan normalized gain (N-Gain) pada penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, *3*(1), 44–56.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.