

Analisis Kebutuhan Media Video Animasi Berbasis *Storytelling* pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara Kelas IV Sekolah Dasar

Rohmad Khozen Afandi¹, Saeful Mizan², Wendri Wiratsiwi³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Surel: rohmadkhozen01@gmail.com¹, mizzhan46@gmail.com²,

wendriwiratsiwi3489@gmail.com³

Abstract

This study aims to analyze the need for *storytelling*-based animated video media in the learning of Nusantara Cultural Diversity to improve learning outcomes among fourth-grade students at UPT SDN Gedongombo 1 Semanding. The method employed was descriptive qualitative-quantitative (*mixed method*) with data collection techniques consisting of observation, teacher interviews, and student needs questionnaires using a Likert scale. The research subjects comprised one fourth-grade teacher and 25 students of class IV B. The findings revealed that: (1) the teacher relied solely on textbooks and a chalkboard without any technology-based media; (2) the average student scores remained below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) of 70; (3) 64% of students demonstrated high interest in regional cultural learning; (4) 76% of students were optimistic that technology could enhance learning quality; and (5) technological facilities including an LCD projector, laptop, and WiFi were available but had not been utilized optimally. It is concluded that there is a strong need for the development of *storytelling*-based animated video media integrated with the *Kurikulum Merdeka* (Independent Curriculum) to improve student learning outcomes in Nusantara Cultural Diversity learning at the elementary school level.

Keyword: Animated Video, Cultural Diversity, Learning Outcomes, Needs Analysis, Storytelling

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media video animasi berbasis *storytelling* pada pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Gedongombo 1 Semanding. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara guru, dan angket kebutuhan siswa menggunakan skala *Likert*. Subjek penelitian adalah satu guru kelas IV dan 25 siswa kelas IV B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) guru hanya menggunakan buku teks dan papan tulis tanpa media berbasis teknologi; (2) nilai rata-rata siswa masih di bawah KKTP 70; (3) 64% siswa memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran budaya daerah; (4) 76% siswa optimis bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; dan (5) fasilitas teknologi berupa LCD proyektor, *laptop*, dan *WiFi* sudah tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal. Disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan kuat terhadap pengembangan media video animasi berbasis *storytelling* yang terintegrasi dengan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara di sekolah dasar.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Hasil Belajar, Keberagaman Budaya, *Storytelling*, Video Animasi

PENDAHULUAN

Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, mencakup lebih dari 1.340 kelompok etnis yang tersebar di lebih dari 17.000 pulau dengan ragam bahasa daerah yang melampaui angka 700 dari ujung barat hingga timur wilayahnya (Badan Pusat Statistik, 2020). Keanekaragaman ini menjadikan Indonesia salah satu negara dengan pluralitas budaya tertinggi di dunia, sekaligus menempatkan materi Keberagaman Budaya Nusantara sebagai salah satu materi esensial dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya kelas IV dalam kerangka Kurikulum Merdeka (Adnyani et al., 2025). Dalam konteks ini, mata pelajaran IPAS mengintegrasikan dimensi ilmu pengetahuan alam dan sosial secara holistik, sehingga materi keberagaman budaya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa (Adnyani et al., 2025; Çilekrenkli & Kaya, 2023). Lebih spesifik, topik Kekayaan Budaya Indonesia merupakan materi utama dalam IPAS kelas IV yang menuntut siswa mampu mengenal, memahami, dan menghargai keberagaman budaya dari seluruh wilayah Indonesia (Afifah et al., 2025).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajar materi Keberagaman Budaya Nusantara pada mata pelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SDN Gedongombo 1 Semanding, ditemukan bahwa guru kelas IV hanya menggunakan buku teks pelajaran dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Gambar-gambar yang tersedia dalam buku hanya berupa ilustrasi statis

beresolusi rendah sehingga tidak dapat diamati secara jelas oleh siswa yang duduk di deretan belakang. Hal ini sejalan dengan temuan Purwanti et al. (2025) dan Sofi-Karim et al. (2023), yang menyatakan bahwa sebagian besar guru di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, terutama untuk materi yang berbasis konten lokal dan budaya.

Keterbatasan penggunaan media berdampak pada rendahnya variasi penyampaian materi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang terbatas pada buku teks menjadikan pembelajaran bersifat satu arah dan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar visual siswa kelas IV yang masih berada pada tahap operasional konkret. Olyssia et al., (2024) dalam kajian sistematis mereka menegaskan bahwa media digital pada materi keberagaman budaya terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, namun implementasi empiris di lapangan masih sangat terbatas. Padahal, Sari et al., (2024) telah membuktikan secara langsung bahwa media video animasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sehingga keberadaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal.

Kondisi tersebut secara khusus ditemukan di UPT SDN Gedongombo 1 Semanding, sebuah sekolah dasar negeri yang berlokasi di Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada materi Keberagaman

Budaya masih berada di bawah KKTP 70. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengingat berbagai unsur budaya daerah, terutama budaya dari luar Jawa Timur yang terasa asing dan tidak dekat dengan keseharian mereka. Hal ini erat kaitannya dengan latar belakang sosiokultural siswa yang sebagian besar tumbuh dalam lingkungan dengan paparan budaya Jawa Timur yang dominan, sehingga memerlukan stimulus visual yang lebih kaya dan kontekstual untuk memahami keberagaman budaya Nusantara secara menyeluruh.

Hambatan nyata juga ditemukan pada aspek keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dari 25 siswa kelas IV B yang diobservasi, hanya 3–5 siswa yang terlihat aktif bertanya dan merespons pertanyaan guru, sementara mayoritas siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, fasilitas teknologi seperti LCD proyektor, laptop, dan WiFi sebenarnya sudah tersedia di sekolah, tetapi belum dimanfaatkan secara terstruktur dalam pembelajaran IPAS. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara potensi sarana yang ada dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga pengembangan media yang tepat dan siap pakai menjadi kebutuhan yang mendesak.

Salah satu solusi inovatif yang dapat dikembangkan adalah media video animasi berbasis pendekatan *storytelling*. *Storytelling* merupakan metode penyampaian materi pembelajaran melalui narasi cerita yang memadukan unsur gambar bergerak, suara, musik, dan dialog tokoh yang relevan dengan kehidupan dan pengalaman siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, emosional, dan mudah diingat (Musthofa & Sanjani, 2025; Yavuz Konokman, 2026). Secara

neurosains, otak anak-anak lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang disampaikan melalui cerita dibandingkan dengan penyampaian materi secara langsung dan kaku, karena narasi mengaktifkan lebih banyak area kognitif secara bersamaan serta membangun empati dan sikap toleransi siswa terhadap keberagaman (Bear et al., 2025; Puspitasari et al., 2025).

Sejumlah penelitian empiris telah membuktikan efektivitas media video animasi dan *digital storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Halizah. A et al., (2025) membuktikan bahwa penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dari rata-rata pretest 40,54 menjadi posttest 81,99 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Rambe et al., (2025) juga mengembangkan video animasi khusus materi Kekayaan Budaya Indonesia pada IPAS kelas IV dan memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi (87%), media (90%), bahasa (85%), dan guru (97%). Senada dengan itu, Wardana et al., (2024) membuktikan bahwa media video animasi IPAS yang dikembangkan memperoleh validasi 84% dengan kategori sangat layak dan terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara visual dan interaktif. Syafdaningsih & Pratiwi, (2022) juga membuktikan bahwa video cerita anak bertema budaya lokal yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Damayanti & Wibawa, (2023) turut mengembangkan video animasi berbasis *storytelling* dan berhasil memperoleh validasi ahli materi 91,67%, media 94,38%, kepraktisan guru 97,5%, serta terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan hasil

belajar siswa kelas V SD. Sirajuddin et al., (2025) juga mengonfirmasi bahwa media *digital storytelling* yang dikembangkan dengan model ADDIE memperoleh hasil sangat valid (92%), sangat praktis (93,84%), dan sangat efektif dengan rata-rata posttest 92,59%. Pebriani & Mustika, (2023) lebih lanjut membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan untuk siswa SD memperoleh rata-rata validasi 93% dengan kategori sangat valid dari aspek materi, desain, dan bahasa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media video animasi berbasis *storytelling* pada pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Gedongombo 1 Semanding sebagai dasar ilmiah bagi penelitian pengembangan lanjutan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif-kuantitatif yang memadukan dua paradigma penelitian guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang kondisi nyata pembelajaran IPAS dan urgensi kebutuhan media di lapangan (Sugiyono, 2022). Pendekatan campuran dipilih karena kombinasi data kualitatif dan kuantitatif dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh terhadap fenomena pendidikan yang kompleks (Mujeeb et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN Gedongombo 1 Semanding pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru kelas IV B dan 25 siswa kelas IV B.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen yang digunakan

secara triangulasi. Pertama, lembar observasi terdiri dari 15 indikator yang mengamati kondisi pembelajaran IPAS, penggunaan media, aktivitas siswa, dan ketersediaan fasilitas teknologi di kelas, diadaptasi dari (Sugiyono, 2022). Triangulasi digunakan untuk memperkuat validitas temuan melalui perbandingan berbagai sumber dan metode pengumpulan data (Ediyanto et al., 2025). Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru kelas IV dengan 15 butir pertanyaan yang mencakup perencanaan pembelajaran IPAS, penggunaan media, kendala mengajar, respons siswa, dan harapan terhadap media pembelajaran inovatif, diadaptasi dari (Sugiyono, 2022). Ketiga, angket kebutuhan siswa menggunakan skala Likert 5 poin (Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) dengan 15 butir pernyataan negatif (*reverse scoring*) yang diberikan kepada 25 siswa, diadaptasi dari (Arifin, 2019).

Analisis data observasi dan wawancara dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut sejalan dengan praktik analisis kualitatif yang menekankan pemilahan data, pengorganisasian informasi, dan interpretasi temuan secara bertahap agar hasil penelitian lebih kredibel (Mujeeb et al., 2025). Analisis data angket dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase berikut (Arifin, 2019):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = jumlah responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas IV B UPT SDN Gedongombo 1 Semanding pada pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya Nusantara, diperoleh 15 indikator pengamatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media utama. Media digital

belum digunakan secara terstruktur, dan interaksi guru dengan siswa masih didominasi ceramah. Dari 25 siswa yang diamati, hanya 3–5 siswa yang aktif bertanya dan merespons pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar siswa pasif selama pembelajaran.

Fasilitas teknologi seperti LCD proyektor, laptop, dan WiFi tersedia dan berfungsi baik. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPAS. Kualitas gambar budaya pada buku teks kurang jelas, contoh budaya daerah masih terbatas, dan refleksi akhir pembelajaran belum dilakukan secara formal.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran IPAS Keberagaman Budaya Nusantara

No	Indikator	Hasil Observasi
1	Penggunaan media pembelajaran	Hanya buku teks dan papan tulis
2	Variasi dan daya tarik media	Tidak ada variasi; gambar statis kurang jelas
3	Penggunaan media digital/teknologi	Tidak digunakan (hanya 1–2x/semester)
4	Keaktifan siswa bertanya	Hanya 3–5 siswa aktif; mayoritas pasif
5	Kemudahan memahami materi	Siswa kesulitan membedakan budaya antar daerah
6	Ketersediaan LCD proyektor	Tersedia dan berfungsi baik
7	Ketersediaan laptop/komputer	Tersedia dan dapat diakses
8	Ketersediaan WiFi/internet	Tersedia dan dapat diakses
9	Pemanfaatan fasilitas teknologi	Belum dimanfaatkan secara optimal
10	Kualitas visual gambar budaya	Kurang jelas dan kurang menarik
11	Cakupan contoh budaya daerah	Hanya 5 daerah; belum komprehensif
12	Interaksi guru–siswa	Searah; didominasi ceramah guru
13	Pengelolaan waktu	Baik (2×35 menit)
14	Penggunaan CP Kurikulum Merdeka	Ada, namun media belum selaras
15	Refleksi di akhir pembelajaran	Langsung menutup tanpa refleksi formal

Hasil Wawancara Guru

Wawancara dengan guru kelas IV B menghasilkan lima temuan utama. Pertama, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks

dan papan tulis. Kedua, guru menyampaikan bahwa materi Keberagaman Budaya Nusantara tergolong luas dan sulit disampaikan secara menyeluruh dengan media yang tersedia. Ketiga, nilai rata-rata siswa

pada materi tersebut masih berada di bawah KKTP 70, dan siswa masih kesulitan mengingat budaya dari daerah lain. Keempat, guru menyatakan bahwa metode visual-konkret lebih efektif

digunakan untuk siswa kelas IV. Kelima, guru mengharapkan media pembelajaran berupa video animasi yang sesuai usia, memiliki narasi yang jelas, dan durasinya tidak terlalu panjang.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Wawancara Guru

No	Aspek	Temuan
1.	Media yang digunakan	Buku teks dan papan tulis; tidak ada media digital terstruktur
2.	Kendala pembelajaran	Materi terlalu luas; sulit menemukan media yang tepat untuk seluruh budaya Indonesia
3.	Hasil belajar siswa	Nilai rata-rata di bawah KKTP 70; kesulitan mengingat budaya daerah lain
4.	Preferensi metode	Metode visual-konkret lebih efektif untuk siswa kelas IV
5	Harapan terhadap media	Video animasi edukatif sesuai usia, narasi jelas, tidak terlalu panjang

Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Angket kebutuhan siswa diberikan kepada 25 responden kelas IV B dengan skala Likert 5 poin. Seluruh pernyataan pada angket berbentuk negatif, sehingga respons Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju menunjukkan kondisi yang lebih positif. Hasil angket menunjukkan bahwa 64% siswa menyatakan berminat tinggi terhadap pembelajaran budaya daerah, 52% siswa menyatakan masih kesulitan mengingat pakaian dan tarian adat, 52% siswa menyatakan memerlukan media tambahan selain buku, dan 44% siswa

menyukai pembelajaran menggunakan video.

Selain itu, 56% siswa menyatakan bahwa animasi membuat pelajaran lebih mudah, 60% siswa menyatakan membutuhkan contoh visual budaya daerah, dan 76% siswa optimis bahwa teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Sebanyak 92% siswa menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya, dan 44% siswa menyatakan peduli terhadap keberagaman budaya Indonesia. Distribusi lengkap hasil angket tercantum pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Kebutuhan Siswa (N=25, Skala Likert 5 Poin)

No	Pernyataan (Negatif)	Pilihan Terbanyak	Presentase	Interpretasi
P1	Tidak tertarik belajar budaya daerah	STS	36%	64% siswa berminat tinggi (TS+STS)
P2	Bingung membedakan rumah adat	N	44%	Masih kesulitan memahami
P3	Cepat bosan saat belajar budaya	TS	44%	Bosan karena metode, bukan materi
P4	Tidak bisa mengingat pakaian/tarian adat	N	52%	52% kesulitan mengingat

P5	Pelajaran budaya tidak menarik	TS	40%	Minat cukup tinggi
P6	Tidak perlu media lain selain buku	STS	52%	Butuh media tambahan
P7	Tidak suka belajar menggunakan video	STS	44%	Suka belajar dengan video
P8	Gambar di buku sudah cukup membantu	TS	48%	Media visual buku kurang optimal
P9	Belum pernah belajar dengan video digital	TS	32%	Penggunaan video masih sangat minim
P10	Tidak bosan walau hanya ceramah	TS	48%	Butuh media inovatif
P11	Animasi tidak membuat pelajaran lebih mudah	STS	56%	Animasi diyakini membantu
P12	Tidak butuh contoh visual budaya daerah	STS	60%	Butuh visualisasi konkret
P13	Tidak perlu menghargai budaya lain	STS	60%	92% menghargai keberagaman (TS+STS)
P14	Teknologi tidak membuat pembelajaran menarik	TS	64%	76% optimis terhadap teknologi
P15	Tidak peduli keberagaman budaya Indonesia	TS	44%	Sikap peduli budaya positif

Pembahasan

Hasil penelitian ini menegaskan adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media video animasi berbasis storytelling pada pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara di kelas IV. Temuan observasi, wawancara, dan angket menunjukkan pola yang konsisten: pembelajaran masih didominasi buku teks dan papan tulis, nilai rata-rata siswa masih di bawah KKTP 70, sementara 64% siswa memiliki minat tinggi terhadap materi budaya dan 76% optimis bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Data tersebut menunjukkan bahwa masalah utama bukan pada rendahnya minat siswa terhadap materi, melainkan pada ketidaksesuaian metode

penyampaian dengan karakteristik belajar mereka. Hal ini diperkuat oleh temuan angket bahwa hanya 44% siswa yang merasa cepat bosan saat belajar budaya, sedangkan 92% justru menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya, sehingga kebosanan lebih tepat dipahami sebagai respons terhadap metode yang monoton, bukan terhadap substansi materi.

Secara pedagogis, kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak dan luas jika disajikan melalui visual yang nyata, alur cerita yang runtut, serta contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Karena itu, video animasi berbasis storytelling bukan hanya media yang menarik, tetapi

juga alat bantu kognitif yang membantu siswa membangun pemahaman melalui narasi visual yang terstruktur.

Secara psikologis, storytelling memiliki keunggulan karena mampu mengaktifkan perhatian, emosi, dan imajinasi siswa secara bersamaan. Materi keberagaman budaya yang sarat nilai toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan identitas sosial akan lebih mudah diterima ketika dibungkus dalam cerita yang dekat dengan dunia anak, sehingga proses belajar tidak berhenti pada hafalan tetapi juga membentuk sikap.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari et al., (2024) yang menunjukkan bahwa video animasi pada pembelajaran IPAS kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta penelitian Syafdaningsih & Pratiwi, (2022) yang membuktikan bahwa video cerita anak bertema budaya lokal valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Konsistensi hasil ini memperkuat bahwa media berbasis cerita dan animasi memiliki daya dukung empiris yang kuat untuk materi budaya di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Olyssia et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa media digital pada materi keberagaman budaya terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, urgensi penggunaan storytelling bukan hanya karena media ini menyenangkan, tetapi karena secara empiris terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks sekaligus menumbuhkan ketertarikan belajar.

Dari sisi implementasi, keberadaan LCD proyektor, laptop, dan WiFi menunjukkan bahwa sekolah sebenarnya telah memiliki modal teknologi yang memadai. Namun, data

observasi memperlihatkan bahwa fasilitas tersebut belum dimanfaatkan optimal, sehingga muncul kesenjangan antara ketersediaan sarana dan penggunaan pedagogisnya. Kondisi ini menunjukkan adanya hambatan integrasi teknologi yang umum terjadi, yaitu perangkat tersedia tetapi belum didukung kesiapan media, desain pembelajaran, dan kebiasaan guru untuk mengintegrasikannya secara sistematis.

Karena itu, pengembangan video storytelling menjadi sangat mendesak. Media ini dapat langsung digunakan dalam kondisi sekolah yang sudah memiliki infrastruktur dasar, tidak menuntut investasi besar, dan tetap selaras dengan kebutuhan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Argumen ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sejenis yang menunjukkan bahwa video animasi pada IPAS kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, termasuk Sari et al., (2024) yang melaporkan peningkatan nilai dari siklus I sebesar 66,88 menjadi 88,75 pada siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi, wawancara guru, dan angket kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang sangat tinggi terhadap pengembangan media video animasi berbasis storytelling pada pembelajaran Keberagaman Budaya Nusantara di kelas IV UPT SDN Gedongombo 1 Semanding. Pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional, belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia, serta adanya ketidaksesuaian antara tinggi minat dan sikap positif siswa terhadap materi budaya dengan rendahnya hasil belajar

mereka menegaskan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, visual, dan berbasis narasi sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia kelas IV sekolah dasar.

Temuan penelitian ini secara ilmiah mendukung urgensi penelitian pengembangan (*Research and Development*) lanjutan, khususnya pada tahap Design dan Development. Pengembang media dan peneliti selanjutnya menyarankan merancang media video animasi berbasis storytelling yang terintegrasi dengan Capaian Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka, menampilkan alur cerita yang kontekstual, visual yang menarik, serta durasi yang proporsional agar media yang dihasilkan benar-benar siap diimplementasikan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara terukur.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1672>
- Afifah, N. N., Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2025). Media Video Animasi pada Materi IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i2.16961>
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Bear, M., Connors, B., & Paradiso, M. A. (2025). *Neuroscience: Exploring the brain*. Jones & Bartlett Learning.
- Çilekrenkli, A., & Kaya, E. (2023). Learning Science in Context: Integrating a Holistic Approach to Nature of Science in the Lower Secondary Classroom. *Science & Education*, 32(5), 1435–1469. <https://doi.org/10.1007/s11191-022-00336-0>
- Damayanti, N. P. R. R., & Wibawa, I. M. C. (2023). Video Animasi Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i1.64711>
- Ediyanto, E., Zulkipli, Z., Sunandar, A., & Yunus, M. (2025). Triangulation in Educational Research: A Literature Review. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Icemt 2024*, 165–171. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-370-2>
- Halizah, A, S. N., Aras, N. F., Pendit, S. S. D., Zulfuraini, & Mas'adi. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Inpres 1 Lolu. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 2014–2025. <https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5409>

- Mujeeb, N., Ali, A., & Anam, S. (2025). Exploring Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods: A Comprehensive Review in Educational Research. *UMT Education Review (UER)*, 8(1). <https://doi.org/10.32350/uer.81.02>
- Musthofa, Z., & Sanjani, M. A. F. (2025). Strategi Pembelajaran Storytelling Adaptif untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia pada Siswa MI di Era Digital. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4282–4291. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7798>
- Olyssia, O., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1315–1322. <https://doi.org/10.31949/educatio.v2i2.10199>
- Pebriani, S., & Mustika, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2468–2477. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5593>
- Purwanti, P., Muksar, M., & Rufiana, I. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran di SD pada Kurikulum Merdeka. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(1), 107–116. <https://doi.org/10.28926/briliant.v10i1.1872>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020 – 2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Rambe, N., Aisah, Anggraini, D. P., & Umayna, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 050705 Selotong. *Nusantara Jurnal of Multidisciplinary Science*, 2(10), 1760–1765. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2646>
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humanoria*, 8(2), 187–196. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>
- Sirajuddin, M., Murniviyanti, L., & Irawan, D. B. (2025). Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 290–302. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28813>
- Sofi-Karim, M., Bali, A. O., & Rached, K. (2023). Online education via media platforms and applications as an innovative teaching method. *Education and Information Technologies*, 28(1), 507–523. <https://doi.org/10.1007/s10639->



022-11188-0

Statistik, B. P. (2020). *Profil Suku dan Keragaman Bahasa Daerah Hasil Long From Sensus Penduduk 2020*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Syafdaningsih, & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>

Wardana, R. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3669–3681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8580>

Yavuz Konokman, G. (2026). A reflective evaluation of digital storytelling in music education: designing my digital story. *Music Education Research*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/14613808.2026.2615437>