



## Efektifitas Video Animasi 2D Berbasis Lokal Sumatera Selatan Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa

Hastuti Retno Kuspiyah<sup>1\*</sup>, Nia Kurniati<sup>2</sup>, Zulaikah<sup>3</sup>, Anisa UI Khusnah<sup>4</sup>

[retno@unuha.ac.id](mailto:retno@unuha.ac.id)<sup>1</sup>, [Niakuriati@unuha.ac.id](mailto:Niakuriati@unuha.ac.id)<sup>2</sup>, [Zulaikah@unuha.ac.id](mailto:Zulaikah@unuha.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nurul Huda, Indonesia

\*Korespondensi: ✉ [retno@unuha.ac.id](mailto:retno@unuha.ac.id)

---

### Abstrak

*Teaching writing ability in narrative text is needed interest and creative strategy to engage student's imagination, and can be used as an effective learning tool. Lack of vocabulary and exercises in writing, lack of narrative text sources that are varied and even locally-based, and besides have difficulties to write be coherence, unity for their written. 2D animation videos are the type of animation uses images or objects in two dimensions that can be used as an effective learning tool. It can improve the students' interest, motivation, and understanding in teaching learning, focuses on narrative text. The objectives of the study are: 1) identify the significant differences in writing skills between students instructed with 2D animation videos reflecting local South Sumatra culture and those taught through conventional methods, 2) enhance comprehension of South Sumatra's local culture, including traditions, customs, art, and cultural values, and 3) incorporate multimedia technology in education through the use of 2D animation videos while preserving the manuscripts of the South Sumatra archipelago. Method of the research is experimental by using written test and a learning motivation questionnaire as instruments for data collection. The data analysis results found a significant differences between the students' who are taught by using 2D animation Videos and the students' who are taught by using conventional media and feasible to be used to build the students' characters by moral values.*

### Status Artikel:

Diterima: 29-03-2025

Direvisi: 23-04-2025

Diterima: 01-07-2025

### Kata Kunci:

Effectiveness;

Nusantara Manuscripts;

2D Animated Videos;

Writing Ability;



© 2025 Hastuti Retno Kuspiyah, Nia Kurniati, Zulaikah, Anisa Ulkhusna

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terstruktur dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, serta sikap pada individu mencakup aspek fisik, mental, emosional, sosial, dan spiritual. Dalam konteks ini, bahasa menjadi salah satu elemen fundamental yang berperan penting dalam mendukung proses pendidikan (Pranata et al., 2021). Bahasa berperan sebagai instrumen utama dalam proses pendidikan, di mana pemahaman terhadap bahasa yang digunakan memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran, serta memastikan proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan berlangsung secara efektif.

Pendidikan dan bahasa merupakan komponen komunikasi yang tidak dapat dipisahkan dalam menyampaikan makna dan hakikat kehidupan (Kuspiyah & Rohmah, 2017).

Sebagai implementasi dari pentingnya penguasaan bahasa dalam pendidikan, observasi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam keterampilan menulis. Tahapan awal sebelum dilakukan penelitian, penulis melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Rawabening. Berdasarkan kegiatan tersebut diperoleh bahwa siswa mengalami beberapa kendala dalam keterampilan menulis bahasa Inggris, khususnya pada teks naratif, yaitu 1) keterbatasan kosa kata; terbatas dalam pemilihan kata-kata yang tepat untuk menyampaikan ide atau pesan, 2) siswa hanya mengerti teori tata bahasa atau tata cara menulis dengan kurangnya pemberian latihan atau tugas menulis sehingga kreatifitas dan imajinasi mereka kurang, 3) kesulitan merangkai ide; kesulitan dalam merangkai ide menjadi teks yang unity, koheren dan terstruktur, 4) kurangnya pemberian sumber-sumber teks naratif yang variative bahkan berbasis lokal. Temuan permasalahan ini sesuai dengan pernyataan Ismayanti (2021) bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan kompleks yang membutuhkan kreativitas, penguasaan bahasa, dan kemampuan mengorganisasi ide secara efektif.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, imajinasi, dan kemampuan menulis siswa. Salah satu pendekatan yang potensial adalah pemanfaatan media video animasi dua dimensi berbasis lokal, yang tidak hanya menyajikan pembelajaran yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya daerah, dalam hal ini cerita rakyat Sumatera Selatan. Pendekatan ini diharapkan dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran sekaligus memperkuat identitas budaya mereka. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pengajaran menulis narasi (Pranata et al., 2021).

Animasi dua dimensi, dengan karakteristik visual flat dan elemen audio-visual yang kuat, terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Media ini mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif karena merangsang berbagai indera dan memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan auditif. Dengan memanfaatkan cerita rakyat sebagai konten utama, animasi 2D dapat digunakan sebagai media untuk mengajarkan narasi secara kontekstual dan bermakna, sekaligus menanamkan nilai-nilai moral lokal. Pemanfaatan video animasi 2D sebagai media pendidikan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengaruh psikologis pada siswa (Amaliah et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, pemanfaatan media video animasi 2D juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal, sekaligus memperkuat identitas nasional siswa. Indonesia juga menyediakan bahasa lain, termasuk bahasa Inggris, untuk meningkatkan pusat keunggulan bangsa sebagai wujud kerja sama internasional. Pemerolehan bahasa asing harus bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan intelektual, sosial, budaya, dan spiritual siswa, bukan hanya menumbuhkan kebanggaan terhadap bahasa orang lain. Pemerolehan bahasa asing hendaknya menumbuhkan anak-anak Indonesia yang memiliki jati diri, kebanggaan, dan kegunaan bagi bangsa lain. Penekanannya adalah pada menumbuhkan rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia dan warga negaranya, dengan siswa diajar menggunakan bahasa asing yang

mengintegrasikan konten lokal (Izhar et al., 2024). Akibatnya, karena pengaruh nilai-nilai asing, kecintaan terhadap tanah air semakin berkurang, dan kesadaran siswa terhadap budaya nasional semakin menurun, khususnya (Ngatma'in et al., 2023) karya-karya kuno seperti cerita rakyat yang mengandung prinsip-prinsip moral. Minat membaca dan literasi naskah Indonesia sangat terbatas (Kuspiyah et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP diarahkan pada penguasaan empat keterampilan utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Idham, 2014). Fokus pendidikan pada empat kemampuan ini berupaya untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam komunikasi verbal dan tertulis. Hal ini memerlukan kemampuan untuk memahami dan mengartikulasikan informasi, pemikiran, dan emosi, serta kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya melalui bahasa.

Diantara keempat keterampilan berbahasa, menulis dianggap sebagai salah satu yang sulit karena memerlukan keluasan wawasan dan melibatkan proses berfikir yang ekstensif (Ngatma'in et al., 2023). Sebagaimana pengertian menulis menurut Kuspiyah dkk dalam artikelnya menyatakan bahwa *“writing is an activity to produce language that comes from by our mind in the written form. Writing is communication the writer's ideas to the reader. Writing has a function in a communication tool. By writing, we can share, explore our idea, feeling or anything that exists in mind”* (Kuspiyah et al., 2018). Kurangnya latihan dan minat menulis, maka kegiatan ini akan menjadi sulit dan sukar untuk dapat menjadi sebuah keterampilan berbahasa (Trihono, 2021). Dijelaskan lebih lanjut bahwa kemampuan menulis sangatlah penting; namun demikian, penekanannya sering kali kurang memadai karena ketidakmampuan instruktur untuk menginstruksikan sistem penulisan yang mematuhi konvensi yang sudah ada (Pranata et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran menulis menekankan pendekatan pedagogi yang hanya berpusat pada teori tata bahasa atau prosedur penulisan, sehingga siswa hanya memiliki pengetahuan teoretis atau prinsip-prinsip menulis. Tugas menyusun narasi menjadi tantangan bagi pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menonjolkan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran (Pranata et al., 2021).

Menghadapi tantangan tersebut, penggunaan video animasi dua dimensi sebagai media pembelajaran narasi menjadi solusi yang relevan. Media ini tidak hanya memperjelas konsep menulis melalui visualisasi cerita, tetapi juga menumbuhkan minat siswa dalam menulis. Sebagaimana dikemukakan oleh Riyana (2007), video pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan audio-visual yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan mengintegrasikan konten lokal dalam bentuk cerita rakyat Sumatera Selatan, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan penguatan karakter siswa (Ikhsal, et al, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas video animasi 2D berbasis lokal Sumatera Selatan terhadap kemampuan menulis Bahasa Inggris siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Rawabening, khususnya dalam keterampilan menulis narasi.

## METODE

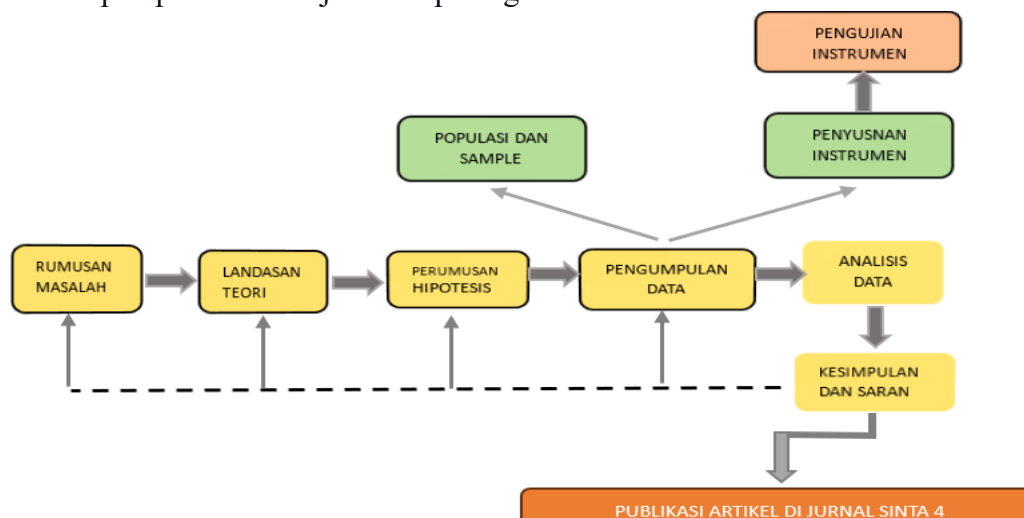
*Research ini* merupakan bentuk *quantitative research*. Data ini yang diselidiki terdiri dari skor posttest numerik yang menilai keterampilan menulis narasi yang membandingkan kelas yang menggunakan film animasi 2D asli Sumatera Selatan dan yang menggunakan media konvensional. Data yang dikumpulkan berasal dari penilaian kemahiran menulis dan dianalisis dengan SPSS 20.

Teknik eksperimen digunakan sebagai metode penelitian. Desain Quasi experiment digunakan sebagai metodologi penelitian, yang melibatkan dua kelompok penelitian. Kelompok eksperimen (akan mendapat terapi) dan kelompok kontrol (tidak mendapat perlakuan). Lokasi penelitian adalah sekolah SMP Muhammadiyah 1 Rawabening. Sekolah yang merupakan salah satu sekolah swasta di Kabupaten OKU Timur. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 9 tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah sampel yang dipilih sebagai kelas eksperimen ada 24 siswa (Kelas 9A) dan kelas kontrol ada 24 (Kelas 9B) siswa. Sedangkan sampling diambil menggunakan teknik random sampling.

Setelah instruksi, kedua kelompok akan menjalani penilaian menulis yang sama. Hasil tes dapat dievaluasi dan dibandingkan antara kedua kelompok. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Uji-t independen digunakan untuk menilai pendekatan data kuantitatif.

Materi terkonsentrasi pada KD. 3.11 yaitu pemahaman fungsi sosial, struktur teks, dan komponen kebahasaan teks narasi khususnya cerita rakyat dalam kaitannya dengan keterampilan pemahaman membaca bahasa Inggris siswa kelas IX. Selain itu, KD 4.12 berkaitan dengan pemahaman materi narasi baik lisan maupun tulisan, khususnya dalam konteks cerita rakyat yang ringkas dan lugas.

Tahapan penelitian di jelaskan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### a. *Studi Pendahuluan*

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Rawabening, Ogan Komering Ulu Timur Sumatera Selatan. Tim pelaksana penelitian melakukan

kegiatan perencanaan di awal sebelum melakukan kegiatan penelitian. Bentuk kegiatan dengan melakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan tempat penelitian. Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan awal, memungkinkan tim implementasi merancang solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik, dengan menggunakan metode seperti observasi dan tinjauan literatur.

Dalam kegiatan ini, tim pelaksana menggunakan jenis observasi non-partisipan. Secara teknik Tim pelaksana melakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Rawabening. Waktu pelaksanaan dilakukan mulai tanggal 05 Juli sampai dengan 25 November 2024. Hasil data yang diperoleh, diantaranya 1) keterbatasan kosa kata; terbatas dalam pemilihan kata-kata yang tepat untuk menyampaikan ide atau pesan, 2) siswa hanya mengerti teori tata bahasa atau tata cara menulis dengan kurangnya pemberian latihan atau tugas menulis sehingga kreatifitas dan imajinasi mereka kurang, 3) kesulitan merangkai ide; kesulitan dalam merangkai ide menjadi teks yang uniti, koheren dan terstruktur, 4) kurangnya pemberian sumber-sumber teks naratif yang variatif bahkan berbasis lokal. Selain itu siswa memiliki kecenderungan akan gadget yang mereka miliki. Siswa bersemangat dan terlibat dalam memperoleh bahasa Inggris menggunakan sumber belajar interaktif.

**b. Penyusunan Alat Ukur**

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menyiapkan alat ukur khususnya ujian kemampuan menulis (*Written test*). Jumlah keseluruhan soal meliputi satu dengan tiga tema atau judul yang tersedia. Penilaian kemampuan menulis dilaksanakan dalam kurikulum bahasa Inggris kelas IX pada semester ganjil.

**c. Uji Coba Alat Ukur**

*Try out* dilakukan pada kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Karang Tengah. Masa pelaksanaannya dimulai pada Juli 2024. Data yang diperoleh harus dievaluasi validitas dan reliabilitasnya.

*Uji validitas dan reliabilitas alat ukur*

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui valid nya instrument, peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*). Tabel 2 menyajikan rincian kisi-kisi soal.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Kemampuan Menulis**

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Jumlah Soal	Tipe Soal
Menyusun teks sangat pendek dan sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.	Siswa mampu menyusun teks sangat pendek dan sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.	1	<i>Written Test</i>

Indikator angket motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Indikator Angket Motivasi Belajar**

Variable	Indikator	Positif	Negative	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1,2,4	3,5	5
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6,8,10	7,9	5
	Menunjukkan minat	11,13,15	12,14	5
	Senang bekerja mandiri	16,17,18,19	20	5
	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	21,23,24	22,25	5
	Dapat mempertahankan pendapatnya	26,27,29	28,30	5
	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	31,34,35	32,33	5
	Senang mencari dan memecahkan masalah berupa soal-soal	36,37,38,39	40	5
<b>Jumlah Butir</b>				40

Reliabilitas penilaian kemampuan menulis akan diuji dengan menggunakan rumus Spearman rho yang diolah dengan software SPSS 20. Data yang diolah dengan SPSS 20 menunjukkan reliabilitas P-output sebesar 0,710 ( $0,710 > 0,05$ ). Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa data tersebut dapat dipercaya. Keandalan kuesioner tidak dievaluasi, karena instrumen tersebut telah digunakan dalam penyelidikan sebelumnya.

**Tabel 4. Hasil *p-output* Uji Coba Tes Menulis Reliability**

		Rater_1	Rater_2
Spearman's rho	Rater_1	Correlation Coefficient	1,000
		Sig. (2-tailed)	.
		N	32
	Rater_2	Correlation Coefficient	,710**
		Sig. (2-tailed)	,000
		N	32

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**d. Pengambilan Data Dilapangan**

*Deskripsi Data Penelitian*

Peneliti secara berturut-turut memaparkan temuan penelitian dan pengolahan data yang meliputi tabel distribusi frekuensi dan histogram sebaran masing-masing variabel. Tabel disajikan pada gambar berikut.

**Tabel 5. Hasil Nilai Tes Kemampuan Menulis Siswa\_Control Class\_IXA**

<i>Menulis</i>					
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>	
<i>Valid</i>	55,00	1	1,3	15,2	
	60,00	7	8,9	31,6	
	65,00	2	2,5	43,0	
	70,00	6	7,6	59,5	
	72,50	8	10,1	69,6	
	<i>Total</i>	24	100,0	100,0	

Berikut adalah data frekuensi nilai tes kemampuan menulis siswa pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan menggunakan media Video Animasi 2 Dimensi.

**Tabel 6. Hasil Nilai Tes Kemampuan Menulis Siswa\_Experimental Class\_IX B**

		<b>Menulis</b>			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	<i>50,00</i>	3	3,8	3,8	15,2
	<i>65,00</i>	2	2,5	2,5	43,0
	<i>75,00</i>	4	5,1	5,1	74,7
	<i>77,50</i>	5	6,3	6,3	81,0
	<i>82,50</i>	2	2,5	2,5	89,9
	<i>85,00</i>	7	8,9	8,9	98,7
	<i>90,00</i>	1	1,3	1,3	100,0
	<i>Total</i>	24	100,0	100,0	

**e. Efektifitas Pembelajaran Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Kemampuan Menulis**

Uji efektifitas pembelajaran video animasi 2D diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*, yang dilakukan analisisnya menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Statistik parametrik digunakan dalam uji ini, dengan terlebih dahulu memenuhi prasyarat normalitas dan homogenitas. Berikut hasil analisis statistik menggunakan SPSS 20.

Hasil selanjutnya berkaitan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang dilakukan menggunakan SPSS 20 dengan bantuan komputasi. Berdasarkan Tabel 7 di bawah ini, peneliti menyimpulkan bahwa nilai signifikansi tes Kolmogorov-Smirnov terhadap nilai *posttest* sebesar 0,200 melebihi 0,05 yang menunjukkan berdistribusi normal. Skor *pretest* memiliki nilai signifikan sebesar 0,200 pada tes Kolmogorov-Smirnov, menunjukkan berdistribusi normal karena melebihi 0,05.

**Table 7. Normality Tes**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest_Score	.159	24	.200*	.811	24	.120
Pretest_Score	.149	24	.200*	.829	24	.236

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas ditampilkan pada Tabel 8.

**Table 8. Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>			
Score_Video Animasi 2 Dimensi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.530	1	23	.200

Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Karena nilai tersebut  $\geq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

Persyaratan untuk melakukan uji Paired Sample t-test telah dipenuhi. Hasil analisis data disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 9. Paired Sample t-test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_Score - Posttest_Score	-10.177	20.166	5.066	-20.986	-289	-2.208	23	.040

Uji efikasi menghasilkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,040, yang berada pada atau di bawah batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian berjudul Efektivitas Video Animasi 2D Berbasis Lokal di Sumatera Selatan terhadap Kemahiran Menulis Bahasa Inggris Siswa Kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Rawabening menemukan adanya perbedaan yang signifikan.

Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, pada 48 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah I Rawabening, dengan menggunakan angket tertutup yang berisi 40 butir pernyataan. Kuesioner menawarkan empat pilihan, dengan skor maksimal 4 dan minimal 1, yang dirancang untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa.

**Tabel 10. Hasil Nilai Motivasi Belajar Siswa**

No	Skor Interval	Kategori	Frekuensi	Kategori
1.	80 - 100	Tinggi	18	37,5%
2.	60 - 79	Sedang	28	58,33%
3.	≤59	Rendah	2	4,16%
<b>Total</b>			48	100%

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa dalam kategori tinggi (37,5%), 28 siswa dalam kategori sedang (58,33%), dan 2 siswa dalam kategori rendah (4,16%). Motivasi belajar siswa dapat dikelompokkan ke dalam tiga tingkat, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi 2D berpotensi memengaruhi motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

## Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan video animasi 2D sangat diperlukan sebagai salah satu media interaktif pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan narrative text kelas IX. Dan berdasarkan hasil data dari studi literatur peneliti mengembangkan video animasi 2D berbasis *local wisdom* yaitu mengambil cerita rakyat dari daerah asal sampel penelitian yaitu Sumatera Selatan. Pemilihan cerita rakyat diambil secara random yaitu "*the Legend of Kemaro Island, The Bitter of Tongue, Palembang and etc*". Animasi dengan tampilannya menjadikan lebih fokus dan penasaran terhadap materi ajar yang akan disampaikan oleh pendidik. Animasi terdiri dari 2 komponen yaitu audio dan visual. Unsur ini yang menjadikan animasi menarik dan mampu digunakan untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif pada pembelajar. Selain itu, video animasi 2 dimensi merupakan media yang efektif untuk pembentukan karakter melalui penyampaian nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks naratif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian kuantitatif ini, disimpulkan bahwa penggunaan video animasi 2D berbasis budaya lokal Sumatera Selatan secara signifikan lebih efektif dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal, termasuk tradisi, adat istiadat, seni, dan nilai-nilai budaya Sumatera Selatan. Integrasi teknologi multimedia melalui video animasi 2D tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada upaya pelestarian manuskrip nusantara sebagai warisan budaya daerah. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal terbukti memberikan dampak positif secara pedagogis dan kultural.

## REFERENSI

- Amaliah, K., Kuspiyah, H. R., & Safrika, S. E. (2023). Development of 2D Animation Videos as English Learning Media. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 8(1), 27–37.  
<https://journal.unuha.ac.id/index.php/Channing/article/view/2177>
- Idham, S. (2014). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Dalam Meningkatkan Kemampuan Bberbahasa Siswa. *Kutubkhanah*, 127–145.
- Ismayanti Usi, S. R. (2021). The Correlation Between Vocabulary Mastery and Students' Achievement in Writing Descriptive Text at the Eighth Graders of SMP Negeri 3 Kotabumi in Academic Year 2020/2021. *Jurnal Edukasi Lingua Sastra*, 75(17), 399–405.
- Izhar, Siti Fitriati, R. D. A. (2024). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Daerah Lampung dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Karakter. *Edukasi Lingua Sastra*, 22, 178–188.
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Kurniawan, A., & ... (2022). Pendampingan Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Upaya Melestarikan Manuskrip Nusantara. *Prosiding ...*, 47–54.  
<https://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/20986%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/20986/12935>
- Kuspiyah, H. R., & Rohmah, A. (2017). Pelatihan Storytelling: Membangkitkan Potensi dan Bakat untuk Prestasi Berkarya Kemampuan Bahasa Inggris Siswa. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 9(2), 79–82. <https://doi.org/10.30599/jti.v9i2.98>
- Ngatma'in, N., Irmiah, L., Sujinah, S., Haryanti, T., & Supriyanto, E. (2023). Kualitas Video Pembelajaran Teks Eksplanasi Peristiwa 10 November Elemen Membaca dan Memirsa. *Edukasi Lingua Sastra*, 21(1), 10–22. <https://doi.org/10.47637/elsa.v21i1.629>
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>
- Retno Kuspiyah, H., Muklas, M., Muhammadiyah, S., Tengah, K., & Bahasa Inggris STKIP Nurul Huda Sukaraja, P. (2018). Diary Media Towards Students' Writing Recount Text. *Channing: English Language Education and Literature*, 3(2), 82–87. <http://www.mac-diary.com/2010/03/types-of-diaries.html?m=1>
- Yogie Maulana Ikhball, Endang Hidayat2, P. R. (2021). *View of Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar.pdf*.

- Ikhbal, Y. M., Hidayat, E., & Rahayu, P. (2021). Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/1918%0Ahttp://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/download/1918/1769>
- Istiqlal, M. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS. 3 Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X Semester 1 Standart Kompetensi Sistem Pertidaksamaan Satu Variable. *Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga*