

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING MATERI CERITA RAKYAT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA LAMPUNG
DI SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

Oleh

**APRILIA NURSANTI
2423053032**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING MATERI CERITA RAKYAT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA LAMPUNG
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
APRILIA NURSANTI

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister Pendidikan

Pada

**Program Studi Magister Kependidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* MATERI CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG DI SEKOLAH DASAR

Oleh

APRILIA NURSANTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas IV Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Lampung yang masih didominasi metode konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran cerita rakyat sebagai sarana pelestarian budaya lokal belum dioptimalkan secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Validitas media diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kepraktisan media diukur melalui respons guru dan siswa, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, serta perhitungan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, praktis digunakan dalam proses pembelajaran, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media ini juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan minat belajar siswa terhadap Bahasa Lampung serta memperkuat pemahaman nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam cerita rakyat. Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animasi, *Cooperative Learning*, Cerita Rakyat, Hasil Belajar, Bahasa Lampung.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANIMATION-BASED LEARNING MEDIA INTEGRATED WITH COOPERATIVE LEARNING ON FOLKLORE MATERIALS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN LAMPUNG LANGUAGE SUBJECTS AT ELEMENTARY SCHOOL LEVEL

By

APRILIA NURSANTI

This study aimed to develop animation-based learning media integrated with Cooperative Learning on folklore materials to improve students' learning outcomes in Lampung Language subjects for fourth-grade elementary school students. The background of this research was the low level of students' interest, participation, and learning outcomes, which were caused by conventional teaching methods and the limited use of engaging learning media that aligned with the cognitive characteristics of elementary school students. In addition, the potential of folklore as a medium for preserving local culture had not been optimally utilized in classroom learning. This research employed a Research and Development method using the ADDIE model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri 3 Rajabasa, involving an experimental class and a control class. Data were collected through questionnaires, learning outcome tests, and documentation. The validity of the developed media was evaluated by material experts, media experts, and language experts. Media practicality was measured through teacher and student responses, while effectiveness was analyzed using N-Gain analysis, normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and effect size calculation. The results indicated that the animation-based learning media integrated with Cooperative Learning was highly valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes. A significant improvement was observed in the posttest scores of the experimental class compared to the control class. Furthermore, the use of this media not only enhanced students' cognitive achievement but also increased their learning motivation, cooperation, and active participation during the learning process. It also helped strengthen students' understanding of local cultural values embedded in Lampung folklore. In conclusion, animation-based learning media integrated with Cooperative Learning was suitable to be implemented as an innovative alternative in Lampung Language learning at the elementary school level, contributing to both academic achievement and local cultural preservation.

Keywords: Animation Learning Media, Cooperative Learning, Folklore, Learning Outcomes, Lampung Language.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi
Berbasis *Cooperative Learning* Materi Cerita Rakyat
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata
Pelajaran Bahasa Lampung di Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Aprilia Nursanti

NPM : 2423053032

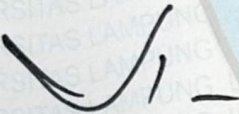
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

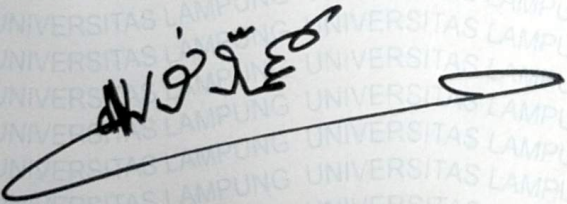

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 196012141 98403 2 002



Dr. Ryzal Perdana, M.Pd.
NIP 19921109 202506 1 004

2. Mengetahui Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202019121002


Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 196707221992032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

: **Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**
NIP 196012141 98403 2 002



Sekretaris

: **Dr. Ryzal Perdana, M.Pd.**
NIP 19921109 202506 1 004



Anggota Penguji I

: **Dr. Nurhanurawati, M.Pd.**
NIP 19670808 199103 2 001



Anggota Penguji II

: **Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.**
NIP 19880416 202406 1 001



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

: **Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.**
NIP 19870504 201404 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana

: **Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.**
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 16 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia Nursanti
NPM : 2423053032
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* Materi Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung di Sekolah Dasar” adalah asli penelitian saya kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Maret 2026



Aprilia Nursanti
2423053032

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kotabumi pada 1 April 1987. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, pasangan Bapak Amir Wansyah dan Ibu Rudi Astuti, S.Pd. Penulis menikah pada tahun 2015 dengan Bripka Dedek Kurnia, S.H., dan dikaruniai dua orang anak. Saat ini, penulis berdomisili di Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis mengawali jenjang pendidikan di SD Negeri 3 Sindangsari dan lulus pada tahun 1999.

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kotabumi, Lampung Utara, dan lulus pada tahun 2002. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Kotabumi, Lampung Utara, dan lulus pada tahun 2005. Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang D2 PGSD di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2008. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan S1 PGSD di Universitas Terbuka dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2024, penulis memperoleh kesempatan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang Pascasarjana Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Universitas Lampung. Saat ini, penulis bertugas di SD Negeri 3 Rajabasa, Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

MOTTO

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

(QS. Al-Mujadilah: 11)

"Ketahuilah, sesungguhnya ilmu diperoleh dengan belajar, dan kelembutan diperoleh dengan membiasakan diri bersikap lemah lembut."

(HR. Bukhari)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya ingin mengungkapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa, Allah SWT, dan Rasul Agung Muhammad SAW. atas terselesaikannya tesis ini, dengan rendah hati penulis mempersembahkan karya ini kepada orang-orang tercinta sebagai berikut.

1. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Alm. Amir Wansyah dan Ibu Rudi Astuti, S. Pd. Kepada mertua saya, Bapak Wasdi dan Ibu Alm. Maryam. Terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat yang tiada henti. Kalian semua telah sabar dalam membimbing dan mendukung saya, selalu hadir dalam suka dan duka, dan tak pernah lelah mendoakan yang terbaik bagi hidup ini.
2. Kepada Suami tercinta saya Bripka Dedek Kurnia, atas doa dan semangat yang tak pernah pudar. Anda selalu sabar memberikan dukungan, selalu ada ketika saya sedih dan senang, dan tak pernah lelah mendoakan dan memberikan yang terbaik dalam hidup ini.
3. Kedua anak tercinta saya, Shakya Gibran Kurnia dan Shafeea Florenzia Kurnia, yang selalu membawa kebahagiaan dan memberikan hiburan saat saya lelah.
4. Kakak dan adik saya, serta seluruh kerabat baik dari pihak ayah maupun ibu, atas doa dan dukungan yang telah berikan.
5. Dosen Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk dengan kesabaran dan ikhlas. Semoga ilmu yang Anda berikan bermanfaat bagi saya dan menjadi amal ibadah bagi Anda semua. Aamiin.
6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan penulis yang setia menemani dalam perjuangan dan tulus mendampingi hingga saat ini.
7. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, serta karunia-Nya karena melalui rahmat dan petunjuk-Nya saya dapat menyelesaikan tesis ini. Saya juga mengirimkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai penuntun dan teladan utama dalam hidup ini. Saya persembahkan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* Materi Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung Di Sekolah Dasar”. Tesis ini adalah salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi saya pada program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana FKIP Universitas Lampung;
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Magister Kependidikan Guru Sekolah Dasar;
6. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Faturahkhman, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik;
8. Ibu Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Pembimbing I;
9. Bapak Dr. Ryzal Perdana, M.Pd. selaku Pembimbing II;
10. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd. selaku Penguji I;

11. Bapak Dr. Apriwahyudi, M.Pd., selaku penguji II;
12. Bapak Yoga Fernando, M.Pd., Bapak Dr. Bayu Saputra, M.Pd., dan Ibu Ade Siska, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli materi, media dan Bahasa;
13. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SDN 3 Rajabasa yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penulisan dan selalu memotivasi menyelesaikan tesis ini.
14. Mahasiswa Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar angkatan 2024 yang telah banyak memberikan dukungan hingga terselesainya tesis ini.
15. Sahabat semuanya yang tidak bisa disebutkan satu per satu serta anak anak didikku, terimakasih untuk support dan doanya.

Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. dan penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin yaa rabbal alamin.

Bandar Lampung, 30 Maret 2026

Aprilia Nursanti
2423053032

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan	16
II. TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Media Pembelajaran Animasi	18
2.1.1 Pengertian Media	19
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media	22
2.1.3 Karakteristik Media.....	25
2.2 <i>Cooperative Learning</i>	29
2.2.1 <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	32
2.2.2 Sintaks Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> tipe Jigsaw	32
2.2.3 Tujuan Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> Tipe Jigsaw.....	34
2.2.4 Manfaat Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe Jigsaw	35
2.2.5 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw	36
2.3 Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Cooperative Learning</i>	40
2.3.1 Pengertian Media Video Animasi	40
2.3.2 Karakteristik Media Video Animasi berbasis <i>Cooperative</i> <i>Learning</i>	43
2.3.3 Kelebihan Media	46
2.3.4 Kekurangan Media	47
2.4 Hasil Belajar	48
2.5 Cerita Rakyat	54
2.5.1 Pengertian Cerita Rakyat	55
2.5.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	56
2.5.3 Fungsi Cerita Rakyat.....	62
2.5.4 Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat	63

2.6 Kerangka Pemikiran	65
III. METODOLOGI PENELITIAN	68
3.1 Desain Penelitian	68
3.2 Prosedur Penelitian	68
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	68
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	69
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	69
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	69
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	70
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	71
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	71
3.4.1 Populasi Penelitian	71
3.4.2 Sampel Penelitian.....	71
3.5 Teknik Pengumpulan Data	72
3.5.1 Angket Kelayakan Bahan Ajar	72
3.5.2 Tes Hasil Belajar Siswa	73
3.6 Teknik Analisis Data.....	73
3.6.1 Uji Kevalidan	73
3.6.2 Uji Kepraktisan	74
3.6.3 Uji Instrumen Tes.....	75
3.6.4 Uji Keefektifan.....	77
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian.....	81
4.2 Pembahasan	109
4.3 Keunggulan dan Keterbatasan Penelitian	115
V. SIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Simpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Analisis Kebutuhan	3
2. Rekapitulasi Tes Sumatif Peserta Didik Kelas IV	4
3. Hasil Tes Kondisi Pembelajaran Bahasa Lampung	4
4. Analisis Kebutuhan Pendidik untuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Lampung Materi Cerita Rakyat Gugus Raja Basa	5
5. Spesifikasi Jenis Produk	16
6. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw (Aronson dkk., 2023) ..	33
7. Desain Penelitian <i>Non Equivalent Control Group Design</i>	70
8. Penskoran Item pada Angket Kevalidan (Sugiyono, 2019)	73
9. Kategori Kevalidan	74
10. Pengkonversian Nilai Kemenarikan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Produk	75
11. Kriteria Derajat Reliabilitas (r_{11})	76
12. Kriteria Tingkat Kesukaran	76
13. Kriteria penilaian (Hadi, 2020)	77
14. Kategori <i>N-Gain</i>	78
15. Hasil Penelitian	81
16. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Animasi	86
17. Rancangan Pembuatan Media	88
18. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda dan Esai	90
19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	91
20. Tingkat Kesukaran Soal	92
21. Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Animasi	93
22. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Animasi	95
23. Hasil Validasi Ahli Bahasa Media Pembelajaran Animasi	96
24. Hasil Validasi Produk dan Revisi Berdasarkan Masukan Validator	97
25. Hasil Uji Coba Terbatas Media Animasi	100
26. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Animasi	101
27. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Peningkatan Hasil Belajar Siswa	102
28. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
29. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	106
30. Hasil Uji-t Hasil Belajar <i>Posttest</i>	108
31. Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i> (Cohen's d)	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Ranting Piiil Pesenggiri	60
2. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	67
3. Implementasi Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Cooperative Learning</i>	99
4. Uji coba Terbatas	100
5. Diagram Batang <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian SD Negeri 3 Rajabasa	135
2. Surat Balasan Izin Penelitian	136
3. Instrumen Penelitian	137
4. Instrumen Penilaian Respon Siswa	147
5. Instrumen Tes.....	148
6. Instrumen Non-Tes.....	150
7. Hasil Validasi Ahli Materi.....	153
8. Hasil Validasi Ahli Media	156
9. Hasil Validasi Ahli Bahasa	159
10. Data Respon Angket untuk Guru (n = 2).....	162
11. Data Respon Angket untuk untuk Siswa (n = 50).....	163
12. Hasil Pre dan Post Tes Kelas Eksperimen	164
13. Hasil Pre dan Post Tes Kelas Kontrol	165
14. Hasil Uji Normalitas.....	166
15. Hasil Uji Homogenitas	167
16. Hasil Uji <i>T Group</i>	168
17. Dokumentasi Kelas Eksperimen	169
18. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	171
19. Silabus Bahasa Lampung Kelas IV – Materi Cerita Rakyat Kurikulum 2013.....	172
20. RPP Bahasa Lampung Kelas IV – Materi Cerita Rakyat Kurikulum 2013.....	174
21. Story Board Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Cooperative Learning</i> Materi Cerita Rakyat Sultan Domas	181
22. Produk Sebelum dan Sesudah Revisi Validator.....	183
23. <i>Scan Barcode</i> dan <i>Link Youtube</i> Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Cooperative Learning</i>	185

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, serta memiliki identitas kultural yang kuat. Dalam konteks Indonesia sebagai negara multikultural, keberagaman bahasa dan budaya daerah merupakan aset nasional yang sangat berharga dan wajib dilestarikan. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan intelektual, tetapi juga sebagai wahana pelestarian dan penguatan budaya lokal (Husnaeni & Anggriyani, 2025). Salah satu strategi konkret dalam melestarikan budaya lokal adalah melalui pengintegrasian muatan lokal dalam kurikulum nasional, sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal pada Kurikulum 2013. Regulasi ini menekankan pentingnya mengembangkan kompetensi siswa berdasarkan karakteristik dan potensi daerah, termasuk bahasa dan budaya lokal yang menjadi jati diri komunitas.

Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam pewarisan budaya, nilai, dan identitas suatu daerah. Sebagai bagian dari kekayaan daerah, Bahasa Lampung amat penting untuk digali dan dikembangkan (Ariyani, 2014). Bahasa Lampung sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal di Provinsi Lampung diajarkan di berbagai jenjang pendidikan dasar, termasuk di sekolah dasar. Pengajaran Bahasa Lampung tidak hanya dimaksudkan untuk mengajarkan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan kebudayaan Lampung melalui berbagai bentuk karya sastra, seperti cerita rakyat, puisi daerah, pantun, dan sebagainya (Supriyono dkk., 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Lampung tidak hanya bertujuan agar

siswa dapat berkomunikasi dalam bahasa daerah, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal melalui materi cerita rakyat yang sarat pesan moral dan kearifan lokal. Cerita rakyat sebagai bagian dari kekayaan budaya Lampung memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa sebagai generasi penerus budaya.

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang memuat nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan pandangan hidup masyarakat Lampung di masa lalu. Cerita rakyat tidak hanya menghibur, tetapi juga sarat akan pesan etika, spiritual, dan sosial yang penting untuk diwariskan kepada generasi muda. Oleh karena itu, penyampaian cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Lampung memiliki nilai strategis dalam membentuk karakter siswa sekaligus memperkuat identitas kebudayaan daerah (Pasha & Karsiwan, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan kelas IV di SDN 3 Rajabasa dengan sasaran 32 peserta didik, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Lampung yaitu metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah yang menyebabkan 65% dengan kata lain sekitar 21 peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Observasi di kelas menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% peserta didik atau sekitar 13 peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan sisanya pasif dan kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran juga terbilang rendah, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Permasalahan lainnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang hanya mengandalkan ceramah dan cara membaca teks dari buku pelajaran, mencatat, dan menjawab soal tanpa diimbangi dengan pendekatan visual atau interaktif. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. sehingga kurang menarik perhatian siswa. Guru merasa kesulitan menciptakan suasana belajar yang inovatif karena minimnya media pendukung. Kondisi ini berimbas pada rendahnya

keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang menyebabkan mereka kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peserta didik di SDN 3 Rajabasa dengan memberikan angket diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Komponen	Deskripsi
Analisis Kinerja	Dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kemampuan peserta didik saat ini dengan kemampuan ideal yang diharapkan. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran Bahasa Lampung belum mencapai target kompetensi.
Analisis Kebutuhan	Bertujuan untuk menggali kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Lampung, termasuk kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.
Identifikasi Permasalahan	Pembelajaran Bahasa Lampung masih menggunakan metode konvensional (ceramah dan latihan soal) yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa.
Kebutuhan Media Pembelajaran	Diperlukan media pembelajaran berbentuk video animasi cerita rakyat Lampung berbasis <i>Cooperative Learning</i> yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan hasil belajar.
Kebutuhan Materi	Materi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV dan kurikulum 2013. Materi meliputi keterampilan berbahasa (Menyimak, membaca, menulis, berbicara) serta penerapan konsep <i>Cooperative learning</i> .
Kebutuhan Evaluasi	Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif setiap akhir pertemuan dan evaluasi sumatif di akhir program untuk menilai efektivitas penggunaan video animasi.
Kebutuhan Kompetensi Guru	Guru membutuhkan panduan berupa media pembelajaran yang sistematis dan inovatif untuk mendukung implementasi metode pembelajaran berbasis masalah.
Kebutuhan Siswa	Siswa membutuhkan media yang mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi, memberi kesempatan eksplorasi mandiri.

Penelitian awal di atas kemudian diperluas sampel penelitiannya yaitu SDN 1, 2 dan 3 Rajabasa. Berdasarkan data yang diperoleh dari tiga sekolah tersebut diperoleh hasil tes sumatif peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel ulangan harian peserta didik kelas IV pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Tes Sumatif Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKTP	Kategori	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	SDN 1 Rajabasa	67	70	20%	80%
2	SDN 2 Rajabasa	104	70	32,69%	67,31%
3	SDN 3 Rajabasa	32	70	25%	75%

Pada Tabel 2, hasil tes sumatif pada SDN 1, 2, 3 Rajabasa diperoleh bahwa tingkat ketuntasan pada pembelajaran bahasa Lampung hanya berkisar antara 20% - 33%, hal tersebut disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya materi ajar yang menarik dan model pembelajaran yang kurang inovatif, Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Lampung yang dilaksanakan pada ketiga sekolah tersebut perlu ditingkatkan dan dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Adapun hasil analisis kebutuhan berdasarkan survey berupa angket kebutuhan peserta didik untuk melihat kondisi pembelajaran Bahasa Lampung serta seberapa penting penggunaan video animasi dalam menunjang pembelajaran dengan sasaran 42 orang peserta didik di kelas IV SD Negeri sekecamatan Rajabasa pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Kondisi Pembelajaran Bahasa Lampung

Kelas	Indikator	Rata-rata Skor Maksimal (100%)	Jumlah Peserta Didik
Kelas IV	Mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Lampung	81,8%	42
	81,8%		
	Menunjukkan minat tinggi terhadap mata pelajaran Bahasa Lampung	45,5%	42
	Aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran Lampung yang telah diajarkan	54,5%	42
	Memahami inti dari cerita rakyat Lampung	63,6%	42
	Mampu mengidentifikasikan karakter dan nilai moral dalam cerita rakyat Lampung	54,5%	42
	Mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Lampung		

Hasil tes pembelajaran Bahasa Lampung di kelas IV pada Tabel 3, menunjukkan sebagian besar siswa masih kesulitan, terutama dalam mengikuti pembelajaran (81,8%) dan memahami kosakata khas (72,7%). Minat dan partisipasi tergolong rendah, masing-masing 45,5% dan 54,5%. Namun, ada capaian positif, yakni 63,6% siswa memahami inti cerita rakyat dan 54,5% mampu mengidentifikasi karakter serta nilai moral, sehingga diperlukan strategi pembelajaran lebih variatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal, siswa SD di Gugus Rajabasa untuk pemahaman berpikir kritis masih kurang, hal tersebut yang menjadikan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa meningkatkan daya nalar untuk berpikir kritis yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran Bahasa Lampung.

Kondisi tersebut tentu bertentangan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terutama siswa kelas IV, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini, anak-anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang konkret. Oleh karena itu, penyampaian materi yang hanya mengandalkan teks atau ceramah menjadi kurang efektif (Marinda, 2020). Hasil analisis kebutuhan mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Lampung serta penggunaan video animasi dilakukan dengan subjek 11 orang pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung kelas IV di SD Negeri Kecamatan Gugus Rajabasa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Kebutuhan Pendidik untuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Lampung Materi Cerita Rakyat Gugus Raja Basa

Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya (Jumlah)	Tidak (Tidak)	Jumlah Responden
Kebutuhan dan pemanfaatan materi cerita rakyat	Guru memahami materi cerita rakyat dalam konteks budaya Lampung	72,7%	27,3%	11
	Guru menganggap pentingnya pembelajaran cerita rakyat dalam Bahasa Lampung	90,9%	9,1%	11
	Guru sering menggunakan cerita rakyat dalam proses pembelajaran Bahasa	63,6%	36,4%	11

Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya (Jumlah)	Tidak (Tidak)	Jumlah Responden
	Lampung			
	Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi cerita rakyat kepada siswa	72,7%	27,3%	11
	Media pembelajaran Buku paket/LKS biasa guru gunakan dalam mengajar Bahasa Lampung	100%	0%	11
	Guru pernah menggunakan media seperti video, audio, atau animasi dalam pembelajaran Bahasa Lampung	72,7%	27,3%	11
Penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran	Guru menghadapi kendala saat menggunakan media pembelajaran	54,5%	45,5%	11
	Guru menghadapi kendala saat menggunakan media interaktif seperti video animasi dalam mengajar Bahasa Lampung	100%	0%	11
	Guru berharap penggunaan media pembelajaran animasi dapat membantu siswa memahami cerita rakyat Lampung lebih baik	100%	0%	11
	Guru pernah menggunakan media pembelajaran tertentu (misalnya diskusi kelompok, jigsaw, dll) dalam mengajar Bahasa Lampung	72,7%	27,3%	11
Model Cooperative Learning	Guru memahami konsep Cooperative Learning	63,6%	36,4%	11
	Guru tertarik mencoba pendekatan Cooperative Learning untuk pembelajaran Bahasa Lampung	72,7%	27,3%	11
	Guru percaya bahwa Cooperative Learning dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat Lampung	90,9%	9,1%	11

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis terhadap 11 responden guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Lampung di gugus kecamatan Rajabasa, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar guru 72,7% menyatakan memahami materi cerita rakyat dalam konteks budaya Lampung, dan hampir seluruhnya 90,9% menganggap bahwa pembelajaran cerita rakyat sangat penting dalam

pembelajaran Bahasa Lampung. Namun demikian, hanya 63,6% orang guru yang menyatakan sering menggunakan cerita rakyat dalam kegiatan belajar mengajar, sementara sisanya masih jarang memanfaatkannya. Hal ini mungkin berkaitan dengan kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajarkan materi tersebut, sebagaimana diakui oleh 72,7% orang guru.

Dari sisi pemanfaatan media pembelajaran, seluruh guru (11 orang) masih menggunakan media konvensional seperti buku paket atau LKS dalam mengajar. Meski begitu, 72,7% guru sudah pernah mencoba menggunakan media modern seperti video, audio, atau animasi, meskipun 54,5% guru di antaranya masih mengalami kendala saat menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital belum sepenuhnya optimal. Namun demikian, seluruh responden mengungkapkan bahwa mereka sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif seperti animasi, dan percaya bahwa media tersebut dapat membantu siswa memahami cerita rakyat dengan lebih baik. Dalam hal pendekatan pembelajaran, sebagian besar 72,7% guru menyatakan pernah menggunakan model pembelajaran seperti diskusi kelompok, dan 63,6% guru mengaku telah memahami konsep *Cooperative Learning*. Ketertarikan untuk mencoba pendekatan ini juga cukup tinggi, dengan 72,7% guru menyatakan minat untuk menerapkannya. Bahkan, 90,9% guru menyatakan keyakinannya bahwa *Cooperative Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat Lampung.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Pengorganisasian pembelajaran serta asesmen hasil belajar harus berpusat pada siswa (Perdana dkk, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi sangat penting. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media animasi yang mampu menyajikan materi cerita rakyat secara visual dan naratif (Andrasari dkk., 2022). Animasi dapat menjembatani kesenjangan antara teks dan pemahaman, serta membantu siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita. Teori *Multimedia Learning* oleh Richard Mayer (2009) menyatakan bahwa *People learn*

better from words and pictures than from words alone. Dengan memadukan elemen visual, teks, suara, dan narasi, media animasi mampu membangun representasi mental yang lebih kuat dalam benak siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami isi cerita dan menangkap pesan yang disampaikan (Mayer, 2022; Chen dkk., 2023; Wijaya dkk., 2023).

Media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi multimedia dengan pendekatan kolaboratif. Animasi berperan sebagai media visual-audiovisual yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* Mayer (2022) yang menegaskan bahwa siswa belajar lebih efektif melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya kata-kata saja. Dalam konteks pembelajaran, animasi dapat membantu menjembatani kesenjangan antara teks dengan pemahaman siswa, sekaligus mempermudah internalisasi nilai-nilai budaya (Chen dkk., 2023; Wijaya dkk., 2023). Sementara itu, pendekatan *Cooperative Learning* menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil di mana setiap anggota saling membantu untuk memahami materi (Prameswari, 2017). Dengan demikian, media animasi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sarana yang memfasilitasi interaksi, diskusi, dan kolaborasi antar siswa (Cahyaningrum dkk., 2022).

Kombinasi animasi dan *Cooperative Learning* menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam mendukung proses belajar (Tamrin dkk., 2011). Hasil penelitian Johnson dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi yang dipadukan dengan strategi *Cooperative Learning* mampu menghasilkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konseptual siswa. Selain meningkatkan aspek kognitif, pembelajaran ini juga menumbuhkan keterampilan sosial, kerja sama, serta penguatan nilai-nilai karakter siswa (Johnson & Johnson, 2021; Slavin, 2020; OECD, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* relevan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung tujuan pendidikan nasional

dalam penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal (UNESCO, 2021; Kemdikbudristek, 2023).

Selain aspek media, pendekatan pembelajaran juga menjadi perhatian penting. Pembelajaran Bahasa Lampung umumnya masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, padahal karakteristik siswa SD, terutama kelas IV, berada dalam fase operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Artinya, siswa pada usia ini lebih mudah belajar melalui media visual, kegiatan kolaboratif, dan eksplorasi langsung terhadap materi yang dipelajari (Marinda, 2020). Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (UNESCO, 2022). Guru cenderung mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sementara media pembelajaran inovatif seperti animasi, video, atau audio masih jarang digunakan (Kurniawan dkk., 2023). Pengembangan media animasi ini akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya adalah *Cooperative Learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam memahami materi, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan secara bersama-sama.

Model *Cooperative Learning* menekankan kerja sama dalam kelompok kecil di mana setiap anggota kelompok saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prameswari, 2017). Pendekatan ini sejalan dengan teori *Lev Vygotsky* mengenai *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kerja kelompok, di mana siswa yang lebih mampu dapat membantu siswa lain dalam memahami materi (Tamrin dkk., 2011). Dengan demikian, kombinasi antara media animasi dan pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran cerita rakyat. Media animasi mampu membangkitkan minat dan imajinasi siswa, sementara pembelajaran kooperatif mengasah keterampilan sosial, komunikasi, dan pemahaman kolektif antar siswa (Cahyaningrum dkk., 2022).

Media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut. Selain dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat (Wijaya dkk., 2023; Chen & Yang, 2022), pendekatan ini juga berpotensi menumbuhkan sikap sosial, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Johnson & Johnson, 2021; Slavin, 2020; OECD, 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami pembelajaran secara afektif dan sosial, yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran berbasis budaya lokal (UNESCO, 2021; Kemdikbud, 2023). Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung pelestarian budaya daerah dan penguatan pendidikan karakter, sesuai dengan arah kebijakan Merdeka Belajar dalam dunia pendidikan (Santosa dkk., 2023; Lickona, 2022; Kemdikbudristek, 2023, h. 32).

Media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* merupakan inovasi pedagogis yang secara efektif mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran kolaboratif dengan teknologi multimedia interaktif. Dalam kerangka Kerucut Pengalaman Dale (2019), animasi menempati posisi strategis antara pengalaman langsung (*direct purposeful experience*) dan simbol verbal, yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep abstrak melalui representasi visual yang dinamis. Penelitian terbaru oleh Chen & Yang (2023) menunjukkan bahwa animasi pendidikan yang dirancang untuk pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan retensi pengetahuan hingga 35% dibandingkan metode konvensional, karena menggabungkan keunggulan visualisasi gerak (*motion graphics*) dengan interaksi sosial dalam kelompok kecil. Temuan ini diperkuat oleh meta-analisis Johnson dkk. (2022) terhadap 40 studi eksperimental yang membuktikan bahwa kombinasi media animasi dengan strategi *Cooperative Learning* menghasilkan *effect size* sebesar 0.82 pada pemahaman konseptual siswa.

Penerapan animasi dalam *Cooperative Learning* secara khusus mengaktifkan multiple level dalam Kerucut Pengalaman Dale, mulai dari pengalaman tiruan yang berarti (*contrived experience*) hingga observasi partisipatif. Menurut Slavin (2020), *Cooperative Learning* diimplementasikan bersama media animasi

memfasilitasi proses kognitif pada level *visual symbols* dan *still pictures* sekaligus memenuhi prinsip *learning by doing* melalui diskusi kelompok. Studi eksperimental oleh Watanabe dkk. (2023) membuktikan bahwa animasi 3D meningkatkan skil pemecahan masalah siswa sebesar 28% karena memadukan elemen *dramatic participation* (level 5 kerucut Dale) dengan konstruksi pengetahuan kolaboratif. Teori kognitif multimedia Mayer (2021) menjelaskan bahwa sinergi antara narasi audio-visual dalam animasi dengan interaksi sosial *Cooperative Learning* menciptakan *scaffolding* kognitif ganda, dimana 85% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan transfer pengetahuan dalam setting kelompok heterogen.

Dalam pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat, terdapat tiga aspek penting yang menjadi pijakan, yaitu teori, empiris, dan regulasi. Dari sisi teori, Bruner (2019) melalui teori *discovery learning* menekankan pentingnya peran siswa dalam menemukan makna melalui eksplorasi aktif, sedangkan Bandura (2020) dengan teori *social learning* menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa dapat mengamati model melalui media visual seperti animasi. Penelitian empiris juga menunjukkan efektivitas media animasi dalam meningkatkan hasil belajar; misalnya, meta-analisis oleh Chen & Yang (2023) menemukan bahwa integrasi animasi dengan pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan retensi pengetahuan siswa hingga 35%, sementara studi Watanabe dkk. (2023) menunjukkan peningkatan keterampilan pemecahan masalah sebesar 28% pada siswa sekolah dasar. Dari sisi regulasi, landasan yuridis penggunaan media berbasis budaya lokal dapat dilihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengamanatkan pengembangan kurikulum berbasis muatan lokal, serta Permendikbud No. 79 Tahun 2014 yang secara khusus mengatur pelaksanaan muatan lokal dalam Kurikulum 2013. Lebih lanjut, kebijakan Merdeka Belajar dan RPJMN 2020–2024 juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual (Kemdikbudristek, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Lampung di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menjadi respon terhadap kebutuhan guru dan siswa di lapangan, sekaligus sebagai kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal melalui inovasi pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran di Indonesia, khususnya yang berbasis *Cooperative Learning*. Dengan memanfaatkan media animasi yang berbasis pada cerita rakyat Lampung, siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari Bahasa Lampung, sekaligus mengenal dan melestarikan budaya lokal mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Lampung.
2. Minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Kesulitan dalam menyampaikan nilai-nilai Budaya Lampung.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).
5. Tidak optimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Daerah.
6. Perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.
7. Keterbatasan sumber daya manusia dalam penggunaan teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rincian pada identifikasi masalah di atas, peneliti mempersempit fokus masalah pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis

Cooperative Learning pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV di SDN 3 Rajabasa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dapat diungkapkan sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini untuk sebagai berikut.

1. Menganalisis kevalidan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa.
2. Mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa.
3. Mengukur dan menilai keefektifan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi

siswa, guru, sekolah, dan para peneliti. Secara khusus, keuntungan dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Dengan menggunakan media animasi berbasis cerita rakyat Lampung, siswa dapat lebih mudah memahami materi Bahasa Lampung, terutama dalam hal pemahaman cerita rakyat dan pengaplikasian nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Media animasi yang interaktif dan menarik akan membantu siswa untuk lebih fokus dan memahami materi secara mendalam.
- b. Penggunaan media pembelajaran animasi yang lebih visual dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah.
- c. Siswa diharapkan dapat lebih menguasai Bahasa Lampung melalui cerita rakyat yang dipelajari, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis budaya lokal, mereka dapat lebih mudah mengingat dan menggunakan Bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

- a. Dengan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis cerita rakyat Lampung, guru akan memperoleh alternatif baru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini dapat mengatasi tantangan dalam mengajar materi yang kurang diminati siswa.
- b. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran. Hal ini akan membuat guru lebih siap untuk memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang dalam mendukung proses pembelajaran.
- c. Dengan menggunakan media animasi yang lebih visual dan interaktif, guru dapat lebih mudah memahami reaksi dan perkembangan siswa dalam proses belajar. Hal ini dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan mengadaptasi metode pengajaran yang lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

- a. Dengan diterapkannya media pembelajaran animasi berbasis cerita rakyat

Lampung, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Lampung secara keseluruhan. Hal ini akan membuat sekolah lebih mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan dan memberikan pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

- b. Sekolah dapat berperan lebih aktif dalam melestarikan budaya dan bahasa daerah melalui pengajaran Bahasa Lampung berbasis cerita rakyat. Hal ini akan memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian kearifan lokal dan peningkatan kecintaan siswa terhadap budaya mereka sendiri.
 - c. Sekolah yang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat lebih menarik perhatian masyarakat dan meningkatkan citra sekolah. Inovasi dalam pengajaran dapat menjadi nilai tambah yang membedakan sekolah tersebut dari sekolah lainnya, baik dalam hal kualitas pendidikan maupun relevansi kurikulum yang diterapkan.
4. Bagi Peneliti
- a. Melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan profesionalisme dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Peneliti juga dapat memperluas jaringan akademik dengan berkolaborasi dengan guru dan pihak-pihak terkait dalam pendidikan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti dapat mengembangkan wawasan tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Lampung dan menerapkan teori-teori pendidikan yang relevan dalam konteks pengajaran bahasa daerah.
 - c. Melalui penelitian ini, peneliti akan memperoleh pengalaman dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga akan mengasah keterampilan dalam pengumpulan data, analisis, serta penulisan laporan penelitian yang sistematis dan ilmiah.
 - d. Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan peneliti tentang penerapan media pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* di daerah tertentu, serta memberikan gambaran mengenai kebutuhan pendidikan di daerah yang memiliki kekayaan budaya lokal seperti Lampung. Peneliti dapat

memperluas pemahaman tentang pentingnya melibatkan budaya lokal dalam proses pendidikan di tingkat dasar.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Produk utama yang akan dikembangkan adalah media animasi berbasis cerita rakyat Lampung. Media ini akan menggabungkan visual, audio, dan teks dalam bentuk animasi yang menarik dan interaktif. Animasi ini akan menggambarkan cerita rakyat yang mengandung nilai budaya Lampung dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. File media animasi akan berbentuk video interaktif yang dapat diputar di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, atau perangkat lain yang mendukung pemutaran video. Format video ini akan kompatibel dengan berbagai aplikasi pemutar video standar, seperti VLC atau media player lainnya.
2. Konten Materi : Media animasi ini akan mencakup cerita rakyat khas Lampung berjudul “Legenda Sultan Domas” yang memiliki nilai moral, adil dan bijaksana sebagai seorang pemimpin serta budaya yang relevan. Setiap cerita akan disajikan dengan pendekatan yang memudahkan pemahaman peserta didik, serta dilengkapi dengan pesan moral yang sesuai dengan nilai- nilai lokal. Kemudian, Semua cerita akan disampaikan dalam Bahasa Lampung dengan terjemahan atau penjelasan dalam Bahasa Indonesia agar peserta didik dapat memahami kedua bahasa tersebut. Penggunaan Bahasa Lampung dalam animasi akan membantu siswa mengenal dan menguasai kosakata serta struktur bahasa daerah. Lalu, setiap animasi akan mencakup elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih opsi atau melakukan aktivitas tertentu dalam cerita (misalnya menjawab pertanyaan, memilih jalan cerita, atau memilih karakter). Ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi dan materi di sesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.

Tabel 5. Spesifikasi Jenis Produk

Spesifikasi jenis produk	Deskripsi
Judul	Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Cooperative Learning</i> Materi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa

Spesifikasi jenis produk	Deskripsi
Muatan	Lampung. Mata Pelajaran Bahasa Lampung kelas IV sesuai kurikulum 2013, dikemas dalam bentuk video animasi cerita rakyat yang menarik dan mudah dipahami.
Standar Kompetensi (SK)	Siswa mampu memahami dan mengerti sisi bacaan dalam Bahasa Lampung pada kata atau kalimat melalui pengamatan dan komunikasi secara lisan maupun tertulis.
Kompetensi	Memahami isi wacana prosa deskripsi tentang cerita rakyat.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah berdiskusi peserta didik mampu memahami isi wacana deskripsi tentang legenda Sultan Domas. 2. Setelah berdiskusi peserta didik mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan lafal dan fonem dalam membaca dan berbahasa Lampung. 3. Setelah berdiskusi peserta didik mampu menyimpulkan isi wacana legenda Sultan Domas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* merupakan inovasi pedagogis yang lahir dari penggabungan dua pendekatan, yaitu pemanfaatan animasi sebagai media visual-audiovisual yang interaktif dan strategi *Cooperative Learning* yang menekankan kerja sama antar siswa. Animasi dalam pembelajaran berfungsi menghadirkan representasi visual yang konkret, dinamis, dan mudah diingat, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak sekaligus meningkatkan motivasi belajar (Mayer, 2022; Chen dkk., 2023). Dengan menghadirkan narasi, ilustrasi, serta alur yang menarik, animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada sisi lain, *Cooperative Learning* sebagaimana ditegaskan Slavin (2020) menuntut adanya saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, serta interaksi tatap muka yang mendorong siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa bekerja sama dan saling memberi dukungan dalam memahami materi (Tamrin dkk., 2011). Integrasi animasi dengan *Cooperative Learning* menjadikan media tidak sekadar penyaji informasi, melainkan juga sarana yang memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan pembangunan pemahaman bersama. Hasil penelitian Johnson dkk. (2022) bahkan menunjukkan bahwa strategi ini memiliki *effect size* tinggi terhadap peningkatan pemahaman konseptual siswa, sementara studi Watanabe dkk. (2023) menemukan animasi 3D yang dipadukan dengan pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah

hingga 28%. Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat untuk mendukung pencapaian hasil belajar sekaligus penguatan nilai karakter siswa.

2.1.1 Pengertian Media

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran yang sangat penting sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi ajar dari pengajar kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pendidikan memungkinkan penyampaian materi yang lebih efektif dan efisien (Nurhasana, 2021). Menurut Daniyati dkk., (2023), media pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran guna membantu tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Menurut Suparlan (2019), media pembelajaran adalah komponen lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat yang digunakan dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga berperan dalam menciptakan kondisi yang mendukung terbentuknya proses pembelajaran itu sendiri. Media berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi ajar yang disampaikan. Dalam pandangan ini, media menjadi elemen penting yang menghubungkan antara sumber belajar (guru atau bahan ajar) dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Berbagai jenis media dapat digunakan dalam pendidikan, baik berupa media cetak seperti buku, modul, dan poster, maupun media digital seperti video, animasi, dan perangkat interaktif berbasis komputer (Lestari dan Wardhani, 2024). Media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi

pelajaran, termasuk komputer, slide, dan multimedia.

Pemilihan jenis media yang tepat sangat bergantung pada karakteristik materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan dan preferensi peserta didik. Media pembelajaran yang baik dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memperjelas penyampaian pesan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret serta dapat dirasakan oleh siswa (Lestari dkk., 2025).

Media juga memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai contoh, media visual seperti gambar dan diagram dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih nyata. Begitu juga dengan media audiovisual, seperti video atau animasi, yang dapat menggabungkan unsur gambar, gerakan, dan suara untuk menyampaikan informasi secara lebih dinamis dan menarik (Yusnaldi dkk, 2025). Kombinasi berbagai jenis media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan mempercepat proses belajar siswa. Media juga dapat merangsang berbagai indra siswa, sehingga memperbesar kemungkinan untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang diajarkan (Nurrita, 2018).

Dalam konteks pendidikan masa kini, media pembelajaran berbasis teknologi digital semakin berkembang dengan pesat. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin banyak diterapkan. Media berbasis teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran, simulasi, dan *e-learning*, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan interaktivitas, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal (Permana dkk., 2024). Pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih holistik dan mengaktifkan proses kognitif mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Rahayu dkk., 2024).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Salah satu fungsi media adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa dapat membuat mereka lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media yang bervariasi dapat memecah kebosanan yang sering muncul dalam proses belajar konvensional. Media yang menarik dan interaktif juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif (Munawir dkk., 2024).

Pemilihan media yang tepat sangat bergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jika tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan keterampilan praktis, media yang digunakan harus mampu memberikan simulasi yang realistis dan menyeluruh. Sebagai contoh, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), media yang menggambarkan proses-proses ilmiah atau eksperimen melalui video atau animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak dengan lebih baik. Di sisi lain, jika tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa, media yang memfasilitasi diskusi dan refleksi, seperti presentasi multimedia atau platform e-learning, dapat menjadi pilihan yang efektif (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, penting bagi pendidik untuk memilih media yang tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat merangsang proses belajar siswa secara optimal, memperjelas konsep-konsep yang abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Wulandari dkk., 2023). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis media dan fungsinya dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena selain sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar, media juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Rahayuningsih dkk., 2022). Menurut Arsyad (2020), fungsi media dalam pembelajaran adalah untuk memperjelas pesan dan informasi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik (Titin dkk., 2023). Oleh karena itu, media tidak hanya digunakan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengaktifkan proses mental siswa agar mereka dapat lebih memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

Fungsi media dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek penting. Media memiliki fungsi sebagai alat untuk merangsang siswa belajar dengan menyediakan informasi yang tepat dan relevan, serta menciptakan kondisi yang kondusif untuk proses belajar. Fungsi media lainnya adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan siswa, serta antara siswa dan materi ajar, sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Dengan demikian, media berperan sebagai perantara yang menghubungkan pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar kepada siswa, sekaligus sebagai alat untuk memperkaya dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Haptanti dkk., 2024). Selain itu, media juga berfungsi untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Media dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media bukan hanya sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, kegiatan kelompok, atau eksperimen. Media yang menarik dan interaktif juga dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran yang bersifat monoton dan pasif (Widiasanti dkk., 2023).

Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat beragam. Salah satu manfaat utamanya adalah dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran. Media visual, seperti gambar, diagram, atau video, dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami. Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPA, media visual yang menggambarkan proses-proses ilmiah atau eksperimen yang dilakukan di laboratorium dapat mempermudah siswa dalam memahami bagaimana suatu konsep atau fenomena bekerja (Amanda, 2024). Pembelajaran multimedia yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan memori siswa secara signifikan (Handoyo dkk., 2025).

Manfaat lain yang sangat penting dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Media digital, seperti permainan edukasi atau aplikasi pembelajaran interaktif, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar. Penggunaan media yang sesuai dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar (Naffi'an dkk., 2024).

Lebih lanjut lagi, penggunaan media dalam pembelajaran juga memiliki manfaat dalam membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Sebagai contoh, media audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak dan suara dapat memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut teori belajar multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer, penggunaan gambar dan teks secara bersamaan dapat meningkatkan pengolahan informasi pada memori jangka panjang siswa. Dengan memanfaatkan kedua saluran ini, media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, serta mengurangi beban kognitif yang mungkin timbul jika hanya mengandalkan teks saja (Sitanggang dkk., 2024).

Selain itu, media juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam

konteks pendidikan modern, penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis web atau platform *e-learning* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberi siswa fleksibilitas untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri, tanpa bergantung sepenuhnya pada pengajaran langsung dari guru. Media juga dapat digunakan untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, yang membantu mereka untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam hal ini, media berperan sebagai sarana yang mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Aisyah dkk., 2025).

Media juga memiliki manfaat dalam mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat berinteraksi satu sama lain melalui forum diskusi online, tugas kolaboratif, atau proyek kelompok. Hal ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling berbagi pengetahuan, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka (Septiyarningsih dkk., 2025). Pembelajaran sosial yang melibatkan interaksi antara siswa dapat mempercepat proses pembelajaran karena siswa dapat saling membantu dan belajar dari satu sama lain. Oleh karena itu, media yang memungkinkan kolaborasi antara siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka, yang merupakan kompetensi penting dalam dunia nyata (Rosita & Leonard, 2015).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan menggunakan media interaktif, seperti simulasi atau permainan edukatif, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi dan mencoba berbagai solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Fungsi media ini sangat penting dalam pendidikan abad 21, di mana siswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan

kreatif untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Sawitri dkk., 2024).

Manfaat media dalam pembelajaran juga terlihat dari kemampuannya untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, ada yang lebih mudah memahami materi melalui visual, auditori, atau kinestetik. Dengan menggunakan berbagai jenis media yang sesuai dengan preferensi gaya belajar siswa, proses pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu siswa tersebut. Misalnya, siswa yang lebih suka belajar dengan melihat gambar atau diagram dapat memanfaatkan media visual seperti infografis atau diagram alir, sementara siswa yang lebih suka belajar dengan mendengar dapat memanfaatkan media audio seperti podcast atau kuliah video (Gusasi dkk., 2024).

Dengan demikian, media memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup peningkatan motivasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami berbagai fungsi dan manfaat media serta memilih media yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Junaidi, 2019).

2.1.3 Karakteristik Media

Karakteristik media merupakan faktor penting yang memengaruhi efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik yang dapat mempengaruhi cara siswa menerima dan mengolah informasi yang disampaikan (Zulvyanti & Mas'ula, 2024).

Karakteristik media meliputi beberapa aspek yang dapat dibedakan berdasarkan jenis media, bentuk penyajian informasi, serta cara interaksi yang terjadi antara siswa dan media tersebut. Sebagai alat bantu dalam proses belajar, media seharusnya memiliki karakteristik yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik

media sangat penting agar pendidik dapat memilih media yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran (Rohima, 2023).

Salah satu karakteristik media adalah kemampuan untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Media yang menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan terstruktur dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang rumit. Misalnya, media visual seperti gambar, diagram, atau video dapat digunakan untuk menjelaskan proses-proses abstrak dalam berbagai bidang ilmu. Dalam hal ini, karakteristik media visual adalah kemampuannya untuk menggambarkan sesuatu secara konkret yang dapat dilihat dan dipahami oleh siswa. Media jenis ini sangat membantu dalam memperjelas materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata, seperti dalam pelajaran IPA atau matematika, di mana konsep-konsep kompleks sering kali lebih mudah dipahami melalui visualisasi (Meilina & Afriyah, 2024).

Interaktivitas juga merupakan karakteristik penting dari media pembelajaran. Media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi atau dengan alat pembelajaran lainnya memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Fitri dkk., 2025). Interaktivitas dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, mencoba berbagai cara untuk memecahkan masalah, serta mendapatkan umpan balik secara langsung. Dalam konteks ini, media interaktif, seperti perangkat lunak pembelajaran atau aplikasi berbasis *web*, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan adanya fitur interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah secara mandiri (Agustini dkk., 2024).

Selain interaktivitas, aksesibilitas media juga menjadi karakteristik yang sangat penting. Media yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa, baik secara fisik maupun teknis, akan lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Hal ini terkait dengan penggunaan media digital yang semakin meluas, di mana akses ke materi pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, asalkan ada perangkat dan koneksi internet (Rahmawati dkk., 2023). Media yang berbasis teknologi,

seperti *e-learning* atau *platform* pembelajaran *online*, memiliki keunggulan karena memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat. Dengan demikian, karakteristik aksesibilitas dari media digital memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel, yang penting dalam pembelajaran abad 21 (Wulansari & Suhartini, 2024; Hilal dkk., 2024).

Fleksibilitas media dalam penyajian informasi adalah karakteristik lain yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Media yang fleksibel dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori *Multiple Intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner (1983), yang menyatakan bahwa setiap siswa memiliki kecerdasan atau gaya belajar yang berbeda, seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, musikal, visual-spasial, kinestetik, dan interpersonal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa akan lebih efektif. Misalnya, dalam penggunaan multimedia, siswa yang memiliki kecerdasan visual lebih mudah memanfaatkan gambar, diagram, dan animasi, sedangkan siswa dengan kecerdasan linguistik mungkin lebih menyukai media yang berbasis teks atau narasi (Urba dkk, 2024; Liana, 2025, Marselinda, 2024).

Keterlibatan emosional dan motivasi juga menjadi karakteristik media yang tidak kalah penting. Media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Trikesumawati dkk., 2025). Motivasi intrinsik berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan karena minat dan kepuasan pribadi, bukan karena hadiah eksternal. Media yang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi yang relevan dengan kehidupan siswa, atau yang menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif atau simulasi, dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media dengan karakteristik ini sangat penting untuk mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar (Atmaja dkk., 2024).

Selain itu, keterjangkauan biaya adalah karakteristik yang juga perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Media pembelajaran yang dapat diakses dengan biaya yang terjangkau akan lebih mudah diterima dan diterapkan dalam berbagai situasi pendidikan. Dalam hal ini, media berbasis teknologi, seperti pembelajaran online atau aplikasi pembelajaran yang dapat diunduh, menawarkan biaya yang lebih efisien dibandingkan dengan penggunaan media fisik seperti buku atau alat peraga yang membutuhkan anggaran lebih besar (Chotib, 2018). Penggunaan media elektronik dan digital dalam pembelajaran dapat mengurangi biaya operasional, seperti biaya transportasi atau biaya cetak materi pembelajaran, yang sering kali menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran yang efektif di banyak sekolah atau institusi pendidikan (Parlindungan dkk., 2020).

Variasi dalam presentasi informasi adalah karakteristik lain dari media pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dalam hal ini, media multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dapat digunakan untuk menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih dinamis dan menarik. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah atau geografi, penggunaan video dokumenter, peta interaktif, atau aplikasi berbasis *augmented reality* dapat membantu siswa untuk memahami konteks sejarah atau geografi dengan cara yang lebih hidup dan menarik. Variasi dalam penyajian materi melalui media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Aryanti & Sitompul, 2023).

Salah satu karakteristik media yang juga perlu diperhatikan adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi dan kerja sama. Media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok dapat mendukung pembelajaran kolaboratif, yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Media berbasis teknologi seperti forum diskusi online, *video conference*, atau aplikasi kolaborasi dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau

masalah, serta berbagi ide dan informasi satu sama lain (Hayya', 2023). Husain (2020) dalam teori belajar sosialnya menyatakan bahwa interaksi sosial antara individu dalam kelompok dapat mempercepat pembelajaran, karena siswa saling memberikan umpan balik dan membantu satu sama lain dalam mengatasi kesulitan belajar.

Terakhir, karakteristik media yang perlu diperhatikan adalah kemampuannya untuk menyediakan umpan balik. Media yang dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa akan sangat membantu dalam proses evaluasi dan perbaikan pemahaman siswa. Misalnya, aplikasi pembelajaran atau kuis interaktif yang memberikan umpan balik segera setelah siswa menjawab soal atau menyelesaikan tugas dapat membantu siswa mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi. Umpan balik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka sebelum melanjutkan ke materi yang lebih sulit (Saodah dkk., 2020).

Dengan demikian, karakteristik media dalam pembelajaran sangat beragam dan mempengaruhi bagaimana media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pemahaman yang baik mengenai karakteristik media akan membantu pendidik untuk memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi pendidikan yang ada (Alwi & Agustia, 2024).

2.2 Cooperative Learning

Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan pendekatan instruksional yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tugas belajar demi mencapai tujuan bersama (Slavin, 2022). Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Artinya, siswa tidak hanya bertanggung jawab atas pembelajaran pribadi, tetapi juga atas pencapaian teman-teman dalam kelompoknya (Gusman & Fitriani, 2023). Model ini relevan dengan permasalahan

utama dalam penelitian, yakni rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Lampung, khususnya pada materi cerita rakyat. Model konvensional yang bersifat satu arah (ceramah, membaca, menulis) kurang mampu menstimulasi partisipasi aktif, padahal siswa kelas IV berada dalam fase perkembangan operasional konkret yang membutuhkan interaksi sosial dan aktivitas nyata. Oleh karena itu, *Cooperative Learning* menjadi alternatif strategis karena mendorong keterlibatan aktif, diskusi makna, serta pembentukan pemahaman melalui proses dialogis antar siswa (Gusman & Fitriani, 2023).

Penerapan *Cooperative Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial-emosional siswa. Dalam konteks pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti cerita rakyat Lampung, model ini memperkuat nilai gotong royong, saling menghargai pendapat, serta kemampuan mendengarkan—yang semuanya sejalan dengan semangat pelestarian budaya dan penguatan karakter. Ini mendukung tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman sekaligus membangun kecintaan siswa terhadap warisan budaya lokal (Suanthara & Diatmika, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi berbasis narasi budaya. Salah satunya adalah studi oleh Sa'diyah dkk., (2023), yang menekankan bahwa keberhasilan model ini terletak pada “*positive interdependence*” (ketergantungan positif antar siswa), “*face-to-face promotive interaction*”, dan “*group processing*”, yang mendorong pemahaman mendalam dan partisipasi aktif. Dalam konteks penggunaan media animasi, ketiga aspek tersebut dapat diintegrasikan melalui kegiatan seperti menonton bersama, menganalisis isi cerita, dan diskusi kelompok tentang pesan moral yang terkandung dalam animasi cerita rakyat.

Selanjutnya, *Cooperative Learning* juga sangat mendukung efektivitas media animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media animasi bersifat visual, interaktif, dan menarik; namun untuk memaksimalkan dampaknya, media

tersebut perlu digunakan dalam lingkungan belajar yang menumbuhkan interaksi, kolaborasi, dan diskusi. Model ini memberikan wadah yang ideal bagi siswa untuk saling berbagi pemahaman setelah menonton animasi, menyampaikan interpretasi mereka terhadap pesan cerita, serta membandingkan nilai-nilai budaya yang tersirat (Kotimah, 2024).

Selain itu, Slavin (2015) mengidentifikasi bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* juga ditandai oleh pembagian tugas yang jelas antara anggota kelompok, di mana setiap siswa memiliki peran yang spesifik dalam menyelesaikan tugas. Hal ini memungkinkan adanya saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi dari setiap anggotanya. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, mendiskusikan ide, serta menyelesaikan masalah bersama-sama. Salah satu karakteristik lainnya adalah adanya penghargaan terhadap keberhasilan kelompok, yang meningkatkan motivasi untuk belajar lebih baik dan bekerja lebih keras. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya fokus pada hasil akademik tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa (Slavin, 2015).

Manfaat dari metode pembelajaran kooperatif mencakup sebagai berikut.

1. Meningkatkan Prestasi Akademik. Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan meningkatkan hasil akademik mereka melalui kolaborasi dan diskusi dalam kelompok (Slavin, 2015).
2. Mengembangkan Keterampilan Sosial. Siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik melalui interaksi dalam kelompok (Johnson & Johnson, 1999).
3. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena kesuksesan mereka tergantung pada keberhasilan kelompok (Arends, 2012).
4. Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bertanggung jawab tidak hanya terhadap pembelajaran pribadi, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok (Davidson, 2017).

5. Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Slavin, 2015).

Mengurangi Kesenjangan Kemampuan. Pembelajaran kooperatif membantu mengurangi kesenjangan kemampuan antara siswa karena siswa yang lebih pandai dapat membantu teman-temannya yang kesulitan (Slavin, 2015)

2.2.1 Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1970-an. Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab individu dalam kelompok belajar (Aronson dkk., 1978). Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara membagi topik pembelajaran menjadi beberapa bagian kecil, di mana setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai bagian tersebut, kemudian mengajarkannya kepada teman-temannya. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari dan menguasai bagian tertentu dari materi pembelajaran (Slavin, 2022). Setelah mempelajari materi secara mendalam, siswa bergabung dengan anggota dari kelompok lain yang memiliki tanggung jawab yang sama (kelompok ahli) untuk mendiskusikan dan memperdalam pemahaman mereka. Kemudian, mereka kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya (Johnson & Johnson, 2021). Pendekatan ini tidak hanya mendorong pemahaman konseptual yang lebih dalam tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan siswa.

2.2.2 Sintaks Model Pembelajaran Cooperative tipe Jigsaw

Adapun sintaks pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw (Aronson dkk., 2023)

No.	Sintaks	Langkah Pembelajaran
	Pembagian kelompok	Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang disebut kelompok rumah. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Kelompok rumah ini akan bekerja selama proses pembelajaran.
	Penugasan topik	Setiap kelompok rumah diberikan topik pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa bagian atau subtopik yang lebih kecil. Setiap anggota kelompok rumah akan mendapatkan bagian atau subtopik yang berbeda.
	Pembentukan kelompok ahli	Setelah mendapatkan bagian subtopik, siswa kemudian bergabung dengan siswa lain dari kelompok yang berbeda yang memiliki subtopik yang sama. Kelompok ini disebut kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli, siswa akan mendiskusikan dan mempelajari materi mereka secara mendalam.
	Diskusi dan penyampaian materi	Setiap anggota kelompok ahli mempersiapkan diri untuk menyampaikan materi mereka kepada kelompok rumah masing-masing. Proses ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam sebelum mengajarkannya kepada orang lain.
	Kembali ke kelompok rumah	Setelah sesi diskusi di kelompok ahli, setiap siswa kembali ke kelompok rumah mereka. Di sini, setiap siswa yang telah mempelajari subtopik tertentu akan mengajarkan materi tersebut kepada teman-temannya dalam kelompok rumah.
	Penyampaian dan evaluasi	Setiap siswa menyampaikan bagian materi yang mereka pelajari kepada anggota kelompok rumah lainnya. Dengan cara ini, semua anggota kelompok rumah mendapatkan informasi mengenai semua subtopik yang telah dibagikan. Biasanya, proses ini diikuti dengan evaluasi untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan oleh teman-temannya.
	Refleksi dan umpan balik	Setelah semua bagian materi telah disampaikan, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai pemahaman mereka. Guru juga bisa memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan pembelajaran mereka, apakah mereka merasa materi yang disampaikan sudah dipahami dengan baik.

Media pembelajaran animasi dalam model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw digunakan pada sintak keempat, yaitu saat siswa berada dalam kelompok ahli

(*expert group*) untuk mempelajari bagian materi yang telah dibagikan. Pada tahap ini media berfungsi sebagai sumber belajar utama yang membantu siswa memahami materi secara mendalam sebelum kembali ke kelompok asal (*home group*) untuk menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media animasi ditempatkan pada inti proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta mendukung keberhasilan kerja sama dalam kelompok.

2.2.3 Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw*

Menurut (Aronson dkk.,1978) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep Secara Mendalam.

Tujuan utama dari pembelajaran Jigsaw adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi dan mengajarkannya kepada teman-teman mereka, sehingga memperluas dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep yang ada.

2. Meningkatkan Interaksi dan Kolaborasi Antar Siswa

Model ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dengan bekerja dalam kelompok ahli dan kelompok rumah, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan interpersonal dan kolaboratif mereka yang sangat penting untuk keberhasilan di dunia profesional.

3. Mengembangkan Kemandirian Belajar

Pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam mempelajari materi. Siswa tidak hanya bergantung pada guru untuk mendapatkan informasi, tetapi mereka juga harus mencari dan memahami materi secara individu sebelum mengajarkannya kepada orang lain.

4. Mendorong Siswa untuk Aktif Berpartisipasi dalam Pembelajaran

Pembelajaran Jigsaw dirancang agar siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar. Setiap siswa memiliki bagian penting dalam keberhasilan kelompok, sehingga mereka didorong untuk selalu berpartisipasi dengan cara berbagi

informasi, bertanya, dan membantu teman-temannya.

5. Meningkatkan Motivasi Belajar

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan melihat pentingnya kontribusi mereka terhadap kelompok, siswa merasa lebih termotivasi untuk menguasai materi dan berusaha lebih keras dalam memahami topik yang diberikan.

6. Mengembangkan Kemampuan Mengajar dan Presentasi

Salah satu tujuan Jigsaw adalah memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan mengajar dan presentasi. Siswa tidak hanya belajar, tetapi juga mengajarkan materi kepada teman-temannya, yang dapat memperkuat keterampilan presentasi dan penguasaan materi mereka.

2.2.4 Manfaat Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw

Adapun manfaat model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut (Aronson dkk.,1978) adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam kelompok. Proses diskusi dan berbagi pengetahuan dalam kelompok rumah dan kelompok ahli meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan negosiasi antaranggota kelompok.

2. Meningkatkan Pemahaman Materi

Dengan cara mengajarkan materi kepada teman sekelompok, siswa dituntut untuk benar-benar memahami topik tersebut. Proses mengajarkan orang lain memperdalam pemahaman pribadi dan memungkinkan siswa untuk memeriksa dan merevisi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

3. Mendorong Partisipasi Aktif

Pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi. Hal ini membuat siswa lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok mereka.

4. Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab

Dalam model ini, setiap siswa memegang peran yang sangat penting karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi individu. Setiap siswa dituntut untuk mempersiapkan dan menguasai bagian materi yang diberikan, yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mereka dalam mencapai tujuan kelompok.

5. Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama

Model pembelajaran Jigsaw mengajarkan pentingnya kerja sama dalam pencapaian tujuan bersama. Siswa belajar untuk berbagi informasi, membantu sesama, serta menghargai kontribusi anggota kelompok lainnya.

6. Mempercepat Proses Pembelajaran

Melalui pembelajaran yang lebih terstruktur dan kolaboratif, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efisien. Diskusi dalam kelompok ahli dan penyampaian kembali materi ke kelompok rumah memungkinkan distribusi informasi yang lebih merata.

7. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Dalam pembelajaran Jigsaw, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga dituntut untuk memahami, menganalisis, dan menjelaskan materi secara logis kepada orang lain. Hal ini mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

2.2.5 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Keunggulan model Jigsaw terletak pada kemampuannya untuk menciptakan interdependensi positif di antara siswa, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap individu (Kagan, 2023). Sedangkan Menurut Aronson (1978), model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki beberapa keunggulan yang signifikan, baik dari segi pengembangan akademik maupun sosial siswa. Berikut adalah beberapa keunggulan utama yang dijelaskan oleh Aronson adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan Kerja Sama dan Kolaborasi Sosial

Model Jigsaw mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Setiap

anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai bagian tertentu dari materi yang akan diajarkan kepada anggota kelompok lainnya. Hal ini memperkuat keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan untuk mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain.

2. Mengurangi Konflik Sosial dan Prasangka

Salah satu alasan utama pengembangan model Jigsaw adalah untuk mengurangi ketegangan sosial dan prasangka antar kelompok, terutama di sekolah-sekolah yang baru saja didesegregasi. Dengan bekerja dalam kelompok yang heterogen, siswa dapat belajar untuk memahami perbedaan dan membangun hubungan yang lebih harmonis, sehingga mengurangi diskriminasi atau prasangka rasial dan sosial.

3. Meningkatkan Pemahaman Materi Secara Mendalam

Dalam model Jigsaw, setiap siswa bertanggung jawab untuk menguasai bagian tertentu dari materi. Ketika mereka mengajarkan materi yang mereka pelajari kepada teman-temannya, mereka tidak hanya mengingat informasi tetapi juga memproses dan memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini membantu memperkuat pemahaman konsep-konsep yang sulit.

4. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Karena setiap siswa memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan kelompok, mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi. Proses ini memberikan rasa tanggung jawab yang tinggi kepada siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

5. Mendorong Kemandirian Belajar

Model Jigsaw memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi "ahli" dalam subtopik tertentu, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Siswa tidak hanya bergantung pada guru untuk memperoleh informasi, tetapi mereka juga mempelajari materi secara mandiri dan kemudian berbagi pengetahuan tersebut dengan teman-temannya.

6. Mengembangkan Kemampuan Mengajar dan Penyampaian Materi

Salah satu aspek penting dalam model Jigsaw adalah bahwa siswa tidak hanya belajar, tetapi juga mengajarkan materi yang telah mereka pelajari kepada teman sekelompok. Ini mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan

informasi secara jelas dan efektif, serta meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum.

Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki berbagai keunggulan, menurut (Aronson, 1978), model ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

1. Ketergantungan pada Kinerja Anggota Kelompok
2. Salah satu kelemahan utama dari model Jigsaw adalah adanya ketergantungan yang tinggi pada kinerja individu anggota kelompok. Jika salah satu siswa tidak menguasai materi dengan baik atau tidak berkontribusi maksimal dalam mengajarkan teman-temannya, hal ini bisa mempengaruhi pemahaman materi oleh anggota kelompok lainnya. Ketidakseimbangan dalam kontribusi dapat menyebabkan ketidakadilan dalam hasil pembelajaran.
3. Kesulitan dalam Mengelola Kelompok yang Heterogen
Dalam model Jigsaw, siswa dari berbagai latar belakang dan kemampuan belajar yang berbeda akan bekerja bersama dalam kelompok. Ini bisa menimbulkan kesulitan dalam pengelolaan kelompok, terutama jika ada anggota yang memiliki kemampuan lebih rendah dalam memahami materi. Siswa yang lebih cepat belajar bisa merasa frustrasi jika harus membantu teman yang lebih lambat dalam memahami materi, yang dapat menghambat jalannya proses pembelajaran.
4. Memerlukan Waktu dan Persiapan yang Lebih Lama
Untuk mengimplementasikan model Jigsaw dengan efektif, guru harus mempersiapkan materi dengan cermat dan membaginya ke dalam bagian-bagian kecil yang dapat dipelajari oleh siswa. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk diskusi dalam kelompok ahli dan kelompok rumah bisa lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional, yang memerlukan manajemen waktu yang baik agar pembelajaran tetap efisien.
5. Tantangan dalam Menilai Individu
Karena model Jigsaw mengutamakan kerja kelompok, menilai kinerja individu dalam kelompok bisa menjadi tantangan. Penilaian yang lebih subjektif terhadap kontribusi siswa dalam kelompok bisa menyebabkan ketidakadilan, terutama

jika beberapa siswa tidak berperan aktif namun mendapatkan nilai yang sama dengan siswa yang lebih banyak berkontribusi.

6. Kemungkinan Pembelajaran yang Tidak Merata

Dalam beberapa kasus, siswa yang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi bisa saja mendominasi diskusi, sementara siswa yang lebih lemah bisa lebih pasif. Hal ini bisa mengakibatkan ketidakseimbangan dalam pemahaman materi oleh seluruh anggota kelompok, dengan beberapa siswa yang mungkin tidak mendapatkan kesempatan yang sama.

7. Tantangan dalam Penerapan di Kelas dengan Banyak Siswa

Model Jigsaw lebih efektif diterapkan dalam kelompok yang lebih kecil. Dalam kelas dengan banyak siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih sulit untuk dikelola. Guru mungkin kesulitan untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian yang cukup dan bahwa diskusi dalam kelompok berjalan dengan lancar dan terstruktur.

Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dipilih karena strategi ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota bertanggung jawab mempelajari dan menguasai bagian materi tertentu untuk kemudian mengajarkannya kembali kepada anggota kelompoknya. Karakteristik ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan kerjasama. Jigsaw juga mendorong siswa untuk aktif membangun pemahaman melalui proses *peer teaching*, sehingga memperkuat daya ingat dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun sikap toleransi dan empati dalam kelompok belajar yang heterogen (Johnson & Johnson, 2021; Slavin, 2022). Selain itu, Jigsaw cocok dipadukan dengan media pembelajaran animasi karena materi yang kompleks dapat dipecah menjadi bagian-bagian sederhana yang lebih mudah dipahami siswa, sehingga sinergi antara metode dan media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

2.3 Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*

Dalam konteks pembelajaran, media video animasi telah terbukti menjadi salah satu alat yang efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Media ini menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi secara dinamis, sehingga mampu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna, khususnya bagi siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual. Ketika dipadukan dengan pendekatan *Cooperative Learning*, pemanfaatan animasi menjadi semakin bermakna karena tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar pemahaman dalam kelompok. Dengan demikian, media video animasi berbasis *Cooperative Learning* tidak hanya berfungsi menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Melati dkk., 2023).

Sebelum membahas lebih jauh tentang berbagai jenis animasi yang digunakan dalam media video animasi, perlu dipahami bahwa pemilihan jenis animasi yang tepat, baik itu animasi 2D, 3D, maupun *stop-motion*, sangat bergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sebagai audiens. Ketika dikembangkan dalam kerangka *Cooperative Learning*, pemilihan jenis animasi juga diarahkan untuk mendukung interaksi antar siswa dalam kelompok, misalnya animasi 2D yang sederhana untuk memicu diskusi awal, atau animasi 3D yang lebih kompleks untuk mendorong analisis bersama dan pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan jenis animasi tidak hanya dipertimbangkan dari sisi visual dan teknis, tetapi juga dari kemampuannya memfasilitasi kerja sama, saling membantu, serta tanggung jawab kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putra dkk., 2024).

2.3.1 Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis

audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. Animasi, dalam konteks ini, merujuk pada teknik pembuatan gambar bergerak dengan menggunakan perangkat lunak atau alat tertentu, yang menggambarkan peristiwa atau konsep secara visual (Andrasari dkk., 2022). Menurut Melati dkk., (2023), animasi sebagai media pembelajaran memiliki kekuatan untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami oleh siswa. Ketika dipadukan dengan pendekatan *Cooperative Learning*, animasi tidak hanya menyederhanakan materi yang kompleks, tetapi juga menjadi stimulus bagi siswa untuk berdiskusi, saling bertukar gagasan, dan bekerja sama dalam mengonstruksi pemahaman. Dengan demikian, animasi berbasis *Cooperative Learning* tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit, tetapi juga memperkuat keterampilan kolaboratif dan sosial siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran animasi dapat dibuat menggunakan Canva, yaitu platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk menghasilkan animasi sederhana, presentasi interaktif, maupun video edukasi. Canva dipilih karena tampilannya sederhana, aksesibel melalui perangkat apa pun tanpa memerlukan spesifikasi tinggi, serta dilengkapi perpustakaan elemen visual, audio, dan template yang memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Melalui fitur *animated text*, *elements*, dan *transition*, guru dapat mengemas materi dalam bentuk *storytelling* maupun penjelasan konsep secara visual yang lebih hidup. Hasil animasi dapat diunduh dalam format MP4 atau GIF sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun dipadukan dengan model *Cooperative Learning* tipe, di mana setiap kelompok siswa dapat mempelajari bagian animasi tertentu kemudian saling bertukar informasi dalam kelompok asal. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa media animasi berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, video animasi juga menyediakan kesempatan untuk menyampaikan informasi yang membutuhkan visualisasi berulang atau detail-detail tertentu yang sulit

dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Sebagai contoh, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, animasi dapat menggambarkan proses-proses mikroskopis yang terjadi dalam tubuh manusia atau dalam reaksi kimia yang sulit dilihat dengan mata telanjang. Dengan demikian, media video animasi membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menambah efektivitas pembelajaran (Melati dkk., 2023).

Menurut Purnama & Kusmiyati (2025), media video animasi berfungsi sebagai penghubung antara representasi visual dan verbal, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Konsep *multimedia learning* yang diajukan oleh Mayer menyarankan bahwa penggunaan animasi yang disertai dengan penjelasan verbal dapat meningkatkan pengolahan informasi dan memperkuat pemahaman siswa. Dalam hal ini, video animasi tidak hanya mengandalkan gambar bergerak, tetapi juga memadukan teks atau narasi suara untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Selain sebagai media pembelajaran yang efektif, video animasi juga memiliki keuntungan dalam hal fleksibilitas. Pembelajaran dengan video animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Sebagai media yang interaktif, video animasi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui simulasi, kuis, maupun fitur interaktif lainnya yang ditambahkan dalam video (Widiasanti dkk., 2023).

Dalam konteks penggunaan media pembelajaran di sekolah, video animasi sering kali digunakan untuk menggambarkan topik-topik yang sulit atau membutuhkan visualisasi dinamis, seperti proses kimia, fisika, atau konsep-konsep matematis. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan produktif, terlebih jika dipadukan dengan strategi *Cooperative Learning* yang mendorong siswa untuk saling berdiskusi, bekerja sama, dan mengonstruksi pemahaman bersama (Andrasari dkk., 2022). Dengan semakin berkembangnya

teknologi, kualitas video animasi terus meningkat, sehingga memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang lebih hidup dan realistis. Selain itu, kemajuan teknologi komputer dan perangkat lunak animasi memungkinkan pembuatan video animasi yang lebih murah dan lebih mudah diakses oleh banyak pihak, termasuk sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dana (Zahwa & Syafi'i, 2022).

2.3.2 Karakteristik Media Video Animasi berbasis *Cooperative Learning*

Media video animasi memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari bentuk media lainnya. Karakteristik ini tidak hanya mencakup aspek visual, tetapi juga memengaruhi cara siswa belajar dan memahami materi. Beberapa karakteristik utama media video animasi antara lain dinamis, karena menyajikan gerakan yang menarik perhatian siswa; interaktif, dengan potensi memfasilitasi diskusi, simulasi, atau aktivitas kelompok; fleksibel, karena dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran baik tatap muka maupun daring; serta memiliki kemampuan untuk menyederhanakan konsep-konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Ketika dipadukan dengan model *Cooperative Learning*, karakteristik tersebut semakin optimal karena animasi dapat menjadi pemicu interaksi, memperkuat kerja sama, serta memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara kolaboratif antar siswa. (Langit dkk., 2023).

1. Dinamis dan Visual

Salah satu karakteristik paling menonjol dari media video animasi adalah dinamisitasnya. Berbeda dengan gambar statis, animasi dapat menghidupkan konsep yang sulit dipahami dengan menggunakan gambar bergerak (Purnama dan Kusmiyati, 2025). Seperti yang disarankan oleh Afidah (2013) dalam *teori cognitive load*, animasi dapat mengurangi beban kognitif siswa dengan menyederhanakan dan memperjelas materi pelajaran yang rumit. Gambar bergerak, yang diiringi dengan narasi atau penjelasan visual lainnya, membantu siswa memvisualisasikan peristiwa yang terjadi dalam waktu tertentu, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Dalam pembelajaran kimia, misalnya, animasi dapat menunjukkan bagaimana reaksi

kimia terjadi secara rinci yang sulit digambarkan dalam bentuk teks atau gambar statis.

2. Interaktif dan Dapat Dipersonalisasi

Media video animasi juga dapat dirancang dengan elemen interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, beberapa aplikasi pembelajaran berbasis animasi memungkinkan siswa untuk memilih jalannya cerita atau mencoba eksperimen virtual (Munawir dkk., 2024). Menurut Lestari dkk., 2024), interaksi yang melibatkan pengambilan keputusan siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk belajar. Dengan cara ini, media video animasi tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan mempersonalisasi pengalaman pembelajaran mereka.

3. Fleksibilitas dalam Penyajian Konten

Karakteristik lainnya adalah fleksibilitas dalam penyajian materi. Video animasi memungkinkan materi pembelajaran untuk disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Fleksibilitas ini dapat mencakup pengaturan kecepatan tampilan, penggunaan suara atau teks, serta penambahan elemen visual atau audio lainnya. Sebagai contoh, untuk siswa yang membutuhkan penjelasan lebih detail, video animasi dapat disertai dengan narasi tambahan, sedangkan untuk siswa yang lebih cepat memahami, mereka dapat melewati bagian-bagian tertentu yang tidak relevan. Sehingga, video animasi dapat diadaptasi untuk berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Liu & Elms, 2019).

4. Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstrak

Salah satu keunggulan terbesar media video animasi adalah kemampuannya dalam mengilustrasikan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami. Animasi dapat menggambarkan proses yang terjadi dalam dimensi waktu atau ruang yang tidak dapat ditunjukkan dengan gambar biasa. Dalam pembelajaran matematika, misalnya, video animasi dapat menggambarkan visualisasi perhitungan integral atau persamaan diferensial yang lebih mudah dimengerti melalui gerakan yang dinamis dan pengulangan visual. Hal ini sangat berguna

untuk materi yang membutuhkan pengetahuan konseptual yang dalam dan mendalam, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan alam, fisika, atau biologi (Fauzan dkk., 2023).

5. Daya Tarik dan Keterlibatan Emosional

Video animasi juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam pembelajaran (Angela dkk., 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susianti (2024), video animasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Ketika siswa merasa terhibur dan terlibat secara emosional dengan materi yang disajikan, mereka cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan lebih mampu mengingat informasi tersebut. Elemen visual yang penuh warna dan karakter animasi yang menarik juga dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk terus belajar.

6. Mudah Diakses dan Dapat Digunakan Berulang Kali

Dalam konteks pendidikan modern, media video animasi menawarkan kemudahan dalam hal aksesibilitas. Pembelajaran berbasis video animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, terutama dengan kemajuan teknologi internet. Siswa dapat menonton dan mengulang materi yang disampaikan dalam video animasi sebanyak yang mereka butuhkan untuk memahami topik dengan lebih baik. Selain itu, video animasi dapat disesuaikan dengan berbagai platform, seperti perangkat seluler, komputer, atau perangkat digital lainnya, yang mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran (Rachmidiana & Saputra, 2024).

7. Meningkatkan Retensi Memori

Penelitian yang dilakukan oleh Moreno & Mayer (2007) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan retensi memori jangka panjang siswa. Karena animasi menggabungkan elemen visual dan verbal secara bersamaan, informasi yang disampaikan lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap informasi ini meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang berbeda (Telaumbanua dkk., 2024).

Secara keseluruhan, karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan media video animasi sebagai alat yang sangat efektif untuk pembelajaran. Dengan kemampuan untuk menyederhanakan konsep yang rumit, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, media video animasi memiliki potensi untuk mendukung berbagai metode pengajaran di sekolah atau dalam pembelajaran mandiri (Pradana, 2025).

2.3.3 Kelebihan Media

Media video animasi memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk jenjang pendidikan dasar (Susianti, 2024). Beberapa kelebihan tersebut antara lain:

1. Menarik Perhatian dan Meningkatkan Minat Belajar

Warna-warna cerah, gerakan dinamis, dan audio yang menyenangkan membuat video animasi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini sangat penting untuk mempertahankan fokus siswa, terutama di usia dini yang memiliki rentang perhatian terbatas.

2. Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman

Kombinasi antara elemen visual dan audio dapat memperkuat ingatan jangka panjang siswa. Menurut teori Dual Coding dari Paivio, informasi yang disajikan secara visual dan verbal akan lebih mudah diproses dan diingat.

3. Menyajikan Materi yang Kompleks Secara Sederhana

Konsep-konsep abstrak atau proses yang rumit dapat divisualisasikan secara konkret dan bertahap, sehingga lebih mudah dipahami siswa. Misalnya, konsep siklus air atau sistem pernapasan dapat dijelaskan melalui animasi yang menunjukkan tahap demi tahap dengan ilustrasi menarik.

4. Menyediakan Simulasi yang Aman dan Ekonomis

Beberapa materi yang sulit diamati secara langsung, berbahaya, atau mahal untuk direalisasikan di kelas dapat disimulasikan melalui video animasi, seperti eksperimen sains atau fenomena alam.

5. Fleksibel dan Dapat Diakses Ulang

Video animasi dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme masing-masing. Media ini juga mudah diakses

melalui berbagai perangkat digital, baik secara online maupun *offline*.

6. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif

Video animasi dapat digunakan secara individual maupun dalam kelompok, baik sebagai bahan ajar utama maupun sebagai penguatan materi. Hal ini mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

7. Mendorong Literasi Digital dan Kreativitas

Selain sebagai media konsumsi, video animasi juga dapat menjadi alat produksi, di mana siswa dapat diajak untuk membuat animasi sederhana sebagai bentuk ekspresi pemahaman mereka terhadap suatu materi.

8. Mengembangkan Empati dan Nilai Karakter

Dengan narasi yang kuat dan visualisasi yang menyentuh, video animasi dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral, budaya, dan sosial secara efektif.

2.3.4 Kekurangan Media

Meskipun media video animasi memiliki banyak kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Kekurangan ini dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran apabila tidak diantisipasi dengan strategi yang tepat (Susianti, 2024). Berikut beberapa kekurangan media video animasi:

1. Memerlukan Keterampilan Teknis yang Tinggi

Pembuatan video animasi membutuhkan keahlian khusus dalam desain grafis, pengeditan video, dan penguasaan perangkat lunak animasi seperti *Adobe Animate*, *After Effects*, atau *software* lainnya. Tidak semua pendidik memiliki kemampuan ini, sehingga diperlukan pelatihan khusus atau keterlibatan tenaga ahli.

2. Biaya Produksi yang Relatif Tinggi

Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti slide PowerPoint atau media cetak, produksi video animasi memerlukan investasi waktu dan dana yang lebih besar, baik untuk perangkat keras (komputer dengan spesifikasi tinggi), perangkat lunak, maupun sumber daya manusia.

3. Ketergantungan pada Teknologi

Media video animasi memerlukan perangkat pemutar seperti komputer,

proyektor, atau gadget yang memadai. Hal ini menjadi kendala di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Selain itu, kendala teknis seperti pemadaman listrik atau kerusakan perangkat dapat mengganggu kelancaran pembelajaran.

4. Tidak Semua Materi Cocok untuk Animasi

Beberapa topik pembelajaran, terutama yang bersifat diskursif, naratif panjang, atau membutuhkan interaksi langsung antar siswa dan guru, mungkin tidak efektif jika disajikan dalam bentuk animasi. Penggunaan animasi yang tidak relevan dengan konten bisa mengurangi makna dan kedalaman materi.

5. Resiko Kelebihan Stimulasi (*Cognitive Overload*)

Terlalu banyak elemen visual, suara, atau efek dalam animasi dapat menyebabkan beban kognitif berlebih pada siswa, terutama siswa usia dini. Hal ini justru bisa menghambat pemahaman jika tidak dirancang dengan prinsip multimedia learning yang tepat.

6. Kurangnya Interaksi Sosial

7. Jika penggunaan animasi terlalu dominan dalam proses pembelajaran, hal ini bisa mengurangi interaksi antara guru dan siswa atau antar siswa itu sendiri. Padahal, interaksi sosial sangat penting untuk membentuk pemahaman yang mendalam dan memperkuat keterampilan komunikasi.

8. Keterbatasan dalam Penyesuaian Konteks Lokal

Banyak animasi yang tersedia secara daring menggunakan konteks budaya asing yang tidak sesuai dengan lingkungan lokal siswa. Hal ini dapat memengaruhi relevansi dan keberterimaan pesan dalam pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan berbagai kekurangan tersebut, maka penggunaan video animasi dalam pembelajaran harus dirancang secara hati-hati. Diperlukan seleksi materi yang tepat, desain visual yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta integrasi yang harmonis dengan metode pembelajaran lainnya agar manfaat media ini dapat dimaksimalkan.

2.4 Hasil Belajar

Belajar merupakan proses aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru. Menurut perspektif

psikologi pendidikan modern, belajar bukan sekadar akumulasi informasi, melainkan proses internal yang melibatkan perubahan perilaku atau kognisi sebagai hasil dari pengalaman dan latihan (Slavin, 2022). Dalam pandangan behavioristik, belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari stimulus dan respons. Teori ini menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman dalam proses belajar (Skinner dalam Ormrod, 2020). Teori ini sangat berguna untuk menjelaskan pembentukan kebiasaan dan keterampilan dasar.

Pada teori belajar kognitif memfokuskan perhatian pada bagaimana informasi diproses, disimpan, dan diingat oleh individu. Tokoh penting dalam aliran ini, seperti Piaget dan Bruner, menganggap belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka (Woolfolk, 2021). Teori konstruktivistik, yang berkembang dari kognitivisme, menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman nyata. Vygotsky (dalam Schunk, 2022) menekankan pentingnya interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal (ZPD) dalam pembelajaran.

Dalam teori belajar humanistik, fokus utama terletak pada peran motivasi, aktualisasi diri, dan keunikan setiap individu. Tokoh seperti Carl Rogers dan Abraham Maslow menekankan bahwa belajar yang efektif terjadi ketika siswa merasa aman secara emosional dan dihargai sebagai individu (Santrock, 2020). Belajar yang bermakna (*meaningful learning*) terjadi ketika informasi baru dapat dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Ausubel menekankan pentingnya struktur kognitif dan pengorganisasian informasi agar belajar dapat bertahan lama (Mayer, 2021). Proses berpikir dalam pembelajaran melibatkan keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan siswa untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi cara mereka belajar. Menurut Flavell (dalam Kuhn & Dean, 2021), metakognisi sangat penting untuk mengembangkan kemandirian belajar siswa. Belajar juga dapat dilihat sebagai proses reflektif yang berkelanjutan, di mana siswa merefleksikan pengalaman mereka dan

mengaitkannya dengan teori atau konsep. Dalam pendekatan reflektif ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menggali makna dari pengalaman belajar (Brookfield, 2020).

Hasil belajar merupakan indikator utama yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Piaget Bloom (2020), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ranah kognitif, hasil belajar terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, serta mengaplikasikan konsep yang dipelajari. Ranah afektif tercermin melalui sikap, motivasi, dan nilai-nilai yang berkembang setelah mengikuti pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotor menekankan keterampilan praktis yang dapat diamati secara langsung. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget), sehingga hasil belajar mereka lebih optimal apabila proses pembelajaran melibatkan pengalaman nyata, diskusi, dan interaksi sosial. Penelitian Watanabe dkk. (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan berbasis kerja sama dan dukungan media visual memperoleh skor hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat meningkatkan pencapaian akademik secara signifikan.

Cooperative learning menjadi salah satu model yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Slavin (2022) menjelaskan bahwa melalui kerja sama dalam kelompok kecil, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi karena mereka memiliki tanggung jawab tidak hanya terhadap dirinya sendiri, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok. Hasil penelitian Cahyaningrum dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penerapan *Cooperative Learning* pada siswa sekolah dasar meningkatkan pencapaian akademik sebesar 40% dibandingkan

metode ceramah, khususnya pada mata pelajaran berbasis teks seperti Bahasa dan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menekankan kolaborasi mampu menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Chen & Yang (2023) menemukan bahwa integrasi media animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan retensi pengetahuan siswa sebesar 35%. Visualisasi melalui animasi mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak dan memperkuat daya ingat mereka. Ketika media animasi tersebut dipadukan dengan *cooperative learning*, hasil belajar menjadi lebih optimal karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui tayangan visual, tetapi juga melalui diskusi dan pertukaran pendapat dalam kelompok.

Selain ranah kognitif, hasil belajar siswa juga tampak pada ranah afektif dan sosial. Johnson dkk. (2022) dalam meta-analisisnya menyatakan bahwa *Cooperative Learning* meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, serta kemampuan mengelola konflik. Pencapaian ini merupakan bagian dari hasil belajar yang lebih luas, yakni pembentukan sikap positif dan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar dalam pembelajaran kooperatif berbasis animasi tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan sikap dan keterampilan sosial.

Dalam konteks muatan lokal Bahasa Lampung, hasil belajar siswa mencakup penguasaan bahasa sekaligus pemahaman budaya daerah. Penerapan *Cooperative Learning* berbasis media animasi cerita rakyat memungkinkan siswa lebih mudah memahami isi cerita, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Dengan cara ini, hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya berupa peningkatan skor akademik, tetapi juga tumbuhnya identitas budaya dan karakter kebangsaan.

Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai melalui penerapan *Cooperative Learning* berbasis media animasi bersifat menyeluruh, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa meningkat karena mereka belajar

melalui pengalaman yang aktif, interaktif, dan bermakna. Strategi ini relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar sekaligus mendukung tujuan pendidikan nasional, yaitu mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan berbudaya.

Cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model ini tidak hanya menuntut siswa untuk belajar secara individual, tetapi juga bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Menurut Slavin (2022), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial siswa. Prinsip utama dalam *Cooperative Learning* meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, serta evaluasi kelompok (Johnson & Johnson, 2021). Dengan prinsip tersebut, siswa bukan sekadar menerima informasi dari guru, melainkan aktif membangun pemahaman bersama yang berdampak positif terhadap hasil belajar.

Dari perspektif teori, *Cooperative Learning* sangat erat kaitannya dengan gagasan Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa mendapat dukungan dari teman sebaya yang lebih mampu. Proses diskusi kelompok memungkinkan terjadinya *scaffolding*, yakni bantuan sementara yang mempermudah siswa dalam memahami materi (Gillies, 2022). Selain itu, teori belajar sosial Bandura (2020) menegaskan bahwa interaksi dan observasi dalam kelompok dapat memperkuat pemahaman melalui peniruan model yang ditampilkan. Ketika siswa melihat contoh perilaku atau pemikiran yang benar, mereka lebih mudah menirunya dan menginternalisasi pengetahuan baru.

Secara empiris, banyak penelitian menunjukkan efektivitas *Cooperative Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Cahyaningrum dkk. (2022) menemukan bahwa penerapan model ini pada siswa sekolah dasar meningkatkan partisipasi aktif hingga 40% dibandingkan metode ceramah konvensional. Penelitian Chen & Yang (2023) juga membuktikan bahwa integrasi media animasi dengan strategi

Cooperative Learning dapat meningkatkan retensi pengetahuan sebesar 35%, karena adanya sinergi antara visualisasi materi dengan diskusi kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kombinasi media yang tepat dan interaksi sosial yang bermakna.

Selain berdampak pada ranah kognitif, *Cooperative Learning* juga memberikan kontribusi pada aspek afektif dan sosial siswa. Johnson dkk. (2022) dalam hasil meta-analisis menyatakan bahwa siswa yang belajar melalui pembelajaran kooperatif menunjukkan peningkatan empati, keterampilan komunikasi, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Hal ini disebabkan oleh lingkungan belajar yang mendorong kerja sama dalam kelompok heterogen, sehingga siswa terbiasa mendengar pendapat orang lain, saling menghargai, dan berbagi tanggung jawab. Dengan demikian, *Cooperative Learning* tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan karakter sosial yang sesuai dengan nilai gotong royong sebagai budaya bangsa.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, *Cooperative Learning* sangat relevan diterapkan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret (Vygotsky). Anak-anak pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, diskusi, dan interaksi sosial dibandingkan dengan hafalan semata. Penelitian Watanabe dkk. (2023) bahkan menunjukkan bahwa penerapan *Cooperative Learning* berbasis animasi 3D dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa hingga 28%. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi antara pembelajaran kooperatif dan media digital inovatif mampu menjawab tantangan pembelajaran di era teknologi saat ini.

Secara keseluruhan, *Cooperative Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai aspek. Model ini membuat siswa lebih aktif, bertanggung jawab, serta memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketika dipadukan dengan media animasi berbasis cerita rakyat, *Cooperative Learning* tidak hanya mendukung pemahaman kognitif siswa terhadap Bahasa Lampung, tetapi juga memperkuat kecintaan mereka terhadap budaya lokal.

Dengan demikian, penerapan model ini menjadi strategi yang tepat dan relevan dalam mendukung kebijakan pendidikan nasional, khususnya dalam penguatan pendidikan karakter dan pelestarian budaya melalui pembelajaran berbasis muatan lokal.

2.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah bagian integral dari budaya suatu masyarakat yang telah diwariskan secara turun-temurun melalui lisan. Cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyimpan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang penting bagi pembentukan karakter individu dan kelompok dalam masyarakat. Dengan kata lain, cerita rakyat lebih dari sekedar narasi; ia adalah sarana pendidikan yang mengajarkan tentang kearifan lokal, norma, dan tradisi. Dalam konteks pembelajaran, cerita rakyat bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan siswa pada warisan budaya mereka, serta untuk menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal (Wardhani, 2017).

Sebagai bagian dari media pembelajaran, cerita rakyat memiliki potensi untuk diadaptasi menjadi berbagai format, salah satunya adalah melalui media video animasi yang dapat membuat cerita-cerita ini lebih menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda. Namun, untuk dapat memanfaatkan cerita rakyat secara optimal dalam pembelajaran, penting untuk memahami jenis-jenis cerita rakyat yang ada, serta bagaimana karakteristik cerita tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Susianti, 2024).

Pada bagian berikutnya, kita akan membahas secara lebih mendalam tentang jenis-jenis cerita rakyat yang umumnya ada, seperti mite, legenda, dan fabel, serta bagaimana masing-masing jenis ini membawa pesan dan nilai yang berbeda-beda. Selanjutnya, akan dibahas fungsi cerita rakyat dalam kehidupan sosial dan pendidikan, serta bagaimana cerita rakyat dapat dimanfaatkan dalam pengajaran untuk membentuk karakter dan memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa (Alifah dkk., 2018).

2.5.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya lisan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat secara turun-temurun. Cerita ini biasanya disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan, dan berfungsi sebagai media hiburan sekaligus sarana pendidikan moral, sosial, dan budaya. Menurut Wibowo (2022), cerita rakyat adalah cerita yang tersebar di kalangan rakyat secara lisan, bersifat anonim, dan mempunyai berbagai versi sesuai dengan daerah atau suku yang menyebarkannya. Cerita rakyat juga mencerminkan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat setempat, sehingga dapat menjadi cerminan jati diri budaya suatu bangsa.

Cerita rakyat memiliki beberapa bentuk, seperti mite (mitos), legenda, dan fabel. Mite adalah cerita rakyat yang berkaitan dengan kepercayaan terhadap dewa, makhluk gaib, atau kekuatan supranatural. Legenda adalah cerita rakyat yang diyakini benar-benar terjadi oleh masyarakat, biasanya berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, tokoh sejarah, atau fenomena alam. Sedangkan fabel adalah cerita yang tokohnya berupa binatang yang berperilaku seperti manusia dan menyampaikan pesan moral (Nasrimi, 2021). Menurut Bascom (1965), cerita rakyat atau *folklore* memiliki empat fungsi utama, yaitu sebagai sistem proyeksi (mencerminkan harapan dan ketakutan masyarakat), sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga sosial, sebagai sarana pendidikan dan kontrol sosial, serta sebagai hiburan. Fungsi-fungsi tersebut menjadikan cerita rakyat tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi nilai-nilai budaya dan moral yang penting dalam pembentukan karakter generasi muda (Gusal, 2015).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sulistyawati (2010) menyatakan bahwa cerita rakyat memiliki kekuatan dalam membentuk karakter karena mengandung unsur lokalitas, nilai-nilai luhur, dan pesan moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Cerita rakyat dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai bahan ajar yang menyenangkan, dekat dengan kehidupan siswa, serta memperkuat jati diri dan identitas budaya bangsa. Dalam konteks pendidikan, integrasi cerita rakyat

dalam media pembelajaran, seperti animasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal serta menumbuhkan rasa cinta tanah air (Ardianto & Subekhi, 2024).

Di era digital saat ini, pelestarian cerita rakyat menghadapi tantangan tersendiri. Banyak generasi muda yang tidak lagi akrab dengan cerita-cerita rakyat karena lebih tertarik pada budaya populer modern. Oleh karena itu, inovasi dalam menyajikan cerita rakyat menjadi penting. Salah satu caranya adalah dengan mengadaptasi cerita rakyat ke dalam bentuk media digital seperti animasi, film pendek, atau komik digital. Hal ini dapat menjadikan cerita rakyat lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan gaya belajar siswa masa kini (Suryanto dkk., 2024). Dengan demikian, memahami pengertian, bentuk, fungsi, serta peran cerita rakyat dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Cerita rakyat tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga memperkuat nilai-nilai karakter dan identitas budaya bangsa di tengah arus globalisasi (Silalahi dkk., 2025).

2.5.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat

Jenis-jenis cerita rakyat dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, tema, dan fungsinya dalam masyarakat. Salah satu klasifikasi paling umum merujuk pada tiga bentuk utama: mite (mitos), legenda, dan fabel. Mite adalah cerita yang berkaitan dengan kepercayaan terhadap makhluk gaib, dewa, atau hal-hal supranatural. Cerita ini biasanya digunakan untuk menjelaskan asal-usul alam semesta, kepercayaan terhadap kekuatan adikodrati, dan praktik keagamaan. Mite sering kali dianggap sakral dan tidak boleh diubah isinya (Sutriati dkk., 2012).

Legenda adalah cerita rakyat yang dikaitkan dengan tokoh sejarah atau kejadian masa lampau yang dipercaya pernah terjadi oleh masyarakat. Legenda sering dijadikan sebagai sarana untuk menjelaskan asal-usul suatu tempat, nama daerah, atau benda-benda tertentu. Contoh legenda yang terkenal di Indonesia adalah "Legenda Danau Toba", "Asal Mula Gunung Tangkuban Perahu", dan "Legenda

Roro Jonggrang". Cerita-cerita ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan memperkuat identitas lokal (Lestari & Rahmat, 2022).

Fabel adalah cerita yang tokohnya binatang, tetapi bertingkah laku seperti manusia. Fabel mengandung pesan moral yang biasanya dinyatakan secara eksplisit di akhir cerita. Fabel merupakan media efektif untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan dan pembelajaran karakter kepada anak-anak. Contoh fabel yang terkenal adalah "Kancil dan Buaya" atau "Kelinci dan Kura-kura". Fabel mudah dipahami dan disukai anak-anak karena menggunakan tokoh-tokoh binatang yang menarik dan menghibur (Syarifuddin & Hasyim, 2021). Selain tiga jenis utama tersebut, terdapat pula bentuk lain seperti sage (cerita sejarah kepahlawanan), parabel (cerita pendek yang mengandung pelajaran moral), dan cerita jenaka (cerita humor yang mengandung kritik sosial). Setiap jenis cerita rakyat memiliki ciri khas dalam penyampaian, tokoh, dan latar ceritanya, yang semuanya berperan dalam mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat pengusungnya (Fuad dkk., 2025).

Pengelompokan jenis-jenis cerita rakyat ini penting dalam konteks pendidikan karena membantu pendidik memilih cerita yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, pemilihan jenis cerita rakyat yang tepat akan menentukan efektivitas pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Selain itu, melalui jenis-jenis cerita ini, siswa dapat belajar mengenal kekayaan budaya lokal yang beragam serta menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa (Dawudi dkk., 2024).

Berikut sinopsis dari cerita rakyat *Sultan Domas: Pemimpin yang Sakti dan Baik Hati* karya Yuli Nugrahani:

*Cerita sinji ngisahko pejalanan hughik **Domas**, seorang anak yatim piyatu anjak Lampung sai jak lunak hughik sebatang kara. Meski miskin, Domas tumbuh sebagai sanak sai ghajin, sopan, ghik geghing nulung. Seghadu gubuk peninggalan hulun tuhani kena suwah iya iya ngedapoj petunjuk ngelaluwi hanipi butungga datukni,*

*Domas mutusko ngeghantau ghik netop di sebuwah daerah baru di pinggegh wai balak sai kemudiyen digelaghko **Waysekampung**.*

*Di ghang seno, Domas ngebangun kehughikan baru. Kesederhanaan, kerja keras, ghik sipat dermawanni nyani jelma ghamik haga bugabung jama iya sampai tebentuklah sebuwah kampung sai makmur ghik damai. Suwatu ghani, Domas muloh buhanipi butungga datukni sai ngeniko iya **ghuwa pusaka sakti**, yakdo pedang ghik tongkat. Pusaka seno digunako Domas layin guwai bukuwasa, kindang guwai ngelindungi penduduk, ngejaga alam, ghik negakko kebayikan.*

*Kebayikan hati ghik kebijaksanaan Domas nyani iya dihormati sebagai pemimpin. Iya kemudiyen dikenal jama sebutan **Sultan Domas**, seorang pemimpin sai sakti, adil, ghik rendah hati. Walau ngedapok lamon cobaan, termasuk jelma-jelma sai iri ghik buusaha ngemaling pusakani, Sultan Domas selalu ngehadapi sunyinni jama sikap pemahap ghik penuh kebayikan. Sampai akhir hayatni, Sultan Domas tetop dihormati ghik dicintayi rakyatni. Kisah hughikni jadi teladan tentang kerja keras, kesabaran, kesederhanaan, ghik muneh pentingni nebarko kebayikan bagi sesama.*

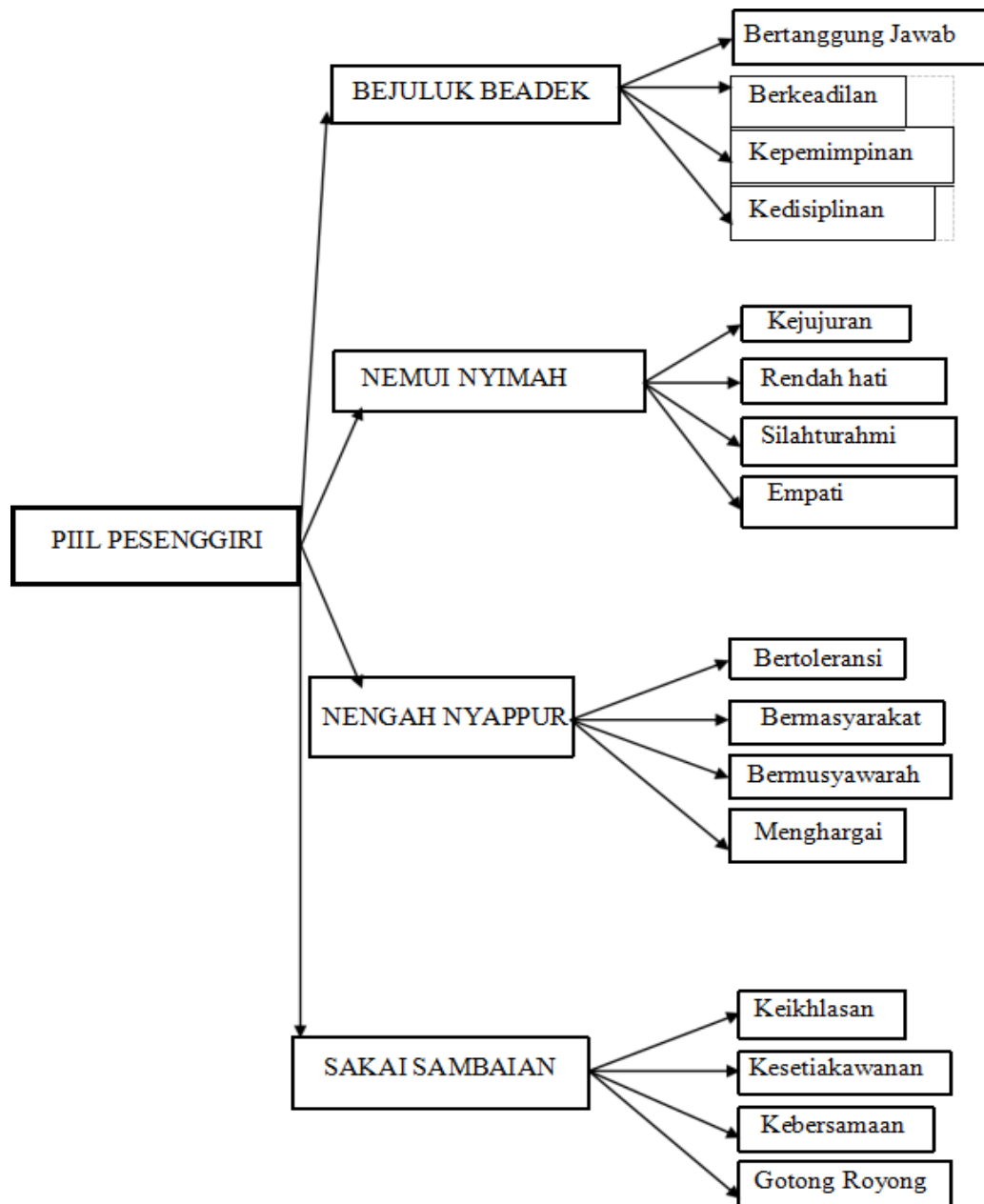
Cerita ini mengisahkan perjalanan hidup Domas, seorang anak yatim piatu dari Lampung yang sejak kecil hidup sebatang kara. Meski miskin, Domas tumbuh sebagai anak yang rajin, sopan, dan suka menolong. Setelah gubuk peninggalan orang tuanya terbakar dan ia mendapat petunjuk melalui mimpi bertemu kakeknya, Domas memutuskan merantau dan menetap di sebuah daerah baru di tepi sungai besar yang kemudian dinamakan Waysekampung.

Di tempat itu, Domas membangun kehidupan baru. Kesederhanaan, kerja keras, dan sifat dermawannya membuat banyak orang ingin bergabung dengannya hingga terbentuklah sebuah kampung yang makmur dan damai. Suatu hari, Domas kembali bermimpi bertemu kakeknya yang memberinya dua pusaka sakti, yaitu pedang dan tongkat. Pusaka itu digunakan Domas bukan untuk berkuasa, tetapi untuk melindungi penduduk, menjaga alam, dan menegakkan kebaikan.

Kebaikan hati dan kebijaksanaan Domas membuat ia dihormati sebagai pemimpin.

Ia kemudian dikenal dengan sebutan Sultan Domas, seorang pemimpin yang sakti, adil, dan rendah hati. Walau mendapat banyak cobaan, termasuk orang-orang yang iri dan berusaha mencuri pusakanya, Sultan Domas selalu menghadapi semuanya dengan sikap pemaaf dan penuh welas asih. Hingga akhir hayatnya, Sultan Domas tetap dihormati dan dicintai rakyatnya. Kisah hidupnya menjadi teladan tentang kerja keras, kesabaran, kesederhanaan, serta pentingnya menebarkan kebaikan bagi sesama.

Berdasarkan sinopsis cerita Sultan Domas, tokoh Sultan Domas digambarkan sebagai sosok yang memiliki karakter kuat dan mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakat Lampung yang dikenal dengan falsafah *Piil Pesenggiri*. Merujuk pada konsep *Piil Pesenggiri* yang diposisikan bahwa *Piil Pesenggiri* adalah *filosofi*. Dari konsep filosofi tersebut, *Piil Pesenggiri* dikonkretkan ke dalam 4 pilar yaitu bejuluk beadek, nengah nyappur, nemui nyimah, dan sakai sambayan (Ariyani F dkk., 2025) Dalam penjelasan dari empat pilar tersebut terumuskan pula klasifikasi kata terjelaskan lebih kongkret dalam bagan ranting pada Gambar 1.



(Sumber : Ariyani, 2014:68)

Gambar 1. Bagan Ranting Piil Pesenggiri

Berdasarkan Gambar 1, bagan analisis nilai *Piil Pesenggiri* dalam cerita Sultan Domas, terlihat bahwa tokoh Sultan Domas mencerminkan keempat pilar utama dalam falsafah hidup masyarakat Lampung, yaitu Juluk Adok, Nemui Nyimah, Nengah Nyappur, dan Sakai Sambayan. Nilai-nilai tersebut tercermin melalui sikap, perilaku, serta tindakan tokoh Sultan Domas dalam berbagai peristiwa yang terdapat dalam cerita. Nilai Nemui Nyimah tampak sejak masa kecil Domas. Meskipun hidup sebagai anak yatim piatu dengan kondisi ekonomi yang terbatas,

Domas tetap menunjukkan sikap sopan, ramah, dan suka menolong orang lain. Sikap tersebut mencerminkan kepribadian yang menghargai orang lain serta menjunjung tinggi etika dalam kehidupan sosial. Perilaku Domas yang selalu membantu masyarakat menunjukkan bahwa ia memiliki kepedulian dan sikap terbuka terhadap sesama.

Selanjutnya, nilai Nengah Nyappur terlihat dari kemampuan Domas dalam bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat. Ketika merantau dan menetap di daerah yang kemudian dikenal sebagai Waysekampung, Domas mampu berbaur dengan masyarakat setempat tanpa membedakan latar belakang sosial. Kemampuan untuk hidup berdampingan secara harmonis dengan masyarakat mencerminkan sikap terbuka serta kemampuan bersosialisasi yang menjadi bagian penting dari nilai Nengah Nyappur.

Nilai Juluk Adok tercermin dari usaha dan perjuangan Domas dalam membangun kehidupannya melalui kerja keras, ketekunan, serta tanggung jawab. Perjalanan hidupnya yang penuh perjuangan hingga akhirnya dikenal sebagai seorang pemimpin yang dihormati menunjukkan bahwa kehormatan dan kedudukan seseorang diperoleh melalui usaha yang baik serta perilaku yang terpuji. Hal ini sejalan dengan makna Juluk Adok sebagai simbol kehormatan dan identitas yang diperoleh melalui perilaku dan prestasi yang baik di tengah masyarakat.

Adapun nilai Sakai Sambayan terlihat ketika Sultan Domas telah menjadi pemimpin. Ia menggunakan kekuatan dan pusaka yang dimilikinya untuk melindungi masyarakat serta menciptakan kehidupan yang damai. Sikap kepemimpinan yang mengutamakan kepentingan bersama, membantu masyarakat, serta menjaga keseimbangan kehidupan menunjukkan adanya semangat kebersamaan dan gotong royong yang menjadi inti dari nilai Sakai Sambayan.

Dengan demikian, cerita Sultan Domas mengandung nilai-nilai *Piil Pesenggiri*

yang tercermin secara nyata melalui tindakan dan karakter tokoh utamanya. Keempat pilar tersebut tidak hanya menggambarkan karakter Sultan Domas sebagai sosok yang bijaksana dan bertanggung jawab, tetapi juga menunjukkan bahwa cerita rakyat ini mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang penting untuk diwariskan kepada generasi muda sebagai bagian dari pelestarian budaya Lampung.

2.5.3 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki berbagai fungsi yang penting dalam kehidupan masyarakat, baik secara sosial, budaya, maupun pendidikan. Salah satu fungsi utama cerita rakyat adalah sebagai media penyampai nilai-nilai budaya dan moral. Melalui tokoh, alur cerita, dan pesan yang disampaikan, cerita rakyat mengajarkan tentang kejujuran, keberanian, tanggung jawab, kesetiaan, dan nilai-nilai luhur lainnya. Fungsi ini sangat relevan dalam konteks pendidikan karakter yang menjadi salah satu fokus kurikulum pendidikan nasional (Ardianto & Subekhi, 2024).

Selain sebagai media pendidikan, cerita rakyat juga berfungsi sebagai sarana hiburan yang menghibur masyarakat. Cerita rakyat seringkali disampaikan dalam suasana santai, seperti saat berkumpul bersama keluarga atau dalam upacara adat, sehingga mempererat hubungan sosial antar anggota masyarakat. Dalam hal ini, cerita rakyat memiliki peran penting dalam memperkuat kohesi sosial dan membangun rasa kebersamaan (Gusal, 2015). Cerita rakyat juga berfungsi sebagai alat dokumentasi sejarah dan budaya. Banyak cerita rakyat yang merekam peristiwa penting dalam sejarah lokal, asal-usul suatu daerah, atau praktik budaya yang sudah ada sejak lama. Melalui cerita-cerita ini, generasi muda dapat mengenal dan memahami akar budaya mereka sendiri, yang pada gilirannya memperkuat identitas dan jati diri bangsa (Tondang dkk., 2024).

Fungsi lain dari cerita rakyat adalah sebagai media pelestarian bahasa daerah. Karena umumnya disampaikan secara lisan dalam bahasa daerah setempat, cerita

rakyat berperan dalam mempertahankan eksistensi dan kekayaan ragam bahasa di Indonesia. Dalam era globalisasi dan dominasi budaya asing, fungsi ini menjadi sangat penting untuk menjaga keberagaman linguistik sebagai bagian dari warisan budaya bangsa (Permata dkk., 2022).

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, fungsi cerita rakyat dapat dimaksimalkan melalui adaptasi ke dalam berbagai bentuk media modern seperti animasi. Dengan mengemas cerita rakyat dalam bentuk visual yang menarik, pesan-pesan moral dan nilai budaya dapat disampaikan secara lebih efektif dan menyenangkan kepada peserta didik. Ini menjadikan cerita rakyat sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga edukatif dan inspiratif (Ferando dkk., 2025).

2.5.4 Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat

Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun suatu cerita dari dalam sehingga membentuk kesatuan cerita yang utuh. Dalam kajian sastra modern, unsur intrinsik tetap menjadi dasar dalam menganalisis karya sastra, termasuk cerita rakyat. Penelitian Utami, Wisnu, dan Aryana (2025) menjelaskan bahwa unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan amanat merupakan struktur utama dalam karya sastra yang digunakan untuk memahami isi cerita secara menyeluruh. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Sonjaya (2022) yang menyatakan bahwa analisis unsur intrinsik sangat penting karena melalui unsur-unsur tersebut pembaca dapat memahami makna dan pesan yang terdapat dalam cerita. Hal tersebut juga dapat dilihat dalam cerita rakyat *Sultan Domas* yang memiliki struktur cerita yang jelas dan dapat dianalisis melalui unsur-unsur intrinsik tersebut.

1. Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang menjadi dasar dalam sebuah cerita. Penelitian Nengsih (2020) menyatakan bahwa tema merupakan ide utama yang menjadi dasar pengembangan seluruh peristiwa dalam cerita. Dalam cerita

rakyat, tema biasanya berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan seperti kerja keras, perjuangan hidup, dan sikap saling menolong. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas yang mengangkat tema perjuangan hidup dan kehormatan diri. Tema tersebut mulai terlihat sejak bagian awal cerita ketika Domas digambarkan sebagai anak yatim piatu yang hidup dalam keadaan serba kekurangan, kemudian berkembang pada bagian tengah cerita ketika ia berusaha memperbaiki kehidupannya melalui kerja keras, hingga akhirnya pada bagian akhir cerita ia menjadi sosok yang dihormati oleh masyarakat.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang terdapat dalam cerita, sedangkan penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan sifat atau karakter tokoh tersebut. Penelitian Rahma dkk. (2025) menunjukkan bahwa tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam analisis karya sastra karena melalui tokoh pembaca dapat memahami nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas. Tokoh utama dalam cerita ini adalah Domas yang kemudian dikenal sebagai Sultan Domas. Tokoh tersebut digambarkan sebagai sosok yang rajin, sabar, sopan, dan suka menolong orang lain. Penokohan tersebut sudah terlihat sejak bagian awal cerita ketika Domas masih kecil dan hidup sebatang kara, kemudian semakin kuat pada bagian tengah cerita ketika ia bekerja keras dan tidak mudah menyerah, hingga pada bagian akhir cerita ketika ia menjadi tokoh yang dihormati oleh masyarakat.

3. Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk jalannya cerita dari awal hingga akhir. Penelitian Sauri dkk. (2024) menjelaskan bahwa dalam cerita rakyat, alur biasanya disusun secara kronologis atau alur maju sehingga pembaca dapat memahami perkembangan cerita dengan jelas. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas yang dimulai dari masa kecil Domas sebagai anak yatim piatu, kemudian dilanjutkan dengan perjuangannya dalam menghadapi kesulitan hidup, hingga akhirnya ia berhasil menjadi tokoh yang dihormati dan dikenal sebagai Sultan Domas.

4. Latar

Latar merupakan keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana yang terdapat dalam cerita. Penelitian Kurniasih dan Koswara (2024) menyatakan bahwa latar dalam cerita rakyat sangat berkaitan dengan kehidupan masyarakat tradisional yang menjadi latar budaya cerita tersebut. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas yang berlatar di lingkungan masyarakat Lampung. Latar waktu dalam cerita menggambarkan perjalanan hidup Domas sejak masa kecil hingga dewasa, sedangkan latar suasana dalam cerita berubah-ubah sesuai dengan peristiwa yang dialami tokoh utama.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara pengarang menyampaikan cerita kepada pembaca. Penelitian Sonjaya (2022) menjelaskan bahwa sudut pandang berfungsi untuk membantu pembaca memahami jalannya cerita secara lebih jelas. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas karena cerita disampaikan menggunakan kata “dia” atau penyebutan langsung nama tokoh utama.

6. Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca melalui cerita. Penelitian Hidayah dkk. (2025) menunjukkan bahwa cerita rakyat mengandung nilai moral yang dapat dijadikan teladan bagi pembaca, khususnya dalam pembelajaran sastra di sekolah. Hal tersebut juga terlihat dalam cerita rakyat Sultan Domas yang mengajarkan pentingnya kerja keras, tidak mudah menyerah, serta tetap berbuat baik kepada orang lain meskipun berada dalam keadaan sulit.

2.6 Kerangka Pemikiran

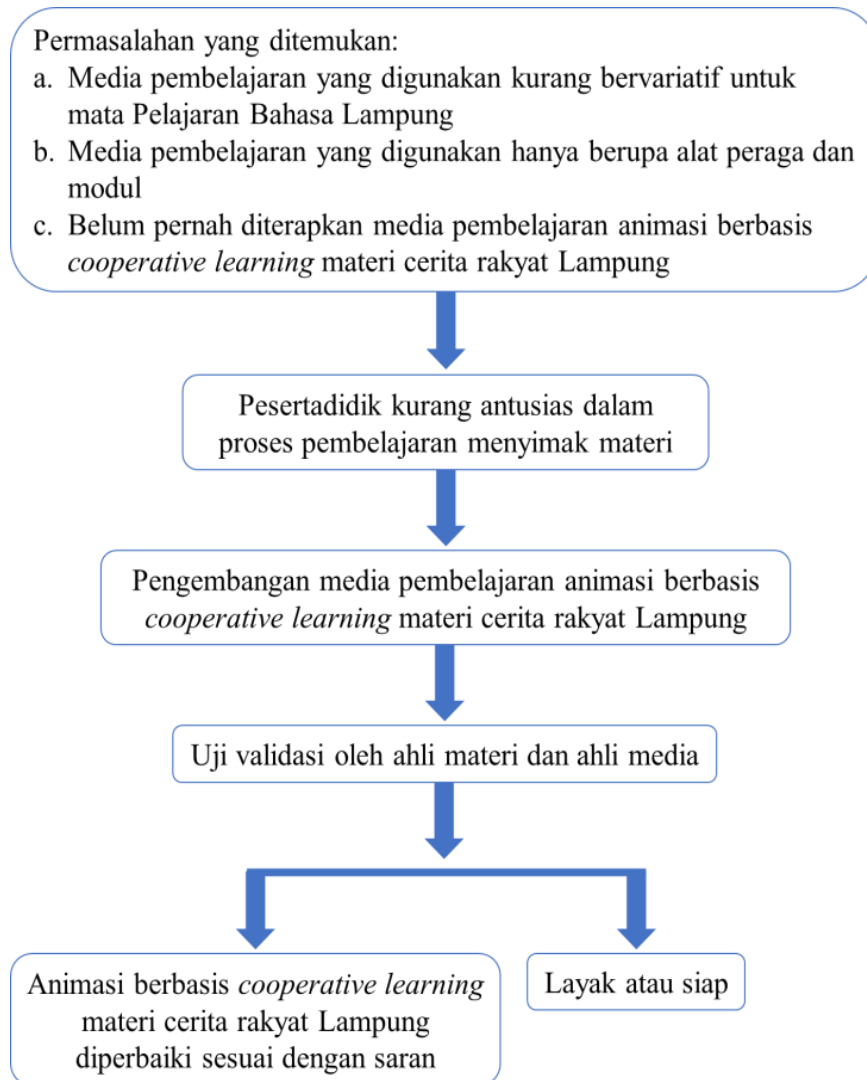
Kerangka konseptual penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* pada materi cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Lampung siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa. Dalam hal ini, media pembelajaran animasi dipilih sebagai alat bantu yang menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

yang disampaikan. Media animasi dapat merangsang perhatian siswa dengan elemen visual yang dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Media ini juga memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan visual.

Selain itu, kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat Lampung akan diintegrasikan dalam media animasi. Kearifan lokal, yang berisi nilai-nilai budaya dan kebijaksanaan masyarakat setempat, diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang bahasa dan budaya daerah kepada siswa. Pengintegrasian kearifan lokal ini penting karena dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri, yang turut berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Cerita rakyat Lampung akan menjadi konteks yang relevan dan dekat dengan kehidupan siswa, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami materi Bahasa Lampung.

Melalui pengembangan cerita rakyat Lampung dalam bentuk animasi, siswa tidak hanya akan belajar tentang bahasa daerah, tetapi juga mendapatkan nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita tersebut. Cerita rakyat yang disajikan dalam format animasi akan lebih menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menyerap materi dengan lebih baik. Semua elemen ini media animasi, kearifan lokal, dan cerita rakyat bekerja bersama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang diukur melalui peningkatan pemahaman terhadap materi, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Lampung.

Kerangka konseptual ini menggambarkan hubungan antara penggunaan media animasi yang menarik, pengintegrasian kearifan lokal dalam cerita rakyat Lampung, dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Lampung oleh siswa kelas IV SDN 3 Rajabasa. Berikut merupakan bagan kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran Penelitian

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model yang dikembangkan oleh *Dick and Carry*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji produk tertentu dengan tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pembuatan atau pengembangan (Dick, & Carey, 2015). Dalam penelitian dan pembuatan bahan ajar ini peneliti melakukan pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* pada Materi Cerita Rakyat Selanjutnya Media ini diuji dalam Mata Pelajaran Bahasa Lampung Siswa Kelas IV SDN 3 Rajabasa.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* yang meliputi 5 tahap sebagai berikut.

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan mencakup tahapan sebagai berikut.

1. Mengumpulkan dan memahami berbagai literatur terkait Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*,
2. Menentukam materi yang cocok dalam pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Menyiapkan berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk merancang Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*,
2. Menyesuaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Lampung dengan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*,
3. Menentukan alat ukur untuk menguji kelayakan bahan ajar Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* yang dikembangkan.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Development dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam pembuatan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Menentukan desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*.
2. Mendesain Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*
3. Memasukkan materi pada Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*.
4. Mencermati bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*.
5. Melakukan bimbingan.
6. Melakukan revisi terhadap Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti kemudian melakukan beberapa langkah, yaitu sebagai berikut.

1. Menguji kelayakan kepada 3 orang yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
2. Melakukan penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative*

Learning terhadap siswa guna memperoleh hasil belajar. Dalam pelaksanaan, peneliti membagi kelas menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *non equivalent control group design*. Kedua kelas tersebut diberi *pre-test* dan *post-test* dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*. Adapun desain penelitian *non equivalent control group design* diilustrasikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Desain Penelitian *Non Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pretest* kelas Eksperimen

O₂ : *Pretest* kelas Kontrol

O₃ : *Posttest* kelas Eksperimen

O₄ : *Posttest* kelas Kontrol

X₁ : *Treatment*/perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*

X₂ : *Treatment*/perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Konvensional (terdapat di buku paket)

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap produk Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning* secara keseluruhan sebelum menjadi produk akhir. Tahap ini dijadikan dasar untuk meningkatkan kualitas produk dikemudian hari. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap evaluasi ini yaitu sebagai berikut.

1. Memberikan tes penilaian hasil belajar peserta didik untuk setelah menggunakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*,
2. Analisis hasil yang telah dibagikan untuk menyempurnakan produk sebelum disebarluaskan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Rajabasa, dengan fokus pada kelas IV. Waktu pelaksanaan penelitian ditentukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2019). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa 50 orang.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Karimuddin (2016). Hal ini sependapat dengan Riduwan (2015) yang juga mengatakan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Mengingat jumlah populasi dalam penelitian tidak sampai 100 yakni 50 orang siswa, maka peneliti menjadikan seluruh anggota populasi menjadi sampel. Peneliti memilih menggunakan seluruh populasi menjadi sampel agar hasil penelitian lebih akurat dan tidak kehilangan variasi data yang ada. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi menjadi anggota sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi tidak mencapai 100 orang. Teknik ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dari seluruh subyek yang terlibat tanpa adanya pengurangan sampel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab Sugiyono (2019). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket dan tes hasil belajar.

3.5.1 Angket Kelayakan Bahan Ajar

Instrumen pengumpulan data ini diisi oleh ahli media dan ahli materi. Angket untuk ahli materi dan ahli media sebagai acuan perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket dalam penelitian ini menggunakan angket pengukuran likert yang dikembangkan oleh Sugiyono (2019). Instrumen dalam penelitian ini berupa angket, yaitu suatu daftar pertanyaan yang harus dihadapi oleh responden dengan memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Lembar angket ini dibuat peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap materi dan tampilan- tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning*.

Lembar pengamat respon peserta didik ini disusun berdasarkan indikator kualitas media yang terdiri dari beberapa aspek antara lain: aspek penggunaan bahasa, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan. Pengujian instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh ahli (*expert judgment*) untuk mendapatkan penilaian unjuk kerja dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada pengujian ini dibagi menjadi 3 bagian (1) instrumen uji kevalidan untuk ahli materi, (2) instrumen uji kevalidan untuk ahli media pembelajaran, (3) instrumen uji kevalidan untuk ahli bahasa, dan (4) uji kepraktisan untuk guru dan peserta didik. Semua pertanyaan pada angket respon peserta didik ini bersifat *favorable*, yaitu pertanyaan yang menggunakan kalimat bermakna positif di mana jawaban sangat positif terletak pada jawaban Sangat Baik yang bernilai 5. Adapun pilihan lain yaitu: Baik 4, Cukup baik 3, Kurang baik 2 dan 1 untuk pilihan Sangat kurang baik menurut peserta didik.

3.5.2 Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk memperoleh data terkait hasil belajar siswa setelah menerapkan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*, diberikan tes kepada peserta didik. Arikunto (2018) mengemukakan bahwa instrumen berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian tujuan atau prestasi belajar. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berbentuk soal objektif tipe pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 10 butir dengan pilihan jawaban (A, B, C, dan D), serta soal berbentuk esai sebanyak 5 butir yang diberikan kepada 50 orang siswa kelas IV. Setelah proses belajar-mengajar selesai, lembar soal dibagikan kepada siswa, kemudian seluruh lembar jawaban dikumpulkan kembali untuk dilakukan pemeriksaan dan pemberian skor.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Kevalidan

Pada penelitian ini menggunakan pengukuran skala Likert pada alternatif jawaban angket kelayakan bahan ajar dengan lima macam jawaban dalam setiap item pertanyaan. Data tersebut diberi skor sebagai berikut. Tujuan penggunaan skala Likert ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar secara kuantitatif berdasarkan persepsi responden, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan, pengembangan, serta pengambilan keputusan terkait implementasi bahan ajar tersebut. Data tersebut diberi skor sebagai berikut.

Tabel 8. Penskoran Item pada Angket Kevalidan (Sugiyono, 2019)

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan skor penilaian ialah sebagai berikut.

$$\text{skor penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 5$$

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Cooperative Learning*. Klasifikasi di bagi menjadi lima kategori pada skala likert. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 9. Kategori Kevalidan

Kriteria	Skor
Sangat layak	81-100
Layak	61-80
Cukup layak	41-60
Kurang layak	21-40
Sangat tidak layak	0-20

3.6.2 Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan produk dilakukan dengan menganalisis hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Instrumen angket untuk mengevaluasi penggunaan produk ini terdiri dari lima pilihan jawaban, yang disesuaikan dengan konten masing-masing pertanyaan. Hasil angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk dianggap praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada Instrumen}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 5$$

Nilai evaluasi sampel uji coba kemudian dirata-rata untuk menghasilkan pernyataan evaluasi dan kegunaan produk. Tabel 10 menampilkan pernyataan evaluasi yang diterjemahkan dari skor yang sesuai.

Tabel 10. Pengkonversian Nilai Kemenarikan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Produk

Skor	Uji Kemenarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan
5	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Bermanfaat
4	Menarik	Mudah	Bermanfaat
3	Cukup MeEnarik	Cukup Mudah	Cukup Bermanfaat
2	Kurang Menarik	Kurang Mudah	Kurang Bermanfaat
1	Tidak Menarik	Tidak Mudah	Tidak Bermanfaat

3.6.3 Uji Instrumen Tes

Teknik pengolahan data digunakan untuk mengetahui kualitas instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mengetahui dan mengukur apakah instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai pengumpul data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2018). Uji coba soal pretes dan postes dilakukan pada siswa SDN 2 Rajabasa pada kelas IV dengan jumlah siswa 25 orang. Uji coba dilakukan dengan menggunakan soal pretes dan postes yang berjumlah 10 butir pilihan ganda dan 5 soal esai. Hasil uji coba instrumen tersebut dijadikan dasar untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal yang akan digunakan.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen tes. Uji validitas untuk 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal esai dengan menggunakan SPSS versi 27 dengan taraf signifikan 5% dengan kriteria soal dikatakan valid jika:

$$r_{hitung} = r_{Tabel}$$

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kepercayaan

instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Analisis reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 27 dengan melihat *Cronbach's Alpha* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan derajat reliabilitas alat evaluasi menurut Guilford yang dapat dilihat pada Tabel 11 Kriteria reliabilitas soal esai jika nilai *Alpha Cronbach* $\geq r_{tabel}$.

Tabel 11. Kriteria Derajat Reliabilitas (r_{11})

Derajat Reliabilitas r_{11}	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Tidak reliabel

(Arikunto, 2018)

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa soal yang digunakan mampu mengukur kemampuan siswa secara proporsional dan tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Tingkat kesukaran dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang menjawab benar dengan jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Rumus Tingkat Kesukaran

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab benar

N = jumlah seluruh siswa

Tabel 12. Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

3.6.4 Uji Keefektifan

1. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana dengan perhitungan persentase yang disebut dengan distribusi frekuensi, yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = sampel

100% = bilangan tetap

Tabel 13. Kriteria penilaian (Hadi, 2020)

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
20% - 40%	Kurang baik

2. Uji *N-Gain*

N-Gain (*normalized gain*) adalah salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan, dengan cara membandingkan skor pretest dan posttest. Rumus *n-Gain* dikembangkan oleh Hake (1999) untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran. Nilai *n-Gain* menunjukkan seberapa besar peningkatan yang terjadi relatif terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai siswa. Dengan demikian, *n-Gain* tidak hanya melihat perbedaan mutlak antara skor pretest dan posttest, tetapi juga mempertimbangkan ruang peningkatan yang tersedia. Hasil analisis *n-Gain* kemudian dapat dikategorikan menjadi tiga kriteria, yaitu: tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Adapun rumus *n-Gain* menurut (Hake, 1999) adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(100 - \text{skor pretest})}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian dikategorikan menggunakan Tabel klasifikasi yang dinyatakan oleh (Hake, 1999) pada Tabel 14.

Tabel 14. Kategori *N-Gain*

Besarnya <i>N-Gain</i>	Kategori
$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah uji untuk mengukurnapakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini ialah uji *kolmogorov-smirnov* yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Dalam penelitian ini, data hasil pre-test dan post-test dimasukkan ke dalam program SPSS untuk dianalisis. Proses analisis dilakukan melalui menu *Analyze* sehingga diperoleh nilai residual, kemudian nilai residual tersebut dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji nonparametrik melalui menu *Legacy Dialogs* pada bagian *1-Sample Kolmogorov-Smirnov (K-S)* untuk mendapatkan output uji normalitas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan asumsi dasar pengaruh dan perbandingan (Gunawan, 2016). Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua (atau lebih) kelompok objek sampel mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis uji t. Langkah-langkah uji homogenitas dalam penelitian ini diawali dengan menentukan hipotesis, yaitu H_0 : data penelitian homogen dan H_1 : data penelitian tidak homogen. Selanjutnya, data penelitian berupa nilai posttest

dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dimasukkan ke dalam program SPSS versi 27 for Windows dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau berbeda, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan analisis statistik selanjutnya. Kriteria pengujian adalah: terima H_0 , jika nilai *sig based on mean* $> 0,05$ dan terima H_1 , jika nilai *sig based on mean* $< 0,05$.

5. *Effect Size*

Berbeda dengan uji-t yang hanya menunjukkan ada atau tidak adanya perbedaan signifikan, perhitungan *effect size* digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, *effect size* dihitung dengan menggunakan rumus *Cohen's d*, yaitu selisih rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi dengan standar deviasi gabungan (*SDpooled*). Hasil perhitungan *effect size* memberikan informasi seberapa besar dampak media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun uji *t* mampu menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok atau kondisi yang dibandingkan, hasil tersebut belum sepenuhnya menggambarkan seberapa besar dampak nyata dari perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, analisis *effect size* menjadi sangat penting karena berfungsi untuk menjelaskan kekuatan dan makna praktis dari perbedaan yang ditemukan. Sebagai contoh, apabila hasil uji *t* menunjukkan perbedaan yang signifikan, namun nilai *effect size* berada pada kategori kecil, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik relatif terbatas dan kurang berdampak secara praktis dalam konteks pembelajaran. Sebaliknya, jika nilai *effect size* berada pada kategori sedang atau besar, hal ini mengindikasikan bahwa media animasi tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan kontribusi yang nyata, bermakna, dan substansial terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggabungan antara uji signifikansi statistik dan analisis *effect size* memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media animasi dalam proses pembelajaran, baik dari sisi akademis maupun dari sisi penerapan praktis di kelas.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *Cooperative Learning* yang dikembangkan pada materi *cerita rakyat Lampung* terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan kategori “sangat valid”, sehingga media ini memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan.

Media animasi yang berjudul *Legenda Sultan Domas: Pemimpin yang Sakti dan Baik Hati* berhasil meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap nilai- nilai budaya Lampung. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual karena siswa dapat mengaitkan isi cerita dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penerapan model *Cooperative Learning* mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, berkolaborasi, serta bertanggung jawab dalam kelompok, sejalan dengan tujuan pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar.

Secara kuantitatif, media animasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai Sig. (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, dan nilai *effect size* sebesar 1,69 yang termasuk kategori “sangat besar”. Rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 28% memperlihatkan bahwa media animasi memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap pemahaman konsep siswa.

Dari aspek kualitatif, guru menilai media ini sangat praktis digunakan di kelas karena mudah diakses menggunakan perangkat sederhana seperti laptop atau

proyektor. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Lampung. Dengan demikian, media animasi berbasis *Cooperative Learning* ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur teknologi, budaya lokal, dan penguatan karakter siswa secara terpadu.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas penelitian pada masa mendatang, diperlukan berbagai pengembangan dan perluasan yang dapat memperkuat temuan, memperluas cakupan generalisasi, serta memperdalam analisis efektivitas media animasi dalam pembelajaran bahasa Lampung. Saran-saran berikut disusun berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah dilaksanakan serta peluang pengembangan yang masih sangat terbuka. Oleh karena itu, rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam merancang studi yang lebih komprehensif, berkelanjutan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai konteks. Adapun beberapa saran untuk penelitian lanjutan adalah sebagai berikut.

1. Perluasan lokasi penelitian ke beberapa sekolah di wilayah yang berbeda. Mengingat penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, studi lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak sekolah di berbagai kecamatan atau kabupaten. Hal ini penting untuk melihat konsistensi hasil dan mengetahui apakah media animasi tetap efektif pada konteks sosial, karakter siswa, serta kondisi sekolah yang beragam.
2. Pengembangan dan pengujian media pada materi Bahasa Lampung yang lebih luas. Karena penelitian hanya fokus pada cerita rakyat “Sultan Domas”, maka penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji media animasi pada topik lain seperti kosa kata, tata bahasa, maupun sastra Lampung. Dengan memperluas cakupan materi, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai efektivitas media secara lebih komprehensif.
3. Melakukan penelitian jangka panjang untuk melihat keberlanjutan dampak media. Penelitian lanjutan sebaiknya dilakukan dengan kurun waktu yang lebih

panjang untuk mengamati retensi pengetahuan, konsistensi peningkatan hasil belajar, serta perubahan perilaku belajar siswa. Studi longitudinal akan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang daya tahan pengaruh media animasi terhadap proses pembelajaran.

4. Mengkaji solusi atas keterbatasan sarana teknologi di sekolah. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi alternatif media atau model penerapan yang lebih fleksibel bagi sekolah yang memiliki keterbatasan perangkat. Selain itu, peneliti juga dapat mengkaji strategi kolaboratif antara sekolah, pemerintah, dan masyarakat untuk meningkatkan ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran digital.
5. Mengembangkan media animasi dengan fitur dan pendekatan pedagogis yang lebih variatif. Studi berikutnya dapat menambahkan elemen interaktif, gamifikasi, atau integrasi model pembelajaran lain agar media dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara lebih optimal. Pengembangan versi *mobile-friendly* juga dapat menjadi alternatif agar media lebih mudah diakses oleh siswa di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih F.D., Siregar F.A., Febyanti N., Kartika R., dan Amaluddin. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Visual Pada Mata Pelajaran Negosiasi Kelas X di SMK Pab 3 Medan. *Jurnal Dialect* 1(1): 36-40.
- Afidah V.N. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Membangun Pemahaman Konsep Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran *Jurnal Pendidikan Sains* 1(3): 258-264.
- Agustini N.K.T., Suyasa P.W.A., dan Wiradika I.N.I. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika* 13(2): 63-74.
- Aisyah S., Ramadani A.F., dan Wulandari A.E. 2025. Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial* 3(1): 388-401.
- Al-Ansi A.M., Jaboob M., Garad A., dan Al-Ansi A. 2023. Analyzing Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Recent Development in Education. *Social Sciences & Humanities Open* 8(1).
- Alifah D.R., Doyin M., dan Sumartini. 2018. Sikap Masyarakat Dusun Blorong Terhadap Mitos Dalam Cerita Rakyat Asal Mula Dusun Blorong Desa Kaligading Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. *Jurnal Sastra Indonesia* 7(1): 55-61.
- Alwi N.A., dan Agustia P.L. 2024. Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2(3): 183-190.
- Amanda D.R. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3(2): 185-199.
- Andrasari A.N., Haryanti Y.D., dan Yanto A. 2022. *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022 “Transformasi Pendidikan di Era Super

Smart Society 5.0” Oktober 2022.

- Andrasari A.N., Haryanti Y.D., dan Yanto A. 2022. *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022 “Transformasi Pendidikan di Era *Super Smart Society 5.0*” Oktober 2022.
- Angela P., Andini S.A., dan Rohmah A.N. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 30727-30733.
- Ardianto T., dan Subekhi A.I. 2024. Analisis Nilai Positif Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Pada Anak. *METAKOGNISI Jurnal Kajian Pendidikan* 6(1): 9-16.
- Arikunto. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Ariyani, F. (2014). Distribusi Verba Berprefiks {N- } pada Bahasa Lampung dalam Kitab Kuntara Raja Niti dan Buku Ajar: Kajian Morfologi. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 3(2), 124-134.
- Ariyani, F., Yusrizal, H., Agustina, E, S., & Mustopa, A. (2025). *Konsep Piiil Pesenggiri Menurut Masyarakat Adat Lampung Waykanan Di Kabupaten Way Kanan (Sebuah Pendekatan Dicourse Analysis)* . Aura Printing & Publishing
- Aronson, E., Blaney, N., Stephin, C., Sikes, J., & Snapp, M. (2023). *The Jigsaw Classroom*. Sage Publications.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Aryanti C.D., dan Sitompul H. 2023. Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Untuk Menstimulus Sikap Aktif Siswa Kelas 5B Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika* 1(2): 48-56.
- Atmaja I.M.D., Noviantari P.S., dan Kurniawan K.Y. 2024. Strategi Penguatan Hubungan Kausal Positif antara Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, dan Motivasi Belajar Matematika. *Prosiding Senama PGRI* 3: 1-13.
- Bahrin S., Alifah S., dan Mulyono S. 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)* 2(2): 81-88.
- Bandura, A. (2020). *Social learning theory* (Updated ed.). Routledge.
- Bloom, B. S. (2020). *Taxonomy of educational objectives: Cognitive domain*. New

York: Longman.

- Brookfield, S. D. (2020). *Becoming a Critically Reflective Teacher*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bruner, J. S. (2019). *The process of education* (Revised ed.). Harvard University Press.
- Cahyaningrum N.E.O., Abidin Z., dan Wedi A. 2022. Pengembangan Media Animasi Dalam Model Pembelajaran Stad Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(2): 180-189.
- Chen, L. & Yang, X. (2023). "Animation in collaborative learning environments". *Educational Technology Research*, 71(2), 98-115.
- Chen, L., Yang, X., & Wang, H. (2023). "Cognitive effects of multimodal animation in story comprehension". *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 210-225. <https://doi.org/10.1037/edu0000789>
- Chotib S.H. 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1(2): 109-115.
- Dale, E. (2019). *Audio-visual methods in teaching* (Revised ed.). Wadsworth.
- Daniyati A., Saputri I.B., Wijaya R., Septiyani S.A., dan Setiawan U. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* 1(1): 282-294.
- Dawudi D.A., Pairin U., dan Indarti T. 2024. *Journal of Education Research* 5(2): 2362- 2370.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson Education.
- Dyson, B., Howley, D., & Shen, Y. (2023). "A meta-analysis of cooperative learning in physical education". *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(2), 200-210.
- Fauzan M.W., Purwowododo A., dan Fasya Z. 2023. Komputer Sebagai Media Animasi Konten Pembelajaran PAI. *An-Nuha* 10(2): 217-244.
- Ferando M.F., Bardi Y., Mayeli Y.K.F.R., Rada M.M., Muda M.R., dan Bolor P.N.P.S.D. 2025. Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 3(1): 301-316.
- Fitri M., Junaidi R., Nasution A.R., dan Kristanti E. 2025. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal on Education* 07(02): 10841-10854.

- Fuad F., Harissman H., Bermans A.L., dan Suryani R.W. Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual* 2(1): 234-248.
- Gillies, R. M. (2022). Promoting academically productive student dialogue during cooperative learning. *Educational Review*, 74(3), 411–430.
<https://doi.org/10.1080/00131911.2020.1827849>
- Gusal L.O. 2015. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu. *Jurnal Humanika* 15(3): 1-18.
- Gusasi N., Lukman, Jamaludin, Misnah, dan Ratu B. 2024. Pemanfaatan Multimedia dan Gaya Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu. *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 14 (1): 71-76
- Gusman A.Y., dan Fitriani W. 2023. Optimasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Terhadap Kesulitan Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 7(2): 70-85.
- Hadi E.S. 2020. Penerapan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Masyarakat Desa Pakisrejo Tangunggunung Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Inspirasi Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 17(1): 254-260.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association Conference*, 1–4.
- Handoyo T., Ashriyah I., dan Kamal R. 2025. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): 230-250.
- Haniifah A., Harsan T., dan Murtiningsih I. 2024. Efektivitas Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Meningkatkan Kebhinekaan Global di SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(5): 5792-5803.
- Haptanti F.S., Hikmah M., dan Basuki I.A. 2024. Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts* 4(9): 972- 980.
- Hattie, J. (2022). *Visible Learning: The Sequel*. Routledge.
- Hayya' L.A. 2023. Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen* 13(2): 66-76.
- Hilal, S., Fuad, M., Sumarta, I. W. A., & Ariyani, F. (2024). *Peran Legenda Wai Bulok dalam pembentukan identitas dan tradisi Kabupaten Pringsewu*. J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(1).
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/article/view/30672>
- Husain R. 2020. Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana

Universitas Negeri Gorontalo. *Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar*. Gorontalo, 14 Juli 2020.

- Husnaeni, dan Anggriyani, F.C.W. 2025. Peran Pendidikan Dalam Membangun Sikap Cinta Tanah Air Pada Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(1): 1- 7.
- Jamaludin H., Putra T.W.A., Sulartopo S., dan Hartono B. 2024. Design and Implementation of Interactive Multimedia with Exploratory Tutorial Method for Information and Communication Technology Subjects. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 15(1): 201-214.
- Johnson, D.W., et al. (2022). "Meta-analysis of animation and cooperative learning". *Journal of Educational Psychology*, 114(3), 560-575.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). *Cooperative Learning: Theory and Practice*. Allyn & Bacon.
- Junaidi. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3(1): 45-56.
- Kagan, S. (2023). *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Kemendikbud. 2018. Permendikbud RI No 20 Tahun 2018. *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*, 3.
- Kholifatun U.N., Mustami M.K., dan Tahir M.Y. 2024. Pengembangan Teknologi Media Cetak Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi* 7(1): 723-730.
- Kotimah E.K. 2024. Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 2(1): 1-18.
- Kuhn, D., & Dean, D. (2021). *Metacognition and Cognitive Development in the Classroom*. *Educational Research Review*, 32, 100389.
- Kurniawan, A., Susanto, R., & Wijaya, T.T. (2023). "Traditional teaching methods and student engagement in Indonesian classrooms". *Journal of Educational Research*, 45(4), 340-350.
<https://doi.org/10.1016/j.jer.2023.05.012>
- Langit J.R., Kurniati, dan Suartika I. 2023. Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Mata Pelajaran Matematika di MI PUI Hegarmanah. *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)* 3(1): 102-109.
- Lestari C.A.A., Lestari A.D., Magfirah I., dan Susilawati S. 2025. Peran Bahan

- Ajar, Media dan Sumber Belajar: Kunci Sukses dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII, at-Thullab* 7(1): 1-21.
- Lestari D.P., dan Wardhani I.S. 2024. Media Pembelajaran dan Tantangan yang Muncul di Era Digital. *Jurnal Media Akademik* 2(11): 1-14.
- Lestari N.D., Afryaningsih Y., dan Al Farisi S. 2024. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8(8): 119-147.
- Lestari R.F., dan Rahmat L.I. 2022. Sosiologi Sastra dan Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat Watu Ulo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1): 89- 100.
- Liana, R. (2025). *Pengembangan permainan Sergap Kartu Aksara (SKA) untuk meningkatkan kemampuan literasi aksara Lampung peserta didik SDN 2 Gedong Air* [Skripsi, Universitas Lampung]. Repositori Digital Universitas Lampung.
<https://digilib.unila.ac.id/view/divisions/PBSD/2025.type.html>
- Lilis, Maddatuang, dan Suprpta. 2020. Penggunaan Lahan Dalam Meningkatkan Pendapatan Rumah Tangga di Desa Purwosari Kecamatan Tomoni Timur Kecamatan Luwu Kabupaten Timur (Studi Kasus Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL)). *Jurnal Environmental Science* 3(1): 61-72.
- Liu C., and Elms P. 2019. Animating Student Engagement: The Impacts of Cartoon Instructional Videos on Learning Experience. *Research in Learning Technology* 27.
- Magdalena I., Andriyanto, Refaldi R.R. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran *E- Learning* Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(2): 1-16.
- Marinda L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13(1): 116-152.
- Marselinda, R., Ariyani, F., Sumarta, I. W. A., & Rusminto, N. E. (2024). *Pengembangan media mobile learning dalam pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X*. J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(1), 368–379.
<https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/symbol/article/view/30672>
- Mayer R.E. 2009. *Multimedia Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayer, R.E. (2022). *Multimedia learning* (4th ed.). Cambridge University Press.

- Marzano, R. J. (2021). *The New Art and Science of Teaching*. Solution Tree Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Educational Psychology: A Cognitive Approach*. New York: Cambridge University Press. Kuhn
- Mazna U., Nazirah F., Farhana I., dan Marsitah I. 2024. Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(4): 1-10.
- Meilina D.M., dan Afriyah N. 2024. Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2): 387-400.
- Melati E., Fayola A.D., Hita I.P.A.D., Saputra A.M.A., Zamzami, Ninasari A. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education* 06(01): 732-741.
- Munawir, Rofiqoh A., dan Khairani I. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9(1): 63-71.
- Muslimah F. 2022. Podcast Sebagai Media Alternatif Praktik Jurnalistik Radio Oleh Tempo. *Jurnal Studi Jurnalistik* 4(1): 13-29.
- Muthi A.Z., Fadhilah N.R., Safitri D., dan Sujarwo S. 2023. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)* 1(4): 104- 116.
- Naffi'an I., Handayani A., dan Rakhmawati D. 2024. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner* 8(6): 987- 992.
- Nasrimi. 2021. Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* 9(11): 2109-2116.
- Nengsih, R. (2020). Analisis tema dan amanat dalam cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran sastra. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 10(1), 15–24.
- Nurfadhillah S., Ningsih D.A., Ramadhania P.R., dan Sifa U.N. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2): 243-255.
- Nurhasana I. 2021. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2(2): 217-229.

- Nurrita T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* 3(01): 171-187.
- Ormrod, J. E. (2020). *Human Learning (8th ed.)*. Boston: Pearson.
- Parlindungan D.P., Mahardika G.P., dan Yulinar D. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Pasha M.A.N., dan Karsiwan. 2020. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Lampung (*Study* Cerita Rakyat Lampung Sang Kabelah Dan Khadin Tegal) Dalam Perspektif Islam. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 1(1): 55- 67.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 tentang *Muatan Lokal pada Kurikulum 2013*.
- Perdana, R., & Atmojo, I. R. W. (2019, March). A conceptual of teaching models inquiry- based social constructivism (IbSC). In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (Vol. 243, No. 1, p. 012110). IOP Publishing.
- Permana B.S., Hazizah L.A., dan Herlambang Y.T. 2024. Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 4(1): 19-28.
- Permata J.L., Santoso J.B., dan Hafsa M.A.S. 2022. Perancangan Sandiwara Radio Legenda Masyarakat Sulawesi Selatan “cinta datu museng dan maipa deapati”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(4): 3172-3186.
- Pradana S. 2025. Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar* 01(01): 33-39.
- Prameswari N.K. 2017. Pengembangan Media Animasi Berbasis Kooperatif Tipe Stad Untuk Pembelajaran Tematik Pada Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PINUS* 2(2): 61-72.
- Purnama A.M., dan Kusmiyati. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III di UPTD SD Negeri Pendabuh 1 Kamal. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan* 3(2): 98-110.
- Putra D.G.S.D., Wibisono A.P., dan Yasa G.P.P.A. 2024. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di Bali. *Anima Rupa: Jurnal Animasi* 1(2): 57-65.
- Putri R.L., Maria A., dan Setiyawan H. 2024. Penerapan Model Pembelajaran

Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 2(3): 118-128.

Rachmidiana V., dan Saputra E.R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi di SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 11(2): 115- 127.

Rahayu P., Marmoah S., dan Budiharto T. 2024. Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria* 12(5): 353-361.

Rahayuningsih P., Hidayah W., Primar C.N., dan Nurmelia. 2022. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd* 2(1): 1-11.

Rahma, Prasetyo, dan Lestari (2025: 37) menjelaskan bahwa “tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam cerita karena melalui tokoh pembaca dapat memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pengarang.”

Rahmawati R., Mulyono A., Fauziana R., dan Yusup Q.S. 2023. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Yang Aksesibel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Genta Mulia* 14(2): 159-169.

Rohima N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran* 1(1): 1-12.

Rosita I., dan Leonard. 2015. Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif* 3(1): 1-10.

Sa'diyah H., Sumiharsono R., dan Triwahyuni E. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning terhadap Perkembangan Sosial Emosional dan Perkembangan Bahasa Anak TK. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(2): 1827- 1832.

Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Saodah, Pratiwi A.R., Pratiwi S.A., dan Halimah S. 2020. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD. *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2(3): 386-395.

Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2(1): 470-477.

Sawitri J.I., Sekali T.N.B.K., Barus C.M.B., Sahara R.A., dan Budi V.C. 2024. Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(4): 96-102.

- Schunk, D. H. (2022). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson.
- Septiyaningsih D.N., Alkhayya N., Mardiana N., dan Setiyoko D.T. 2025. Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education* 07(02): 10309-10318.
- Serungke M., Sibuea P., Azzahra A., Fadillah M.A., Rahmadani S., dan Arian R. 2023. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(4): 3503-3508.
- Silahuddin A. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaaratul'Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4(2): 162-175.
- Silalahi D.F., Sidabutar D.O., Arihta J., Purba M.R., Angita N., Situmorang R.R., dan Puteri A. 2025. Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development* 2(1): 424-428.
- Sitanggang C., Simalango M., Purba R., dan Fahrudi D. 2024. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 4(3): 659-667.
- Slavin, R.E. (2020). *Cooperative learning: Theory and practice* (5th ed.).
- Slavin, R. E. (2022). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Pearson.
- Sonjaya, D. (2022). Analisis unsur intrinsik cerita rakyat dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 52–63.
- Suanthara I.N.D.E., dan Diatmika I.D.G.N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Kearifan Lokal Panca Sthithi Darmeng Prabhu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu. *Ikatan Keluarga Alumni Undiksha* 20(2): 52-57.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabetha.
- Suparlan. 2019. Peran Media Dalam Pembeajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosia* 1(2): 180-193.
- Supriyono, Anggraini T.R., Febrianti A.N., Yasir M., dan Ashari. 2022. Peranan Mulok Bahasa Lampung dalam Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Lampung di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung. *Adiguna: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 7(1): 85-92.

- Suryanto E., Sumarwati, Anindyarini A., dan Hadiyah. 2024. Cerita Rakyat sebagai Sarana Berliterasi Kearifan Lokal: Pendekatan Ekologi Sastra. *Indonesian Language Education and Literature* 9(2): 326-339
- Susianti V.A. 2024. Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum. *Media Informasi* 33(2): 181-192.
- Sutriati N., Hasanuddin W.S., dan Zulfadhli. 2012. Kategori dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat di Kenegerian Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1): 126- 131.
- Syarifuddin S., dan Hasyim I. 2021. Efektifitas Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Fabel Pada Materi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA* 03(01): 51-60.
- Tamrin M., Sirate F.S., dan Yusuf M. 2011. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3(1): 40-47.
- Thamrin H. 2013. The Lokal Wisdom in Environmental Sustainable. *Kutubkhanah* 16(1): 46-59.
- Tarusu D., dan Wongkar N.V. 2024. Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Leleko. *Journal on Education* 07(01): 8387-8395.
- Telaumbanua A.V., Lase S., dan Lase N.K. 2024. Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2): 27869-27875.
- Tikulimbong N.Y., Simega B., dan Fitriana I. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbahasa Reseptif Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Kesu'. *Indonesian Research Journal on Education* 4(3): 812-820.
- Titin, Yuniarti A., Shalihat A.P., Amanda D., Ramadhini I.L., dan Virnanda V. 2023. Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology* 4(2): 111-123.
- Tondang N.S., Rudy, Sembiring Y.B. 2024. Nilai Budaya dalam Legenda Nusantara: Mengembangkan Nilai Budaya melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Journal of Education Research* 5(4): 4868-4884.
- Trikesumawati D., Ishamy M.W., dan Rizqullah M.R. 2025. Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student* 2(1): 531-539.

- UNESCO. (2022). *Global education monitoring report: Technology in education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Utami, P., Wisnu, A., & Aryana, D. (2025). Struktur intrinsik cerita rakyat sebagai bahan ajar berbasis literasi budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 60–72.
- Urba M., Ramadhani A., Afriani A.P., dan Suryanda A. 2024. Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1): 50-56.
- Wahyuning S. 2022. Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4(2): 1-5.
- Wardhani A. 2017. Nilai Budaya Etnis Bugis Dalam Cerita Rakyat “Si Jago Rencana” Di Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan (Jurnalistrendi)* 2(3): 1-16.
- Watanabe, T., et al. (2023). "3D animation in Jigsaw classrooms". *Computers & Education*, 180, 104432.
- Wibowo B.A. 2022. Eksistensi Tradisi Lisan Sebagai Sumber Sejarah Lokal. *Journal Of Sciences & Humanities “Estoria”* 3(1): 383-397.
- Widiasanti I., Ramadhan N.A., Alfarizi M., Fairus A.N., Oktafiani A.W., dan Thahur D. 2023. Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5(3): 1365-1375.
- Wijaya, T.T., Zhou, Y., & Hermita, N. (2023). "Enhancing narrative understanding through animated storytelling". *Computers & Education*, 184, 104501. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104501>
- Woolfolk, A. (2021). *Educational Psychology* (14th ed.). Pearson.
- Wulandari A.P., Salsabila A.A., Cahyani K., Nurazizah T.S., dan Ulfiah Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 05(02): 3928-3936.
- Wulansari S., dan Suhartini R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E- Learning di SMK Negeri 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Madrasah* 9(2):251- 256.
- Yulianti, D., Rida, N. S., & Diana, D. (2014). Pengembangan karakter peduli lingkungan anak usia dini melalui buku cerita bermuatan sains berwawasan konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(1).
- Yusnaldi E., Sihotang A.S., Rizqi I.H., Anggraini N., Daulay N.H., dan Wulandari Y. 2025. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA* 5(1): 80-89.

Zahwa F.A., dan Syafi'i I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19(01): 61-78.

Zulvyanti R., dan Mas'ula S. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Sawojajar 5. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4(10): 1-7.