

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *FOLKLORE* SUMATERA UTARA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN *LISTENING* DAN PENGUATAN
KARAKTER SISWA KELAS III SDN 060879 MEDAN TIMUR**

Aprina Siregar¹, Albert Pauli Sirait², Apiek Gandamana³, Tiarnita Maria Sarjani Br
Siregar⁴, Imelda Free Unita Manurung⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
aprinasuregar9@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video media based on North Sumatra Folklore and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving listening skills and strengthening the character of third-grade students at SD Negeri 060879 Medan Timur. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 23 third-grade students at SD Negeri 060879 Medan Timur. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, pretest-posttest tests, and observations. The research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, listening skill tests, and student character observation sheets. The data were analyzed qualitatively and quantitatively through validity, practicality, and effectiveness tests using N-Gain analysis. The results showed that the North Sumatra Folklore-based animated video media was categorized as highly feasible based on material expert validation of 88%, media expert validation of 89.33%, and test instrument validation of 93.84%. The practicality test results obtained percentages of 89.33% from teachers and 89.21% from students, categorized as highly practical. The effectiveness of the media was indicated by an increase in the average pretest score from 48.75 to 85 in the posttest, with an N-Gain score of 0.71, categorized as high. Therefore, the North Sumatra Folklore-based animated video media is feasible, practical, and effective for improving listening skills and strengthening students' character in elementary school English learning.

Keywords: *Animated Video, North Sumatra Folklore, Listening Skills, Character Strengthening, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi berbasis *Folklore* Sumatera Utara serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *listening* dan penguatan karakter siswa kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes *pretest-posttest*, dan observasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, tes

keterampilan *listening*, serta observasi karakter siswa. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 88%, ahli media sebesar 89,33%, dan validasi instrumen tes sebesar 93,84%. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 89,33% dari guru dan 89,21% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,75 menjadi 85 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 kategori tinggi. Dengan demikian, media video animasi berbasis *Folklore* Sumatera Utara layak, praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar.

Kata kunci: Video Animasi, *Folklore* Sumatera Utara, *Listening*, Penguatan Karakter, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Seturut dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memegang peranan sangat penting karena siswa berada pada fase awal pembentukan sikap, perilaku, dan kebiasaan belajar. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya dirancang secara menarik, bermakna, dan

sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga harus mampu mengembangkan keterampilan berbahasa serta menanamkan nilai-nilai karakter positif sejak dini.

Salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar adalah keterampilan menyimak (*listening*). Menyimak merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana tersebut (Yanti et al., 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa dapat ditemukan banyak siswa Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan dalam aktivitas menyimak karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurazizah, 2025) menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan, kesulitan tersebut ditunjukkan melalui rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait isi cerita yang didengarkan. Selain itu, penelitian Narianingsih (2024) menemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat kegiatan menyimak, terutama ketika pembelajaran berlangsung tanpa bantuan media yang menarik.

Kesulitan yang sama juga dialami oleh siswa kelas V SD Negeri 060879 Medan Timur . Kondisi di lapangan ditemukan, berdasarkan hasil dan wawancara di SD Negeri 060879 Medan Timur, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran *listening* masih sangat terbatas. Kondisi ini disebabkan oleh masih banyak guru yang belum

memiliki keterampilan maupun kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi.

Temuan tersebut sejalan dengan Melati et al. (2023) yang menyatakan bahwa keterbatasan akses teknologi, perangkat, kecepatan internet, serta kompetensi guru menjadi kendala dalam penerapan media animasi di sekolah. Penelitian di SDN 170 Pekanbaru juga menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas, faktor usia, kemampuan teknologi guru, dan infrastruktur yang belum memadai turut menghambat integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar siswa, di mana hanya 12 dari 30 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 18 siswa (60%) belum mencapai KKTP dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,5. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan *listening* siswa masih tergolong rendah, yang diduga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya media pembelajaran yang

menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran merupakan agar dapat menarik perhatian siswa ketika proses belajar, media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar (Andrasari, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *folklore* Sumatera Utara. Video animasi merupakan media audiovisual yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui perpaduan gambar, suara, dan alur cerita yang sistematis. Penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan perhatian

siswa dalam kegiatan menyimak, membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik, serta mempermudah penanaman nilai-nilai karakter yang terkandung dalam *folklore*.

Menurut (Danandjaja, 2020), *folklore* merupakan bagian dari budaya yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan dan mengandung ajaran moral, etika, serta nilai-nilai sosial yang mencerminkan karakter masyarakat pendukungnya. Menurut Everett M. Rogers (2023), inovasi merupakan ide atau praktik yang dianggap baru, termasuk hasil kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks ini, integrasi teknologi dan budaya lokal menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan menarik. Integrasi nilai-nilai *folklore* ke dalam pembelajaran modern seperti video animasi merupakan langkah inovatif yang dapat menjembatani antara pelestarian budaya lokal dan kebutuhan pendidikan masa kini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) bertujuan membentuk generasi

yang berintegritas, mandiri, gotong royong, religius, dan nasionalis. Oleh karena itu, video animasi berbasis *folklore* Sumatera Utara dalam penelitian ini dikembangkan tidak hanya sebagai media untuk meningkatkan keterampilan *listening*, tetapi juga sebagai alternatif dalam memperkuat karakter siswa. Cerita rakyat Sumatera Utara mengandung berbagai nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, kepedulian, dan rasa hormat kepada orang tua, yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Penyajian *folklore* dalam bentuk video animasi memungkinkan pesan-pesan moral tersebut disampaikan secara lebih menarik melalui perpaduan gambar, suara, dan alur cerita, sehingga lebih mudah dipahami, dihayati, dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan video animasi *folklore* diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan *listening*, tetapi juga mendukung penguatan karakter siswa secara efektif melalui pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 060879 Medan Timur. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas III yang dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2026/2027. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes *pretest-posttest*, dan observasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon pengguna, tes keterampilan *listening*, dan observasi karakter siswa. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif melalui uji validitas, praktikalitas, efektivitas, serta peningkatan hasil belajar menggunakan analisis *N-Gain*.

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari beberapa tahap dalam model ADDIE yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan melalui analisis kurikulum, materi, guru, siswa, dan tujuan pembelajaran. SDN 060879 Medan Timur menerapkan Kurikulum Merdeka dengan materi Legenda Danau Toba pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III karena sesuai dengan keterampilan *listening* dan memuat nilai karakter. Guru membutuhkan media inovatif berupa video animasi yang menarik dan interaktif. Karakteristik siswa usia 8–9 tahun menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui media visual dan audiovisual. Oleh karena itu, video animasi folklore dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan *listening* siswa dalam memahami isi cerita sekaligus memperkuat karakter melalui nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat.

2. Perancangan (Design)

a. Penyusunan Bahan-bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran berupa materi cerita rakyat Legenda Danau Toba dalam bahasa Inggris sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas III SD. Penyusunan meliputi capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran, naskah narasi, serta nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dalam media video animasi.

b. Perancangan Video Animasi

Perancangan video animasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Perancangan Video Animasi

Item	Deskripsi
Bahan Ajar	Bahan ajar disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Inggris kelas III sekolah dasar pada materi <i>listening</i> . Materi yang digunakan memuat pengenalan cerita rakyat (<i>folklore</i>), kosakata sederhana, isi cerita, serta nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Legenda Danau Toba.
Naskah Cerita	Naskah cerita disusun berdasarkan alur Legenda Danau Toba dengan menggunakan bahasa Inggris yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas III. Naskah memuat narasi singkat, dialog sederhana, serta pesan moral yang mendukung keterampilan <i>listening</i> dan penguatan karakter.
Ilustrasi	Ilustrasi berupa gambar animasi yang menggambarkan setiap adegan dalam cerita Legenda Danau Toba. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk membantu siswa memahami isi cerita, meningkatkan perhatian, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.
Audio	Audio terdiri atas narasi berbahasa Inggris, efek suara, dan musik latar

	yang disesuaikan dengan alur cerita. Penggunaan audio bertujuan untuk melatih kemampuan <i>listening</i> siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.
--	---

c. Penyusunan Instrumen Penilaian dan Soal *Pretest-Posttest*

Intrumen yang disusun berupa lembar instrumen validasi media, angket praktikalitas, observasi karakter, serta soal *pretest-posttest* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seluruh instrumen kemudian divalidasi untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan Produk

Pengembangan media dilakukan dengan menyusun *storyboard* yang memuat alur cerita, narasi, dialog, ilustrasi, teks bahasa Inggris, efek suara, dan musik latar. Selanjutnya, bahan pendukung seperti gambar animasi, audio, dan elemen visual dikumpulkan serta dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* menjadi video animasi yang utuh. Media yang dihasilkan terdiri atas pembukaan, tujuan pembelajaran, penyajian cerita Legenda Danau Toba, pesan moral, dan latihan

listening, dengan dilengkapi animasi, narasi, teks sederhana, transisi, serta audio yang mendukung proses pembelajaran.

b. Validasi Produk

1. Hasil Validasi Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Valid ator	Taha p	Sk or	Skor Mak s	Per sen tase	Krite ria
Rohi ma, M.Pd	I	28	50	56 %	Cuku p Laya k
	II	44	50	88%	Sang at Laya k

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil penilaian validasi ahli instrumen pada tahap pertama sebesar 56% dan termasuk ke dalam kategori “Cukup Layak”. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil revisi validator maka meningkat menjadi 88% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, materi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam media dan pembelajaran.

2. Hasil Validasi Media

Tabel 3. Hasil Vakidasii Media Tahap I Dan II

Validator	Tahap	Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Alfin Ghazali M.Kom.	I	50	75	66,66%	Layak
	II	67	75	89,33%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, validasi ahli media pada tahap I memperoleh persentase sebesar 66,66%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori "Layak". Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan revisi validator meningkat menjadi 89,33% pada tahap II dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan dari aspek konten, desain, penggunaan, dan bahasa.

3. Hasil Validasi Instrumen Tes *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4. Hasil Validasi Instrumen Tes *Pretest* dan *Posttest*

Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Nur Hidayah Br. Karo, M.Pd., Gr.	61	65	93,84%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi instrumen tes *pretest* dan *posttest* memperoleh persentase

sebesar 93,84%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid", sehingga instrumen soal dinyatakan layak digunakan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk media video animasi (*Folklore*) Legenda Danau Toba dinyatakan layak oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli tes. Selain itu dilakukan *pretest* dan *posttest* serta untuk mengetahui kemampuan awal, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

a. Hasil Praktikalitas

Kepraktisan produk dinilai oleh praktisi Pendidikan dan siswa. Berikut tabel hasil kepraktisan yaitu:

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Praktisi Pendidikan dan Siswa

Penilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Lina Gultom, S.Pd	67	75	89,33%	Sangat Praktis
20 Siswa	1249	1400	89,21%	Sangat Praktis.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil kepraktisan dari praktisi pendidik diperoleh skor 67 dengan persentase 89,23%

dikategorikan dengan sangat layak. Kepraktisan ini diperoleh berdasarkan aspek baik dari segi media maupun materi yang telah disusun. Sedangkan, berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh 20 siswa diperoleh skor 1249 dengan persentase 89,21% dikategorikan sangat layak. Kelayakan ini diperoleh berdasarkan aspek minat, bahasa, tampilan, manfaat dan pernyataan negatif. Dengan demikian, media video animasi *Folklore* Legenda Danau Toba dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan penguatan karakter siswa kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur.

b. Hasil Efektivitas Produk

Efektivitas produk dilihat berdasarkan peningkatan nilai pada pretest dan posttest berdasarkan tes yang telah dilakukan dan di analisis menggunakan *N-Gain*. Berikut tabel nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan:

Tabel. 6 Nilai pretest dan Posttest Siswa Kelas III

Tahap	Skor	Rata-rata	Keterangan
Pretest	975	48,75	Meningkat
Posttest	1700	85	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas, Nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,75 meningkat menjadi 85 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *listening* siswa setelah menggunakan media video animasi berbasis *Folklore* Sumatera Utara. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa secara lebih akurat, data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain =$$

$$\frac{\text{rata} - \text{rata post} - \text{test} - \text{rata} - \text{rata pre} - \text{test}}{\text{nilai maksimal} - \text{rata} - \text{rata pre} - \text{test}}$$

$$N-Gain = \frac{85 - 48,75}{100 - 48,75}$$

$$N-Gain = \frac{36,25}{51,25}$$

$$N-Gain = 0,71$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* sebesar 0,71. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi *Folklore* Legenda Danau Toba memberikan peningkatan yang tinggi terhadap keterampilan *listening* siswa kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur.

c. Hasil Penguatan Karakter Siswa

Selain menggunakan tes hasil belajar, efektivitas media juga dianalisis melalui lembar observasi penguatan karakter. Penilaian ini dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel hasil ketercapaian penguatan karakter siswa yaitu:

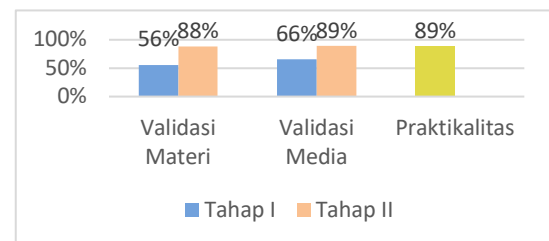
Tabel 7. Kriteria Ketercapaian Penguatan Karakter Siswa

No.	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Tidak Baik
5	0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan hasil tabel di atas, menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya mampu mendukung peningkatan keterampilan *listening*, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, kepedulian, dan rasa hormat kepada orang tua yang terkandung dalam cerita Legenda Danau Toba. Dengan demikian, media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa selama proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah kegiatan merekap seluruh hasil validasi yang telah dilakukan. Berikut hasil rekapitulasi yang disajikan berdasarkan diagram dari hasil validitas yang telah dilakukan.



Gambar 1. Diagram hasil Rekapitulasi

Peningkatan yang disajikan pada diagram tersebut menunjukkan bahwa materi, media dan penilaian aspek kepraktisan produk yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, serta indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembahasan

1. Hasil validasi media video animasi

Hasil Validasi menunjukkan bahwa *Folklore* Sumatera Utara menunjukkan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi

mengalami peningkatan dari 56% pada tahap I menjadi 88% pada tahap II setelah dilakukan revisi pada kesesuaian materi, penggunaan bahasa, penyajian cerita, dan nilai karakter. Sementara itu, validasi ahli media meningkat dari 66% menjadi 89% setelah perbaikan pada aspek tampilan, ilustrasi, audio, ukuran teks, warna, dan transisi video.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan agar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian Andrasari (2022) juga menjelaskan bahwa media video animasi yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan gambar, suara, dan animasi.

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara telah memenuhi kriteria “Sangat Layak” sehingga

dapat digunakan pada tahap uji coba kepada siswa.

2. Praktikalitas Media Video Animasi

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase 89,33% oleh praktisi pendidikan dan 89,21% oleh siswa. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran melalui penyajian gambar, audio, teks, serta animasi yang memudahkan siswa memahami materi.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Mayer (2021) mengenai *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan audio. Penyajian multimedia memungkinkan siswa memproses informasi secara lebih optimal sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Dengan demikian, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan mudah digunakan,

menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

3. Efektivitas Media Video Animasi

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara efektif meningkatkan keterampilan *listening* siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 48,75 menjadi 85 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* 0,71 kategori tinggi. Media animasi membantu siswa memahami isi cerita, informasi penting, dan pesan moral melalui perpaduan visual, audio, dan narasi. Selain itu, media juga mendukung penguatan karakter siswa yang terlihat dari sikap jujur, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan menghargai orang lain selama pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Rost (2021) yang menyatakan bahwa keterampilan *listening* berkembang lebih baik apabila siswa memperoleh pengalaman menyimak yang didukung oleh konteks visual dan audio secara bersamaan. Selain itu, penelitian mengenai media animasi dalam pembelajaran juga

menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan *listening* sekaligus memperkuat karakter siswa kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Folklore* Sumatera Utara dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur. Hasil validasi ahli materi 88% dan media 89,33%, validasi instrument 93,84% menunjukkan kategori sangat layak. Dari segi praktikalitas memperoleh persentase 89,33% oleh praktisi pendidikan dan 89,21% oleh siswa yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat paraktis, serta uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil

belajar dengan nilai *N-Gain* 0,71 kategori tinggi.

Selain meningkatkan keterampilan *listening*, media ini juga mendukung penguatan karakter siswa melalui nilai moral dalam cerita Legenda Danau Toba. Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis folklore tersebut dinyatakan sangat layak, praktis dan efektif untuk mendukung peningkatan keterampilan menyimak siswa melalui penyajian pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, J. (2020). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning: Implications for the design of educational media. *Educational Psychology Review*.
- Melati, R., et al. (2023). Digital competence of teachers in implementing technology-based learning. *Jurnal Basicedu*.
- Narianingsih, I. D. A., & Numertayasa, I. W. (2024). Analisis kesulitan menyimak siswa dalam kegiatan mendongeng di kelas rendah sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nuraziza. (2025). Analisis kesulitan belajar siswa dalam keterampilan berbahasa (menyimak) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.
- Rost, M. (2021). *Teaching and Researching Listening* (3rd ed.). New York: Routledge.
- Yanti, N., Arono, & Noermanzah. (2018). *Keterampilan Menyimak*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.