

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENTAL CANVAS
BERBASIS KEARIFAN LOKAL BATANGHARI PADA PEMBELAJARAN IPAS
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Gisella Amelia Putri¹, Faizal Chan², Silvina Noviyanti³

¹PGSD FKIP Universitas Jambi

²PGSD FKIP Universitas Jambi

³PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : 1gisellaameliaputri@gmail.com, 2faizal.chan@unja.ac.id,
3silvinanoviyanti@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an Animated Learning Media using Mental Canvas based on the local wisdom of Batanghari for IPAS learning on the topic My Proud Region in Grade V of Elementary School. The research was conducted at SDN 80/I Muara Bulian in February 2025. The animated learning media was designed in the form of a website and developed using the DDD-E model (Decide, Design, Develop, Evaluate). The research data consisted of qualitative data in the form of feedback from expert validators in media, content, and language, as well as quantitative data including validation scores, practicality assessments by teachers, and student responses. The results showed that the media validation obtained an average score of 4.5 in the first stage and increased to 4.8 in the second stage, categorized as very valid. The content validation received a score of 3.8 in the first stage and increased to 4.8 in the second stage, also categorized as very valid. Meanwhile, the language validation obtained a score of 3.6 in the first stage and increased to 4.5 in the second stage, again categorized as very valid. Overall, the Animated Learning Media using Mental Canvas based on the local wisdom of Batanghari achieved a validity score in the very valid category. The practicality assessment by the teacher reached a score of 4.9, categorized as very practical, and the student response showed an average score of 4.7. Based on these results, it can be concluded that the Animated Learning Media using Mental Canvas based on the local wisdom of Batanghari is valid and practical to be used in IPAS learning on the topic My Proud Region in Grade V of Elementary School.

Keywords: *Animated Learning Media, Mental Canvas, Local Wisdom of Batanghari, IPAS Learning, Validation, Practicality*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi

Daerahku Kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar dan penelitian dilaksanakan di SDN 80/I Muara Bulian pada Februari 2025. Media pembelajaran animasi ini dirancang dalam bentuk Website dan dikembangkan menggunakan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Data penelitian meliputi data kualitatif berupa masukan dari validator ahli media, materi, dan bahasa, serta data kuantitatif berupa skor validasi, penilaian kepraktisan oleh guru, dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media memperoleh skor rata-rata 4,5 pada tahap pertama dan meningkat menjadi 4,8 pada tahap kedua dengan kategori sangat valid. Validasi materi mendapatkan skor 3,8 pada tahap pertama dan meningkat menjadi 4,8 pada tahap kedua dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi bahasa memperoleh skor 3,6 pada tahap pertama dan meningkat menjadi 4,5 pada tahap kedua dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari memperoleh skor validitas dalam kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan oleh guru mencapai 4,9 dengan kategori sangat praktis, dan respon siswa menunjukkan skor rata-rata 4,7. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan Media Pembelajaran Animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari ini valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animasi, Mental Canvas, Kearifan Lokal Batanghari, pembelajaran IPAS, Validasi, Praktikalitas

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran yang semakin mengandalkan integrasi teknologi. Mengacu pada Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, dijelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif,

kontekstual, dan inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mendorong capaian belajar yang optimal (Maulana, 2022).

Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar masih belum maksimal. Banyak tenaga pendidik yang belum mengoptimalkan teknologi dalam penyampaian materi karena keterbatasan pemahaman

teknis, waktu, atau belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat pemahaman konsep dan menghindari metode penyampaian yang terlalu verbal dan kurang menarik. Chan (2019) menegaskan bahwa pembelajaran yang statis cenderung menurunkan minat belajar peserta didik, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih visual, dinamis, dan kontekstual.

Hasil observasi di SDN 80/ Muara Bulian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku, guru masih dominan menggunakan buku siswa sebagai sumber utama tanpa didukung media interaktif. Padahal, fasilitas teknologi seperti infokus, komputer, dan jaringan internet telah tersedia di sekolah. Guru mengungkapkan adanya kendala dalam penyusunan media yang sesuai dengan konteks materi, terutama dalam hal waktu dan kreativitas teknis. Akibatnya, materi yang seharusnya menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan dan budaya sekitar kurang dapat tersampaikan secara optimal.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) bertujuan untuk membentuk rasa ingin tahu siswa terhadap gejala alam dan fenomena sosial di lingkungan sekitar (Kemdikbud, 2022). Melalui IPAS, siswa diarahkan untuk memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kepedulian terhadap lingkungan. Harjanto dan Elvadolla (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan kondisi dan budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penguatan pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi penting dalam membangun koneksi antara materi pelajaran dan realitas sosial budaya siswa.

Kabupaten Batanghari di Provinsi Jambi merupakan salah satu daerah yang kaya akan kearifan lokal. Tradisi seperti Ngarak Garudo, Makan Berewang, dan Bekarang Basamo tidak hanya mencerminkan identitas budaya masyarakat, tetapi juga memuat nilai-nilai luhur seperti gotong royong, solidaritas, serta penghormatan terhadap alam (Putri,

2022). Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk dijadikan sebagai bahan ajar yang memperkuat karakter siswa sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya daerah mereka. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran juga sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pada dimensi kebhinekaan global dan gotong royong.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan kontekstual, dibutuhkan inovasi dalam penyajian materi. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah Mental Canvas, sebuah platform digital yang memungkinkan pembuatan animasi interaktif dalam format tiga dimensi. Platform ini memungkinkan pengguna mengeksplorasi ide, mengkomunikasikan konsep, serta menceritakan kisah secara visual. Chan (2019) menambahkan bahwa media seperti ini dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran konvensional dan meningkatkan fokus serta keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media pembelajaran

animasi berbasis Mental Canvas yang mengangkat kearifan lokal Batanghari menjadi salah satu alternatif solusi untuk mendukung pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, antusiasme, serta rasa cinta terhadap budaya lokal, sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari dalam pembelajaran IPAS kelas V pada tema "Daerahku Kebanggaanku". Sejalan dengan pendapat Peprizal & Syah (2020), penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam praktik pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan adalah DDD-E, yaitu

Decide (menentukan), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Evaluate (evaluasi). Model ini dinilai tepat untuk pengembangan media digital karena bersifat sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi berkelanjutan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi (Juniari & Putra, 2021). Pada tahap Decide (menentukan), peneliti merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran IPAS kelas V, yaitu memahami dan mendeskripsikan keberagaman budaya lokal. Materi yang dipilih adalah topik "Seperti Apa Budaya di Daerahku?", yang dirancang untuk menggugah minat belajar siswa terhadap budaya lokal dan sekaligus mendukung guru dalam menyampaikan konten pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna (Shodiq, 2019). Selain itu, pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap kesiapan sarana dan prasarana sekolah, kemampuan prasyarat siswa, serta aksesibilitas terhadap perangkat digital dan jaringan internet. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran animasi belum pernah

digunakan di sekolah ini, para siswa telah terbiasa menggunakan perangkat Chromebook dan sekolah memiliki dukungan teknologi yang cukup.

Pada tahap Design (perancangan), peneliti menyusun flowchart sebagai peta alur navigasi dan storyboard sebagai rancangan awal visualisasi isi media pembelajaran animasi. Desain ini mencakup urutan penyajian informasi, elemen visual, dan narasi yang akan digunakan dalam aplikasi berbasis web. Media dirancang agar dapat diakses melalui laptop maupun ponsel pintar, dengan tampilan antarmuka yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Proses perancangan ini menjadi dasar pengembangan media agar lebih terstruktur, komunikatif, dan mampu menjembatani tujuan pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa.

Tahap Develop (pengembangan) merupakan proses produksi dan penyusunan komponen media. Peneliti mulai membangun prototipe media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Mental Canvas dengan

mengintegrasikan elemen video, suara, gambar, serta kuis interaktif. Prototipe ini mengangkat nilai-nilai budaya lokal Batanghari yang divisualisasikan dalam bentuk animasi. Media yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk menilai kelayakan isi, keterbacaan bahasa, serta tampilan visual. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen angket dan bertujuan memastikan bahwa media memenuhi kriteria valid, relevan, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tahap Evaluate (evaluasi) dilakukan tidak hanya pada akhir proses, tetapi juga secara formatif selama tiap tahap pengembangan. Pada tahap Decide, evaluasi dilakukan terhadap kesesuaian topik dan media yang dipilih. Pada tahap Design, evaluasi meliputi kejelasan storyboard dan alur pembelajaran. Pada tahap Develop, evaluasi mencakup validasi konten, visualisasi animasi, dan bahasa. Evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil

terhadap 15 siswa untuk mengukur keterbacaan dan kejelasan media, serta uji coba kelompok besar kepada seluruh siswa kelas VB SDN 80/I Muara Bulian untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesiapan lingkungan belajar, karakteristik peserta didik, serta hambatan yang mungkin muncul selama implementasi media. Wawancara dilakukan secara terpimpin dengan guru kelas untuk mendapatkan pandangan mengenai kebutuhan pembelajaran dan penilaian terhadap efektivitas media. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data dari validator, guru, dan peserta didik mengenai validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta tanggapan naratif dari validator dan guru, yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan persepsi dan masukan terhadap media

pembelajaran (Hendrayadi, 2019). Data kuantitatif diperoleh dari angket tertutup yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan skala Likert untuk mengukur opini terhadap media berdasarkan aspek isi, bahasa, dan media (Sinambela & Arifin, 2021).

Analisis data dilakukan berdasarkan perhitungan rentang interval menurut Supiryanto (2018), yang mengelompokkan skor ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat tidak valid. Nilai rata-rata dan simpangan baku ideal digunakan untuk menentukan kualitas media secara objektif. Penghitungan ini juga diterapkan untuk menilai tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil angket siswa dan guru. Seluruh temuan ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar layak digunakan secara luas dalam pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal di tingkat sekolah dasar.

Dengan pendekatan R&D berbasis model DDD-E ini, pengembangan media pembelajaran animasi Mental Canvas tidak hanya menekankan pada produk akhir yang layak digunakan, tetapi juga

menekankan pada proses kolaboratif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital dan Society 5.0.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis aplikasi Mental Canvas dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Batanghari, yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V pada materi “Daerahku Kebanggaanku”. Pengembangan dilakukan melalui tahapan model DDDE (Decide, Design, Develop, Evaluate) secara sistematis di SD Negeri 80/I Muara Bulian pada tahun ajaran 2024–2025. Hasil penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk yang layak dan praktis, tetapi juga memperkuat integrasi budaya lokal dalam konteks digitalisasi pendidikan dasar.

Decide (menentukan)

Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan, ruang lingkup materi, dan kesiapan lingkungan pembelajaran. Peneliti menetapkan bahwa media yang dikembangkan bertujuan mendukung pencapaian kompetensi dasar IPAS kelas V, yaitu mendeskripsikan keberagaman

budaya lokal. Materi dipilih berdasarkan topik tematik “Seperti Apakah Budaya Daerahku?” yang berfokus pada tradisi khas Batanghari seperti Ngarak Garudo, Berewang, dan Bekarang Basamo.

Selain itu, peneliti mengkaji kesiapan sekolah dari segi sarana dan infrastruktur. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti Wi-Fi, Chromebook, dan proyektor, serta lokasi yang mudah diakses jaringan internet. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan sebelumnya. Mayoritas siswa masih mengandalkan buku teks dan pembelajaran konvensional.

Peneliti juga mengamati kemampuan prasyarat peserta didik, terutama dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Hasil menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan Chromebook, sehingga media berbasis web sangat potensial untuk diterapkan.

Design (perancangan)

Tahap ini meliputi penyusunan flowchart dan storyboard sebagai kerangka navigasi dan desain visual media. Peneliti merancang tampilan

awal media berupa halaman pembuka, profil pengembang, tujuan pembelajaran, penyampaian materi budaya lokal, dan evaluasi. Semua elemen ini dirancang menggunakan Canva Pro, kemudian dianimasikan di aplikasi Mental Canvas.

Media dikembangkan dalam dua bentuk utama: video pembelajaran dalam format MP4 dan website interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Peneliti juga menambahkan kuis evaluatif menggunakan platform Kahoot sebagai alat asesmen formatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Develop (pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan prototipe media pembelajaran berdasarkan desain sebelumnya. Media terdiri dari video animasi yang disusun dalam struktur naratif, dilengkapi musik daerah, suara narator, serta ilustrasi budaya lokal. Narasi budaya mencakup penjelasan tentang makna simbolik dari kegiatan tradisional yang diangkat.

Tampilan produk dirancang responsif dan user-friendly untuk laptop dan perangkat mobile. Selain aspek visual dan audio, media juga dilengkapi dengan fitur evaluasi

berupa soal interaktif yang dikemas dalam format kuis untuk mengukur pemahaman siswa.

Setelah prototipe selesai, dilakukan proses validasi oleh tiga ahli:

- Ahli Materi: memberikan skor awal 3,8 dan meningkat menjadi 4,8 setelah revisi, masuk kategori sangat valid.
- Ahli Bahasa: memberikan skor awal 3,6 dan meningkat menjadi 4,5 (sangat valid).
- Ahli Media: memberikan skor awal 4,5 dan meningkat menjadi 4,8 setelah revisi (sangat valid).

Masukan dari para validator mencakup penyesuaian terminologi, peningkatan kualitas visual, dan penyempurnaan narasi audio agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli materi

No	Deskripsi	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian pembelajaran.	3	5
2.	Materi sesuai dengan arah tujuan pembelajaran.	5	5
3.	Materi sesuai dengan tingkat pendidikan di sekolah dasar.	5	5
4.	Konsep dan definisi tidak mengandung makna ganda dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi.	3	4
5.	Data sesuai dengan fakta dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.	3	5
6.	Gambar dan ilustrasi sesuai fakta dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.	5	5
7.	Italah istilah teknik sesuai dengan kelaziman berlaku dalam materi.	3	4
8.	Urutan latihan yang dipaparkan mendorong peserta didik untuk aktif dan menimbulkan kreativitas.	3	5
9.	Urutan latihan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh lagi dengan aktif.	5	5
10.	Penyajian konsep disajikan secara sistematis dari hal yang mudah dipahami hingga bota.	3	5
Jumlah		38	48
Rata-rata		3,8	4,8
Kategori		Valid	Sangat Valid

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Deskripsi	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Kalimat sinkron terhadap isi pesan dan info yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar.	3	4
2.	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda.	4	5
3.	Menggunakan kalimat efektif yang sederhana.	4	5
4.	Penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami.	3	4
5.	Pesan atau informasi menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia.	3	4
6.	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta	4	5

7.	didik senang ketika membaca.		
7.	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep.	4	5
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	4	5
9.	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan terpercay.	3	4
10.	Penggunaan ejaan mengacu kepada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan.	4	4
Jumlah		36	45
Rata-rata		3,6	4,5
Kategori		Valid	Sangat Valid

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli media

No	Deskripsi	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Media Pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari dapat di gunakan dengan jelas.	4	5
2.	Tata letak media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari rapi.	5	5
3.	Animasi yang disajikan menarik.	4	4
4.	Animasi, gambar-gambar, warna dan background media sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	5
5.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran.	3	5
6.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari yang	5	5

	digunakan relevan dengan topik yang di ajarkan.		
7.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari yang digunakan sesuai dengan yang diharapkan. (sesuai fakta)	5	5
8.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari yang digunakan layak, luwes dan dapat digunakan secara berulang-ulang.	5	5
9.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari yang digunakan memiliki kualitas yang baik.	5	5
10.	Media pembelajaran animasi <i>Mental Canvas</i> berbasis kearifan lokal Batanghari sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik.	4	4
Jumlah		45	48
Rata-rata		4,5	4,8
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid



Gambar 4 capaian pembelajaran



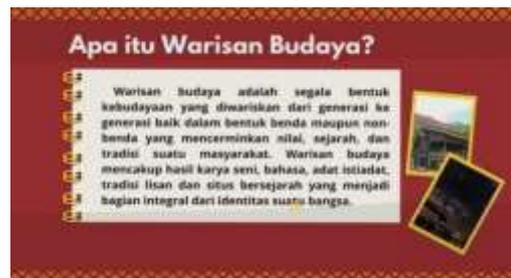
Gambar 1 profil pengembang



Gambar 5 Tujuan pembelajaran



Gambar 2 cover



Gambar 6 pengantar materi



Gambar 3 slide capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran



Gambar 7 kearifan lokal batanghari ngarak garudo



Gambar 8 kearifan lokal batanghari berewang



Gambar 9 kearifan lokal batanghari bekarang besamo



Gambar 10 kuis

Evaluate (evaluasi)

Tahap ini mencakup evaluasi formatif selama proses pengembangan dan evaluasi sumatif melalui uji coba produk. Evaluasi sumatif dilakukan melalui tiga jenis uji coba:

Uji coba oleh guru kelas VB, yang memberikan skor 4,9 (kategori sangat praktis). Guru menilai media mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam menyampaikan materi budaya lokal.

Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 siswa untuk melihat keterbacaan dan kemudahan navigasi media. Siswa memberi skor rata-rata 4,7. Sebagian siswa mengusulkan agar video pembelajaran tidak hanya disajikan melalui YouTube karena iklan dan video lain dapat mengganggu konsentrasi. Maka media dikembangkan juga dalam bentuk website mandiri.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 15 siswa dan menghasilkan skor rata-rata 4,7 (kategori sangat praktis). Hasil menunjukkan bahwa media sangat membantu pemahaman siswa terhadap isi materi, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Tabel 4.5 Angket Respon Guru

No. Item	Deskripsi	Skor Nilai
1	Cakupan materi pada media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari yang disajikan dalam website tersebut sudah jelas dan mudah dipahami.	5
2	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran.	5
3	Gambar, animasi dan video yang disajikan sesuai dengan materi.	5
4	Penampilan gambar, tulisan, suara, dan video animasi dalam Aplikasi media pembelajaran animasi dapat mendorong minat belajar peserta didik.	5
5	Kuis-kuis yang disajikan sinkron terhadap materi pembelajaran.	5
6	Media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari yang dikembangkan dapat dioperasikan peserta didik belajar secara mandiri.	4
7	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari mudah dipahami guru.	5
8	Penggunaan gambar-gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya.	5
9	Kuis-kuis yang disajikan dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.	5
10	Warna dan tata bahasa/Tulisan pada media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari sudah sesuai dan menarik.	5
Jumlah		49
Rata-rata		4,9
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 4.6 Hasil Angket Siswa Kelompok Besar

No.	Nama Peserta didik	Nomor Item								Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Abudzar Al-Ghifari	5	5	4	5	4	4	5	4	36	4,5
2.	Alfin Febrian	5	5	5	5	5	4	5	5	39	4,9
3.	Aulia Nansa R.	5	4	5	5	4	5	4	5	37	4,6
4.	Dapa Karima Putra	5	4	5	4	5	5	5	4	37	4,6
5.	Elfiana Valisa R.	5	4	5	5	5	5	5	5	39	4,9
6.	Febby Harike N.	5	4	4	5	4	5	4	5	36	4,5
7.	Gavin Cristofer S.	5	5	5	4	5	5	4	5	38	4,7
8.	Hanifa Svakira	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5
9.	Irama Permata Sari	5	5	5	4	5	4	5	5	38	4,7
10.	M. Agil Asrofi	5	5	5	5	4	5	5	5	39	4,9
11.	M. Rasyid Akbar R.	5	4	4	5	4	4	5	4	35	4,4
12.	M. Yudha Iqbal P.	5	5	5	4	5	5	5	5	39	4,9
13.	Muhammad Zacky	5	5	5	5	4	5	4	5	38	4,7
14.	Nabihan Khaliq	5	5	4	5	4	4	5	5	37	4,6
15.	Natha Leona Evelyn	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5
Jumlah										598	70,9
Rata-rata											4,7
Kategori											Sangat Praktis

Produk akhir media pembelajaran ini telah dikemas dalam format website interaktif yang dapat diakses melalui tautan berikut:

Website Pembelajaran: <https://media-pembelajaran-animasi-mental-canvas.vercel.app/>

Video YouTube: <https://youtu.be/RWzmFTDNqEU>

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi. Media ini memenuhi aspek substansi materi, kebahasaan, desain visual, dan kemudahan akses. Selain memperkenalkan nilai budaya lokal secara kontekstual, media ini juga selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran interaktif yang inovatif dan bermuatan lokal. Dengan demikian, media ini sangat potensial untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran IPAS maupun pembelajaran tematik berbasis budaya di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan uji coba produk, pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan Mental Canvas berbasis kearifan lokal Batanghari terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangan mengikuti tahapan Decide, Design, Develop, dan Evaluate (DDD-E) yang dilaksanakan secara sistematis dan kontekstual.

Pada tahap perencanaan (Decide), peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi yang relevan dengan konteks budaya lokal, dan memastikan kesiapan sarana pendukung seperti Chromebook dan jaringan internet. Siswa diidentifikasi telah terbiasa menggunakan perangkat digital, sehingga media berbasis web menjadi pilihan yang tepat. Tahap perancangan (Design) melibatkan penyusunan flowchart dan storyboard yang memuat struktur navigasi dan visualisasi materi. Media dirancang dalam bentuk website interaktif dan video animasi, dilengkapi dengan kuis berbasis Kahoot untuk mendukung asesmen formatif. Seluruh desain disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar menarik dan mudah diakses. Tahap pengembangan (Develop) menghasilkan prototipe media pembelajaran yang memuat tradisi lokal seperti Ngarak Garudo, Makan Berewang, dan Bekarang

Basamo, divisualisasikan dalam bentuk animasi tiga dimensi dengan narasi dan ilustrasi budaya. Validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan hasil sangat valid dengan skor akhir 4,8; sementara uji kepraktisan oleh guru mendapat skor 4,9 dan respon siswa mencapai rata-rata 4,7. Tahap evaluasi (Evaluate) dilakukan dalam bentuk uji coba kelompok kecil dan besar. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif, peningkatan pemahaman, serta ketertarikan tinggi terhadap materi. Guru juga menilai media ini mudah digunakan, relevan dengan kurikulum, dan memperkaya proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya daerah, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media ini dapat dijadikan sebagai contoh strategi pembelajaran inovatif di era digital, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi dan konteks budaya dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Chan, Faizal, Hendra Budiono, and Panut Setiono. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan Dan Bagian-Bagiannya Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal)* 3(1): 9–17.
- Harjanto, A., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1094-1102. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1600>
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech* <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/6575>
- Kemdikbud. (2022a). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Jakarta:Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Maulana, I., Metriani, L. P., Ouralita, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Keterampilan Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13/I Muara Bulian. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 380386. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4321>
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peprizal, & Syah , N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerapan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 455-467.
- PUTRI, R., Mustiah, M., & Lestiyani, T. E. K. (2022). Peran pemerintah daerah dalam melestarikan Tradisi Naik

Garudo dalam adat pernikahan di Kabupaten Batanghari (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).

Supiyarto. (2018). Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. 1– 13