

Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Toraja pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII Di SMP Kristen Kandora

Mey Tumba ^{1*}, Ervianti ², Ketut Linggih ³

^{1, 2, 3} Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia

* meytumba6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kristen Kandora sebagai respons terhadap kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya topik “Seni Musik Tradisional.” Metode pengajaran konvensional dan minimnya pemanfaatan media digital menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal Toraja yang menampilkan tradisi musik Marendeng Marampa, bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa kelas VIII. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Four-D* (4D), yang mencakup tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Karena keterbatasan waktu dan anggaran, penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap *Develop*. Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru Seni Budaya serta kajian karakteristik siswa. Tahap *Design* meliputi pemilihan media video animasi berbasis budaya lokal, penentuan format MP4, penyusunan *storyboard*, dan perancangan konten visual-audio sesuai materi. Tahap *Develop* mencakup produksi media menggunakan Animaker, Canva, dan CapCut. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, diikuti uji coba kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dan kepraktisan dengan skala Likert. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menilai kelayakan media dan secara kualitatif untuk mengolah masukan dari validator dan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan media tergolong Sangat Valid dengan skor 81% dari ahli materi dan 92% dari ahli media. Uji kepraktisan memperoleh skor 95% dari guru dan 92% dari siswa, menunjukkan media Sangat Praktis dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan secara budaya.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi, Kearifan Lokal Toraja, Seni Budaya

Pendahuluan

Transformasi teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika pendidikan, khususnya dalam metode penyampaian materi oleh pendidik dan cara peserta didik mengakses pembelajaran. Di era digital saat ini, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti video animasi menjadi salah satu strategi yang potensial dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar (Tuhuteru et al, 2023). Media ini tidak hanya menawarkan visualisasi yang menarik, tetapi juga mampu menyederhanakan konsep abstrak, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Cipta et al, 2024). Dalam konteks pendidikan budaya, media animasi memiliki potensi besar untuk menghidupkan kembali nilai-nilai tradisional yang mulai terpinggirkan, sekaligus

menjembatani generasi muda dengan warisan budaya mereka melalui pendekatan yang lebih relevan dan komunikatif (Hanifah et al, 2025).

Implementasi teknologi pembelajaran di berbagai institusi pendidikan belum sepenuhnya optimal, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya dan akses teknologi. Salah satu contohnya adalah SMP Kristen Kandora di Tana Toraja, yang hingga kini masih mengandalkan media konvensional seperti buku teks dan presentasi *PowerPoint* dalam pembelajaran Seni Budaya (Ayuni et al., 2024). Minimnya penggunaan media yang interaktif dan kontekstual berdampak langsung pada rendahnya motivasi belajar siswa serta kurangnya pemahaman terhadap materi, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya lokal (Listyawan et al, 2021). Ketika budaya hanya disampaikan secara tekstual dan teoritis, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mendukung capaian kurikulum, tetapi juga mampu merepresentasikan kekayaan budaya lokal secara autentik dan menarik (Elisabeth et al, 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengonfirmasi bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan. Salah satu studi berhasil mengembangkan media animasi berbasis Animaker untuk pembelajaran puisi, yang memperoleh tingkat validitas tinggi dari para ahli (Farida et al, 2022; Hutabri, 2022). Selain itu, penggunaan video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran sistem tata surya terbukti mampu meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa (Wulandari et al, 2024). Media video animasi yang mengusung literasi lingkungan juga dinilai layak digunakan dalam pembelajaran puisi di sekolah dasar (Walidaroyani et al, 2024). Meskipun berbagai hasil tersebut menunjukkan efektivitas media animasi, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum mengeksplorasi integrasi konten budaya lokal sebagai bagian dari strategi pembelajaran (Citra et al, 2023).

Kesenjangan yang teridentifikasi dari studi-studi terdahulu adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang secara eksplisit mengangkat kearifan lokal Toraja dalam konteks pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP (Ariantini et al, 2019; Yunita et al, 2017). Padahal, kearifan lokal memiliki potensi besar sebagai sumber nilai edukatif yang dapat memperkuat identitas budaya peserta didik (Setyowati et al, 2023; Nurafifah et al, 2022). Integrasi nilai-nilai lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya konten, tetapi juga meningkatkan relevansi dan kedekatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari (Batubara et al, 2016). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Kusnulyaningsih et al, 2022).

Penelitian ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan media pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal Toraja, khususnya tradisi musik *Marendeng* Marampa, dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Kristen Kandora. Media ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal dalam ruang kelas. Fokus penelitian mencakup tiga aspek utama: 1) identifikasi kebutuhan pengembangan media, 2) perancangan desain video animasi yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, 3) evaluasi tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji coba lapangan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan integratif antara teknologi digital dan konten budaya lokal, yang masih jarang dijadikan fokus dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat SMP. Berbeda dari studi sebelumnya yang cenderung menitikberatkan pada mata pelajaran umum atau aspek teknis semata, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam bidang pendidikan budaya dengan menghadirkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya secara nilai dan makna. Dengan mengangkat kekayaan budaya Toraja ke dalam format video animasi, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat identitas budaya, dan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai bentuk pelestarian budaya yang adaptif terhadap perkembangan zaman, menjembatani warisan tradisional dengan kebutuhan pendidikan modern (Sholahunnisa et al, 2024).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena mampu menjawab kebutuhan pengembangan media pembelajaran secara sistematis dan komprehensif. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *Develop*, mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya (Okpatrioka, 2023). Berikut tahapan model *four D*.



Gambar 1 Tahapan Model 4D (Johan et al, 2023)

Tahap *Define* dilakukan dengan analisis awal terhadap kondisi pembelajaran di SMP Kristen Kandora melalui observasi dan wawancara terbuka, serta analisis karakteristik peserta didik kelas VIII. Tahap *Design* mencakup pemilihan media video animasi berbasis kearifan lokal Toraja, penentuan format MP4, penyusunan *storyboard*, dan rancangan produk yang sesuai dengan materi Seni Budaya (Rustamana et al, 2024). Tahap *Develop* melibatkan proses produksi video menggunakan aplikasi Animaker, Canva, dan *CapCut*, serta pengujian media melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok utama, yaitu validator (ahli media dan ahli materi) dan pengguna media (guru Seni Budaya dan siswa kelas VIII SMP Kristen Kandora), yang dipilih secara *purposive* berdasarkan relevansi dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memahami kondisi pembelajaran dan fasilitas sekolah, sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan guru Seni Budaya untuk menggali kebutuhan dan kendala pembelajaran. Angket digunakan sebagai instrumen utama dalam uji validitas dan kepraktisan media, disusun berdasarkan skala Likert dengan lima kategori penilaian, dan dilengkapi dengan kisi-kisi untuk memastikan keterukuran aspek yang dinilai. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa perangkat pembelajaran dan foto pendukung. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan media berdasarkan hasil angket, dengan kategori penilaian mulai dari “sangat valid” hingga “sangat tidak valid” dan “sangat praktis” hingga “sangat tidak praktis”. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah masukan, kritik, dan saran dari validator dan pengguna media, yang kemudian dikelompokkan dan dijadikan dasar revisi produk. Kombinasi kedua teknik ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap kualitas dan efektivitas media video animasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran Seni Budaya (Parlindungan et al, 2020).

Hasil

Define (pendefinisian)

Tahap awal dalam pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Toraja adalah tahap *define*. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan menjelaskan arah pengembangan media pembelajaran. Terdapat lima tahapan analisis dalam tahap *define*, yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

1. Analisis Awal (*Front-End Analysis*)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara bebas dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Kristen Kandora. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan slide *PowerPoint*, yang kurang menarik perhatian siswa. Guru belum memanfaatkan media video animasi, khususnya yang mengangkat unsur budaya lokal. Keterbatasan waktu dan kurangnya variasi media membuat siswa kurang aktif dan tidak memahami materi secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal Toraja untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

2. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Kondisi siswa harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran karena media akan berinteraksi langsung dengan siswa. Analisis siswa dilakukan melalui wawancara dan observasi di dalam kelas. Siswa yang dianalisis adalah siswa kelas VIII di SMPN Kristen Kandora. Analisis siswa diperoleh informasi yaitu: 1) Siswa memiliki gaya belajar yang beragam (visual, auditori, kinestetik), namun media pembelajaran belum mengakomodasi semua gaya tersebut, 2) Minat siswa terhadap pelajaran Seni Budaya tergolong rendah karena media yang digunakan kurang menarik, 3) Sebagian besar siswa memiliki perangkat Android dan mampu mengoperasikannya, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, singkat, dan berbasis visual. Video animasi berbasis kearifan lokal Toraja menjadi solusi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Analisis Tugas

Berdasarkan wawancara dengan guru Seni Budaya, siswa sering diberikan tugas berupa latihan soal dari buku cetak dan LKPD. Tugas-tugas tersebut bertujuan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Guru berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Materi yang dianalisis adalah tema “Seni Musik Tradisional” dengan subtema “Marendeng Marampa” sebagai representasi musik tradisional Toraja. Video animasi dirancang untuk menyampaikan materi secara ringkas dan terstruktur, dengan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Konsep yang dipilih bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya lokal melalui media yang menarik dan mudah dipahami.

5. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan hasil analisis konsep dan tugas. Tujuan ini difokuskan agar tidak menyebar ke topik lain dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 1. *Capaian dan Tujuan Pembelajaran*

Capaian Pembelajaran	Tujuan pembelajaran
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan elemen-elemen musi dalam lagu tradisional “Marendeng Marampa” sebagai representasi kearifan lokal Toraja	Menyimpan makna dan pesan budaya yang terkandung dalam lagu “Marendeng Marampa” Mengidentifikasi elemen-elemen dalam lagu Toraja “Marendeng Marampa”

Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap kedua dalam pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Toraja. Tujuan tahap ini adalah membentuk rancangan awal (initial design/storyboard) media pembelajaran Seni Budaya. Peneliti merancang media secara utuh sesuai dengan materi dan kurikulum yang telah dianalisis sebelumnya. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap perancangan yaitu sebagai berikut: 1) Pemilihan Media, Tahapan awal dalam perancangan adalah pemilihan media, Peneliti memilih media berupa video animasi berbasis kearifan lokal Toraja karena dinilai mampu menyampaikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Media ini dirancang menggunakan aplikasi Animaker, Canva, CapCut, dan D-ID Studio. 2) Pemilihan Format, Format video animasi yang dipilih adalah MP4 karena kompatibel dengan berbagai perangkat digital seperti laptop, proyektor, dan smartphone. Struktur video dirancang mengikuti urutan pembelajaran yang sistematis seperti Salam pembuka, Pengenalan capaian dan tujuan pembelajaran, Penyampaian materi inti, dan Penutup dan ajakan refleksi. 3) Rancangan Produk, Setelah menentukan media dan format, langkah selanjutnya adalah merancang produk secara rinci. Konten video animasi berfokus pada tema “Seni Musik Tradisional” dengan subtema “Marendeng Marampa,” sebuah ekspresi musikal khas masyarakat Toraja. Materi disusun secara bertahap, mencakup latar budaya, fungsi sosial musik, dan karakteristik alat musik yang digunakan dalam pertunjukan.

Tujuannya adalah membangun pemahaman kontekstual sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap kekayaan seni lokal. Setiap elemen visual seperti ilustrasi alat musik, teks penjelas, dan narasii audio dipilih secara cermat agar sesuai dengan konteks budaya dan mudah

dipahami. Narasi disusun dengan gaya tutur yang komunikatif, didukung oleh desain visual yang memperhatikan warna, tipografi, dan transisi agar tampilan video menarik secara estetika. Dengan perpaduan konten bermakna dan desain yang kuat, video ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang informatif, inspiratif, dan relevan bagi peserta didik. 4) Penyusunan *Storyboard*, Langkah akhir perancangan adalah penyusunan storyboard, yang merupakan representasi visual dari setiap adegan dalam video animasi. I membantu peneliti memvisualisasikan struktur dan desain sebelum pengembangan, memastikan video tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

Develop (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan media yang telah dirancang sebelumnya. Adapun yang terdapat dalam tahap ini yaitu:

- a. Pengembangan Produk, Pada tahap ini, media yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan menjadi video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal Toraja. Konten pembelajaran diubah ke dalam bentuk audio menggunakan *Adobe Express* dan *D-ID Studio*, yang kemudian dipadukan dengan elemen visual seperti gambar, ikon, simbol budaya, animasi, latar belakang, dan suara menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Media pembelajaran ini menyajikan materi tentang "Seni Musik Tradisional" dengan subtema "Marendeng Marampa" sebagai representasi musik khas Toraja. Video dikemas dalam format MP4 agar dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa menggunakan perangkat digital seperti laptop, proyektor, maupun smartphone. Penyajian visual yang menarik dan narasi yang komunikatif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.



Gambar 2. Halaman Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

- b. Validitas Produk, Validasi produk merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan terhadap video animasi berbasis kearifan lokal Toraja yang dikembangkan untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Kristen Kandora. Validasi mencakup dua aspek utama, yaitu validasi materi dan validasi media, yang masing-masing dilakukan oleh ahli di bidangnya.

Aspek validasi materi, penilaian difokuskan pada kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan informasi budaya, serta relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran. Hasil penilaian dari validator ahli materi menunjukkan bahwa video animasi memperoleh skor sebesar 81, dengan persentase kevalidan 81%. Berdasarkan kategori penilaian, hasil ini berada dalam rentang 81%–100%, sehingga media pembelajaran dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan standar akademik dan nilai-nilai budaya lokal yang ingin dilestarikan. Sementara itu, validasi media dilakukan untuk menilai aspek

teknis seperti tampilan visual, kualitas audio, narasi, dan kemudahan akses. Validator ahli media memberikan skor sebesar 92, dengan persentase kevalidan 92%. Hasil ini juga berada dalam kategori “Sangat Valid”, yang menandakan bahwa media telah dirancang dengan baik secara estetika dan teknis, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, video animasi kemudian diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas VIII di SMP Kristen Kandora. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan secara efektif dalam situasi pembelajaran nyata. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh total skor sebesar 1.843, dengan persentase kepraktisan 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media ini dikategorikan sebagai “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil validasi diatas terlihat bahwa penilaian instrumen validasi lembar praktikalitas kuesioner respon guru diperoleh skor 95 dengan presentasi kepraktisan 95% dengan kategori Sangat Praktis. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata instrumen validasi berada pada rentang 81%-100% yang berada pada kategori Sangat Praktis. Secara keseluruhan, proses validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas. Video animasi ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif, serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Kristen Kandora maupun sekolah lain yang memiliki konteks budaya serupa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal Toraja yang dikembangkan untuk pembelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Kristen Kandora telah memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan potensi efektivitas. Validasi ahli materi dengan skor 81% menegaskan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum, mengandung akurasi budaya, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi unsur budaya lokal tidak hanya memperkaya substansi materi, tetapi juga berfungsi sebagai media penguatan identitas budaya siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis konteks sosial dan budaya dapat memperkuat keterlibatan siswa serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap nilai-nilai yang diajarkan (Tuhuteru et al, 2023). Teknis, validasi ahli media memperoleh skor 92%, menandakan bahwa desain visual, kualitas audio, narasi, dan aspek aksesibilitas telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang berkualitas. Media yang menarik secara estetika diyakini mampu meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran, sebagaimana ditegaskan melalui teori multimedia learning yang menekankan bahwa kombinasi visual, audio, dan teks dapat mengoptimalkan proses kognitif siswa (Kusnulyaningsih et al, 2022).

Hasil uji kepraktisan juga memperkuat temuan ini, dengan skor 95% dari guru dan 92% dari siswa, yang menandakan bahwa media sangat mudah digunakan, menyenangkan, serta efektif dalam menarik perhatian dan menyampaikan materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan yang membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Hanifah et al, 2025). Demikian pula, penelitian yang menemukan bahwa media berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat apresiasi peserta didik terhadap warisan budaya daerahnya (Sholahunnisa et al, 2024). Penelitian lain yang menunjukkan bahwa integrasi konten budaya dalam media

pembelajaran mampu menumbuhkan rasa kebanggaan dan identitas diri siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Parlindungan et al, 2020).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi yang secara khusus mengangkat budaya Toraja sebagai konten inti. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada media berbasis budaya populer atau umum, penelitian ini menekankan pentingnya memanfaatkan warisan budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan salah satu strategi efektif dalam menghadapi tantangan globalisasi, karena mampu menghubungkan peserta didik dengan akar budayanya sekaligus membekali mereka dengan kompetensi modern (Ariantini et al, 2019). Dengan pendekatan visual yang kontekstual, narasi yang komunikatif, serta integrasi nilai budaya lokal yang autentik, media ini terbukti dapat menjembatani kebutuhan pendidikan modern dengan pelestarian warisan budaya. Oleh karena itu, video animasi berbasis kearifan lokal Toraja ini dapat menjadi alternatif pembelajaran Seni Budaya yang lebih kreatif, bermakna, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa di era global saat ini.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya di SMP Kristen Kandora masih didominasi oleh media konvensional yang kurang menarik dan belum mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Minimnya pemanfaatan media digital berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa, terutama dalam memahami nilai-nilai budaya lokal. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkanlah media video animasi berbasis kearifan lokal Toraja yang mengangkat tradisi musik Marendeng Marampa sebagai materi pembelajaran. Pengembangan dilakukan menggunakan model Four-D hingga tahap *Develop*, dengan desain visual dan audio yang menarik serta sesuai dengan kurikulum. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor masing-masing 81% dan 92%. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa kelas VIII juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu 95% dan 92%. Temuan ini membuktikan bahwa video animasi berbasis budaya lokal tidak hanya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme dan semangat belajar siswa secara signifikan, sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya Toraja secara lebih bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya dilakukan hingga tahap *Develop* dalam model *Four-D*, sehingga belum mencakup tahap *Disseminate* yang penting untuk melihat dampak lebih luas dari implementasi media ini. Selain itu, uji coba terbatas pada satu sekolah dan satu kelas, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas masih perlu dikaji lebih lanjut. Aspek keberlanjutan penggunaan media ini dalam jangka panjang juga belum dieksplorasi secara mendalam. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media dilanjutkan hingga tahap *Disseminate*, dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan latar budaya yang berbeda agar dapat menguji efektivitas media dalam konteks yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi media ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif, serta mengkaji dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa melalui pemahaman budaya lokal. Selain itu, penting untuk mengembangkan sistem evaluasi yang lebih komprehensif guna menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara holistik.

Acknowledgment

Daftar Pustaka

- Ariantini, N. P. D., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Kelas Iii Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19973>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Cipta, G. T., Runtu, P. V. J., & Sumarauw, S. J. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Teorema Pythagoras Berbasis Adobe Animate CC. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 2003–2014. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3288>
- Citra, C., & Landong, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Berbantuan Aplikasi Powtoon Siswa Kelas Iii Sd Negeri 104266 Pematang Sijonam.
- Elisabeth, E., & Mawardi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p1-12>
- Farida, F. N., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP/MTS. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 26-35. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1600–1608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3356>
- Hutabri, E. (2022, January). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (Snistek)* (Vol. 4, pp. 296-300).
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372-378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2021, December). Media Interaktif sebagai Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran Sekolah Dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 229-237).
- Nurafifah, F., Mirnawati, L. F., J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>

- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020, October). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan (Vol. 2, Issue 3). Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra. <https://doi.org/10.61132/Bima.V2i3.1014>
- Setyowati, L. A., Russanti, I., Kharnolis, E. M., & Wahyuningsih, U. (2023). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Macam-Macam Kampuh Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri. *Journal On Education*, 5(4), 15110–15120. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2601>
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing Dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34.
- Tuhuteru, L., Misnawati, D., Aslan, A., Taufiqoh, Z., & Imelda, I. (2023). The Effectiveness of Multimedia-Based Learning to Accelerate Learning After The Pandemic At The Basic Education Level. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), 128–141. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.311>
- Walidaroyani, A., Kartiko, E. Y., Ahmad, N., Subhan, A. C., & Pradana, D. C. (2024). Perancangan Animated Explainer Video Pengenalan Kampus Sebagai Media Informasi untuk Calon Mahasiswa. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 382–390. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.3973>
- Wulandari, D. S. R., Firdaus, R., Yunarti, T., & Nurhanurawati, N. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Critical Thinking Peserta Didik Sekolah Dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 157–168. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1817>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/Sosio.V3i2.1614>