

ABSTRAK

Lutviana Putri Anggela. 2024. Pengembangan Media Digital *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* Dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker”.Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing : (I) Dra. Yusra D., M.Pd., (II) Nurfadillah M.Pd.,

Kata Kunci : Cerita rakyat, Digitalisasi, Legenda, dan Pengembangan.

Peneliti menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini hal yang dikembangkan yaitu produk berupa media digital “*Legenda Datuk Mersam Sang Belalang Kunyit*” dengan memanfaatkan aplikasi animaker. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Peneliti akan melihat pengembangan sebuah media pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pengajar yakni guru, sebagaimana pengembangan model media berpedoman pada bagian analisis dan desain agar dapat lebih menarik untuk meningkatkan minat literasi siswa. Produk di ujicobakan pada siswa kelas VII J yang berjumlah 33 yakni 20 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki Adapun hasil dari penelitian ini yaitu mendapatkan persentase kevalidan dari ahli materi 96%, ahli praktisi atau pendidik 97,5 % yang keduanya masuk dalam kategori sangat efektif, sementara penilaian validasi dari siswa 92% dari siswa laki-laki atau masuk dalam kategori sangat efektif, 85% oleh siswa perempuan masuk dalam kategori sangat efektif. Pada penelitian dapat ditunjukkan bahwa media digitalisasi “*Legenda Datuk Mersam Sang Belalang Kunyit*” dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, serta praktisi atau pendidik yang mengajar di sekolah di SMP Negeri 11 Kota Jambi.