

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUATAN FOLKLOR
NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Kadek Julia Putri Anggraeni, NIM 2111031250

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya literasi membaca siswa kelas III di Sekolah Dasar terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia, selain itu pemanfaatan media di kelas juga masih belum optimal. Penelitian ini memiliki empat tujuan, yaitu: (1) menghasilkan rancang bangun media video animasi bermuatan folklor nusantara, (2) mengetahui validitas media video animasi bermuatan folklor nusantara, (3) mengetahui kepraktisan media video animasi bermuatan folklor nusantara, dan (4) mengetahui efektivitas media video animasi bermuatan folklor nusantara dalam meningkatkan literasi membaca siswa di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Adapun metode dalam mengumpulkan data terdiri dari metode angket/kuesioner dan metode tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket/kuesioner dan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penelitian ini menghasilkan media video animasi bermuatan folklor nusantara dalam meningkatkan literasi membaca siswa di kelas III Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE, pengambilan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Design*, (2) validitas materi yaitu 0,98 dan validitas media sebesar 0,96 dengan kualifikasi/kategori validitas sangat tinggi, (3) kepraktisan media memperoleh skor 3,9 dengan kualifikasi/kategori sangat praktis, dan (4) Efektivitas video animasi memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t sebesar 0,000, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$. Sehingga media video animasi bermuatan folklor Nusantara efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: video animasi, bermuatan folklor nusantara, literasi membaca siswa.

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO MEDIA WITH NUSANTARA
FOLKLORE TO IMPROVE READING LITERACY IN GRADE III
ELEMENTARY SCHOOL**

By

Ni Kadek Julia Putri Anggraeni, NIM 2111031250

Basic Education Department

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading literacy of grade III students in elementary schools, especially in Indonesian lessons, besides that the use of media in the classroom is still not optimal. This research has four objectives, namely: (1) to produce the design and construction of animation video media containing archipelago folklore, (2) to determine the validity of animation video media containing archipelago folklore, (3) to know the practicality of animation video media containing archipelago folklore, and (4) to determine the effectiveness of animation video media containing archipelago folklore in improving students' reading literacy in grade III of elementary school. This research uses the ADDIE model which consists of: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The method of collecting data consists of questionnaire method and test method. The instruments used were questionnaires and test questions. The results of the study show that: (1) this study produces animated video media with Indonesian folklore content in improving the reading literacy of students in grade III of elementary school using the ADDIE development model, data collection using qualitative and quantitative methods with a Nonequivalent Control Design research design, (2) the validity of the material was 0.98 and the validity of the media was 0.96 with a very high qualification/category of validity, (3) the practicality of the media obtained a score of 3.9 with a very practical qualification/category, and (4) the effectiveness of the animation video obtained a significance value (2-tailed) on the t-test of 0.000, the results showed that the significance value was smaller than 0.05 (significance level 5%) or $p < 0.05$. So that animation video media containing Nusantara folklore is effectively used to improve students' reading literacy in grade III of elementary school.

Keywords: *Animated Video, Containing Nusantara Folklore, Student Reading Literacy.*