

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *POWTOON* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KEDIRI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN
SUKOHARJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH :

AWALU MARATUS SOLIKHAH

2114060150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

AWALU MARATUS SOLIKHAH

NPM. 2114060150

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *POWTOON* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KEDIRI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN
SUKOHARJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian /Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 30 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd.
NIDN. 0702078502

Skripsi oleh:

AWALU MARATUS SOLIKHAH

NPM: 2114060150

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *POWTOON* BERBASIS
KKEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4
SDN SUKOHARJO**

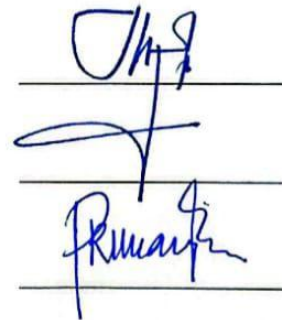
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati. M.Pd.
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka. M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri M.Pd.



Mengetahui,



Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Awal Maratus Solikhah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Blitar/ 21 Juni 2002
NPM	: 2114060150
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2025
Yang Menyatakan



Awalu Maratus Solikhah
NPM: 2114060150

MOTTO

“Allah tidak akan membenani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”
(Q.S Al-Baqarah:286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah:5)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

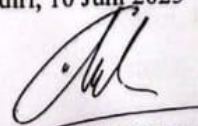
1. Kepada cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Suyanto, terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta tulus kasih sayangnya. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah bekerja, mendoakan, serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar Sarjana Pendidikan. Semoga ayah sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.
2. Kepada pintu surgaku, Ibunda Indah Suprihatin, terimakasih atas segala pengorbanan, doa, cinta, dan motivasi. Beliau memang tidak sempat duduk pada bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, mendokan, memberikan perhatian serta mengusahakan apapun itu untuk penulis tanpa kenal lelah bekerja, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya hingga meraih gelar Sarjana pendidikan. Semoga ibun sehat selalu, panjang umur, dan bahagia selalu.
3. Kepada adik laki-laki saya, Ibrahim Naufal Ubadah, yang membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif dan berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak, serta terimakasih atas dukungan, semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
4. Kepada teman rasa saudaraku, yang Bernama Lufia Elen Ayu Izati, Belinda Revi Junian yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, beribu bantuan, dan tempat berkeluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehat selalu teman rasa saudaraku. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Tyas Ajeng dan Lea Tarissa, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis

Ajeng dan Lea Tarissa, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, saya ucapkan beribu terimakasih atas semangat dan dukungan untuk penulis menyelesaikan skripsi.

5. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada seseorang yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, beribu terimakasih penulis ucapkan untuk segala bantuan, dukungan, semangat, waktu yang diluangkan serta doa yang diberikan kepada penulis. Semoga dengan segala apa yang telah engkau berikan kepada penulis, kembali kepadamu dengan berlimpah. Sehat selalu seseorang yang tidak dapat penulis sebutkan namanya.
6. Ucapan terakhir, untuk diri saya sendiri yang telah bekerja keras berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tantangan dan cobaan diluar kendali dan keadaan, serta tak pernah putus asa sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, dengan berusaha menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 10 Juni 2025



AWALU MARATUS SOLIKHAH

NPM. 2114060150

RINGKASAN

Awalu Maratus Solikhah, 2114060150 PGSD : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Sukoharjo. Skripsi, PGSD, FKIP, UN Pgri Kediri, 2025.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Powtoon*, Kearifan Lokal, Keberagaman Budaya

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukoharjo. Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, serta guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga dari permasalahan tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, banyak siswa mengalami penurunan nilai dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari data nilai ulangan harian siswa. Dari 26 siswa hanya 6 siswa yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu media pembelajaran *powtoon* materi keberagaman budaya khususnya pada kearifan lokal daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kelas IV SDN Sukoharjo.

Metode yang digunakan Research and Development (R&D) tipe *development studies* dengan uji *formative evaluation* menurut Tesser. Dengan dua langkah yaitu *Preliminary* dan *Prototyping*. Dalam *preliminary* terdapat dua tahap yaitu analisis dan desain. Sedangkan dalam *prototyping* terdapat lima tahap yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one to one*, *small group*, *field test*. Subjek pada penelitian ini yaitu guru kelas VI, siswa kelas V, dan 26 siswa kelas VI. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket validasi, angket kepraktisan dan tes. Teknis analisis data dalam penelitian ini mencakup persentase kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media sebesar 84% dan validator ahli media sebesar 92%, dari hasil kedua termasuk dalam kategori sangat valid; (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa *one-to-one* sebesar 80%, siswa *small group* sebesar 82%, siswa *field test* sebesar 79%, semuanya termasuk dalam kategori sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari hasil *post test* tahap *one-to-one* 100% siswa mencapai ketuntasan belajar, *post test* tahap *small group* 83% siswa mencapai ketuntasan belajar, dan *post test* tahap *field test* 88% siswa mencapai ketuntasan belajar. Dari beberapa tahapan tersebut dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran *powtoon* dapat dikatakan efektif. Simpulan dari penelitian ini media pembelajaran *powtoon* dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Sukoharjo”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Maka, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis.
5. Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Kepala Sekolah serta guru SDN Sukoharjo yang telah memberikan ijin untuk penelitian
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 10 Juni 2025

Penulis



Awalu Maratus S.

NPM. 2114060150

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Powtoon	13
D. Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal Kediri	14
E. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	18
F. Kerangka Berfikir.....	19
BAB III MODEL PENGEMBANGAN	20
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan	20
1. Preliminary.....	20

2. <i>Prototyping</i>	22
C. Desain Pengembangan	23
D. Tempat dan Waktu.....	24
1. Lokasi	24
2. Waktu	24
3. Subjek.....	24
E. Instrumen Pengumpulan Data	26
1. Lembar Wawancara	26
2. Angket	26
3. Tes	29
F. Teknik Analisis Data	29
1. Analisis Kevalidan	29
2. Analisis respon Guru dan Siswa	30
3. Analisis Keefektifan	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Preliminary	33
1. Analisis Awal.....	33
2. Desain Media	34
B. Prototyping	36
1. Self Evaluation	36
2. Expert Review	36
3. One-to-One.....	41
4. Small Group	43
5. Field Test.....	45
C. Kajian Produk Akhir	47
BAB V KESIMPULAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Simpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Keberagaman Budaya	18
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Respon Guru.....	28
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Respon Siswa	28
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Soal.....	29
Tabel 3.6 Penskoran Angket Validasi	29
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan	30
Tabel 3.8 Penskoran Angket Respon Guru dan Siswa.....	30
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	31
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan	31
Tabel 4.1 Hasil Produk Awal	35
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Media	37
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi.....	38
Tabel 4.4 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	40
Tabel 4.5 Hasil Angket <i>One-to-One</i>	41
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	42
Tabel 4.7 Hasil Angket <i>Small Group</i>	43
Tabel 4.8 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	44
Tabel 4.9 Hasil Angket <i>Field Test</i>	45
Tabel 4.10 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	46
Tabel 4.11 Hasil Produk Akhir	48

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	19
Bagan 3.1 Tahap Formative Evaluation	20
Bagan 3.2 Kerangka Video Pembelajaran	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	59
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	60
Lampiran 3 Permohonan Izin Penelitian	61
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	62
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Media	63
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	64
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	68
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	72
Lampiran 9 Angket Respon Guru	110
Lampiran 10 Hasil Angket Siswa.....	114
Lampiran 11 Hasil Pre Tesr dan Post Test.....	119
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	123
Lampiran 13 Surat Bebas Plagiasi	124
Lampiran 14 Hasil Plagiasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka pendidik diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik, serta pembelajaran yang berkualitas. Kurikulum merdeka dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat dan bakat peserta didik sejak dini, dengan berfokus pada pengembangan karakter, materi esensial, dan kompetensi peserta didik (Sayekti, 2023). Pada kurikulum merdeka peserta didik diberikan ruang untuk berkreasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum merdeka mendorong penggunaan berbagai macam model pembelajaran (Supryady, 2022).

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai – nilai luhur dan moral yang telah melekat pada budaya bangsa Indonesia. Winarno (2020) menyatakan bahwa, Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Adapun karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pertama, penekanan pada profil pelajar Pancasila yang dimana dalam Kurikulum Merdeka terdapat peran penting yang dapat diwujudkan (Hidayat dkk, 2023). Peran penting dalam profil pelajar Pancasila mencakup enam hal yaitu, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, berkebinekaan global. Kedua, pendidikan karakter sebagai inti pembelajaran yang bertujuan menumbuhkan nilai kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan gotong royong terhadap siswa. Menurut Gaffar (dalam Kesuma dkk, 2012) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang

ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.

Pada sekolah dasar Pendidikan Pancasila menjadi peran penting untuk menumbuhkan generasi muda yang berkarakter Pancasila. Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang terdiri dari komponen pengetahuan, kesadaran, atau kesiapan bertindak untuk mengembangkan nilai – nilai reflektif percaya diri, rasional, logis, kritis analitis, kreatif, mandiri, bertanggung jawab pada peserta didik (Sukiyat, 2020). Karakteristik Pendidikan Pancasila dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu berkontribusi positif untuk negara dan berjiwa Pancasila bagi kemajuan bangsa dan negara supaya menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik dalam menanamkan nilai – nilai luhur Pancasila. Penanaman hal tersebut dapat diwujudkan dengan penanaman nilai sejak dini, mengetahui keragaman budaya, pendekatan kontekstual, dan penekanan pada sikap dan perilaku (Kaelan, 2019).

Keragaman budaya Indonesia sangat penting dipelajari oleh siswa agar siswa lebih memahami keberagaman budaya Indonesia. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan yang bersifat kewilayahan yang berasal dari pertemuan berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut (Mulyana, 2020). Nilai dan sikap dari kebudayaan Indonesia yang sesuai dengan karakter bangsa dapat dijadikan cara untuk menanamkan karakter siswa di sekolah. Pada keberagaman kebudayaan di Indonesia dapat dikaji lebih dalam, untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia memiliki banyak keragaman budaya dari peninggalan kerajaan hindu, budha, dan islam yang sangat beragam, mulai dari bangunannya, tokoh, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang dapat dikembangkan dan diteladani. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat untuk senantiasa menjaga nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia yakni dengan memasukkan unsur nilai budaya tersebut dalam dunia pendidikan (Zahrawati et al. 2021). Keberagaman budaya yang ada di Indonesia membawa keberuntungan bagi warga negara, seperti halnya warga negara Indonesia meskipun berbeda – beda suku bangsa akan tetapi bisa saling menghargai, selain itu warga negara Indonesia juga

dapat dipandang baik di negara lain bahwa saling menghargai dan menghormati atas perbedaan.

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai budaya asli yang berkembang di sebuah daerah oleh masyarakat. Saidah & Aka (2020) berpandangan kearifan lokal merupakan suatu kekayaan lokal yang berkaitan dengan pandangan hidup yang mengakomodasi kebijakan berdasarkan tradisi yang berlaku dalam suatu daerah. Pada sekolah dasar kearifan lokal sangatlah penting, pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang diwujudkan untuk membentuk peserta didik agar lebih dekat dengan lingkungan nyata sekitarnya dan juga sebagai bahan untuk mengembangkan potensi setiap daerah. Namun, guru belum bisa memadukan antara pembelajaran materi kebudayaan dengan kearifan lokal, sehingga pengetahuan siswa terkait kearifan lokal daerahnya masih terbilang kurang.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sukoharjo Kecamatan Kayen Kidul, didapatkan permasalahan mengenai hasil belajar siswa kelas 4 terhadap keberagaman budaya khususnya kearifan lokal daerah masih tergolong relatif rendah. Hal tersebut dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan secara optimal sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut dibuktikan dari data nilai ulangan harian siswa. Dari 26 siswa hanya 6 siswa yang memenuhi nilai KKM, sedangkan 20 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil observasi ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas 4.

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran terkait materi kebudayaan daerah yang menarik untuk siswa kelas 4. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membangun semangat belajar siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Novita (2019) menyatakan bahwa ketidakaktifan siswa disebabkan salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran yang masih minim. Perkembangan teknologi saat ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu juga bermanfaat bagi siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Seperti

menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*, untuk menarik siswa agar mudah memahami materi kebudayaan khususnya pada kearifan lokal daerah.

Dengan perkembangan zaman di era modern ini, semua aspek yang ada harus mengikuti perkembangan. Terkhusus pada pendidikan harus mampu mengembangkan inovasi yang nantinya dapat dijadikan untuk menaikkan minat masyarakat. Media pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa Tobamba (2019). Ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peranan penting di dunia pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peran pendidikan sangatlah penting dalam menentukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pesatnya perkembangan era globalisasi, seharusnya pemerintah memperhatikan pendidikan yang dimana merupakan salah satu aspek program dari pemerintah. Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya pengelompokan khusus yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dapat berlangsung dengan optimal.

Pada saat ini perkembangan teknologi telah menghadirkan media pembelajaran melalui android dan komputer. Meskipun siswa telah mendapatkan alat bantu melalui komponen tersebut akan tetapi, siswa tetap dihadapkan dengan tantangan dalam penggunaan android maupun komputer. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan perkembangan zaman. Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa dan Ilmi, 2020). Hal tersebut menjadikan siswa dan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah perlu adanya perubahan inovasi yang efektif dan efisien. Karena sejatinya dalam proses pembelajaran yang baik akan melahirkan proses belajar yang efektif (Jundu et al., 2019).

Dengan desain menarik dan beragam dari *powtoon* menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan. *Powtoon* adalah suatu layanan online yang didalamnya terdapat fitur animasi untuk membuat media pembelajaran (Putri, Y. A & Maryani, 2020). Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan

tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Astika, dkk. 2019). Setiap konten yang ada di dalam media pembelajaran didesain menggunakan aplikasi *powtoon*, kelebihan dari aplikasi *powtoon* dapat memberikan penyajian yang berbeda dari media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran *powtoon* ini memiliki unsur pendengaran dan penglihatan sehingga dapat meningkatkan tingkat memori siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan (Hamid et al., 2024).

Media pembelajaran *powtoon* ini dapat mengubah situasi pembelajaran yang membosankan menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan, karena penyajian media pembelajaran dari aplikasi *powtoon* ini memiliki tampilan yang berbeda dari lainnya, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa memahami isi materi yang diajarkan melalui video yang dilengkapi dengan audiovisual. Video pembelajaran *powtoon* yang akan dikembangkan memiliki animasi di dalam materinya, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi. Dengan demikian pendidik lebih mudah menuntun pemahaman siswa untuk mengenal lebih jauh tentang keberagaman budaya khususnya kearifan lokal daerah.

Berdasarkan pemaparan di atas, analisis yang telah ditemukan yaitu berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini memunculkan gagasan atau ide inovatif dalam pemanfaatan teknologi, sebagai sumber belajar yang memuat materi tentang keberagaman budaya untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya Kediri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Sukoharjo”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, masalah yang teridentifikasi cukup banyak dan luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin memfokuskan terkait dengan kurangnya media pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya di kelas 4 SDN Sukoharjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *powtoon* pada materi keberagaman budaya kearifan lokal daerah untuk siswa kelas 4 SDN Sukoharjo.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berguna bagi guru untuk memberikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada siswa SDN Sukoharjo.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan pihak sekolah untuk penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan bagi mahasiswa sebagai bahan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A., & Saidah, K. (2019). Implementasi Kearifan lokal masyarakat Indonesia sesuai nilai religius di sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR* (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 3, 98–110.
- Apriliansi, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
scite.ai/lask.org
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, V. R., & T. (2022). *Bentuk dan Nilai Pendidikan Arak-arakan Ritual 1 Suro Petilasan Sri Aji Jayabaya di Kabupaten Kediri*. APRON Jurnal Pemikiran Seni Pertunjukan, 9(2). jurnal.unipar.ac.id+3ejournal.unesa.ac.id+3jurnalppm.iainkediri.ac.id+3
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. arxiv.org+8repositori.unsil.ac.id+8proceeding.unindra.ac.id+8.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
ejournal.upi.edu+5ejournal.papanda.org+5journal.
- Astika, I. K., Sumantri, M., & Rahmawati, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 115–126.
- Azis, A., Wahyuni, S., & Yuliani, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 110–118. <https://doi.org/10.1234/jip.v7i2.110>
- Budianto, B. (2019). Adat Istimewa Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Simbolisme dan Makna dalam Festival ini. *Journal of Folklore Studies*, 12(1), 1–15.
- Cahyo, D. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Edukreatif Press.
- Damayanti, N., Suhartono, & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 67-75.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.23456>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrian, A., & Ramadhani, R. (2020). *Penggunaan media animasi interaktif Powtoon dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–110.
- Fitriyah, R., & Hasanah, S. (2022). Analisis Validasi Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
id.scribd.com+5journal3.um.ac.id+5jurnal.umkuningan.ac.id+5
- Gao, F. (2019). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Penelitian Komputasi Pendidikan*, 56(3), 349-364.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2017). *Instructional Media and Technologies for Learning* (11th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education*, 3(2). <https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102>
- Indrayati, S. (2019). Keagamaan dan Kebudayaan dalam Adat Istimewa Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Simbolisme dan Makna dalam Festival ini. *Journal of Cultural Studies*, 11(2),
- Iqbal, M. (2019). *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran yang Ramah Pengguna di Era Digital*. Jakarta: EduMedia Press.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). *Optimalisasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan matematis anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 10(2). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
jurnal.peneliti.net+3journal.upgris.ac.id+3researchgate.net+3
- Kaelan. (2019). Pendidikan Moral Pancasila. *Paradigma*. journal.ipm2kpe.or.id/jurnal.syntaxliterate.co.id
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). *Pendidikan karakter: Kajian teori dan praktik di sekolah* (hal. 5). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). *Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Tinjauan literatur sistematis di era Revolusi Industri*

4.0. Jurnal Tadris Matematika, 3(2), 131–140.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>

- Kim, J. (2019). Social media as a learning tool: A perspective on formal and informal learning. *International Journal of Educational Technology*, 15(4), 237-254.
- Kurniawan, A., & Widiyanto, A. G. (2020). Desain Model Pelatihan Berbasis Kompetensi dengan Menggunakan ADDIE. *Jurnal Pendidikan Guru*, 11(1), 23-34.
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif Powtoon pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem. jurnal.itscience.org+15jurnal.stkipkusumanegara.ac.id+15pdfs.semanticscholar.org
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis audio visual Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2). Retrieved from jurnal.fkip.unla.ac.id
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. digitallearninginstitute.com
- Miarso, Y. (2020). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mohsin, M. (2024). *Jenis-jenis media pembelajaran dalam konteks pembelajaran abad 21*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–52.
- Mulyana, A. (2020). *Kebudayaan dan dinamika masyarakat majemuk di Indonesia*. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 12(1), 45–60.
- Noorhidayah, N., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Satrio, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7 (1), 620–628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3207>
- Novita, L. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema Benda Tunggal dan Campuran*. *JTIEE*, 33(1), 46–53.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putri, R. S., Widodo, H., & Nuraini, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech Universitas Negeri*, 9(3), 201-210.

- Putri, Y. A., & Maryani, N. (2020). Pemanfaatan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 682–689.
- Rachmidiana, V., Saputra, E. R., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 11(2), 449–457. <https://doi.org/10.21009/jppd.v11i2.59617>
- Rahmadani, I., & Fadhilah, D. (2020). Efektivitas Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 43–50.
- Rahman, M. R., Rahmadila, A. S., Zuhriah, A., & Damayanti, F. A. (2023). Efektivitas Media YouTube sebagai Sumber Belajar dalam Membentuk Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD/MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6967>
[reddit.comresearchgate.net+2journal.iaincurup.ac.id+2journal.um-tap](https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6967)
- Rahman, S., Santoso, G., Inrayani, & Ramadhani, A. S. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Keaktifan Siswa Kelas XA SMA Negeri 1 Teminabuan pada Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 566–586. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.1185> [jbasic.org](https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.1185)
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4675>
[ejournal.stitalkhairiyah.ac.id+10jptam.org+10journal.ustjogja.ac.id+10journal.unpas.ac.id+9ejournal.mandalanursa.org+9journal.unm.ac.id+9](https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4675)
- Raraswari, [Nama Depan]., & Tim Peneliti. (2024). Peningkatan hasil dalam pembelajaran bagi siswa PAI dengan menggunakan media Powtoon. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.32528/tarlim.v6i2.772>
[journal.unnes.ac.id+11ejournal.unmuhjember.ac.id+11journal.unj.ac.id+](https://doi.org/10.32528/tarlim.v6i2.772)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, A., Anung, H., Haryono, & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaruddin, S., Muslimin, & Nurkhamid. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(2), 47–56.

- Sanjaya, W. (2016). Media pembelajaran ** (In Indonesian; English: *Learning Media*). Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, M. E., & Anugrah, R. F. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(3), 174–182.
<https://doi.org/10.31004/jpt.v2i3.1265>
- Sayekti, L. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shute, VJ (2019). Peran Pembelajaran Berbasis Game dalam Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 111(2), 264-274.
- Sukiyat, P. (2020). Metode reflektif dalam pendidikan karakter: Menumbuhkan nilai-nilai moral di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Metodologi*, 5(1), 16–22. syekhnurjati.ac.id+9researchgate.net+9fliphtml5.com+9
- Supryady, D. (2022). *Model-model Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, D., Wanabuliandari, S., & Ardana Riswari, L. (2024). Efektivitas Media Interaktif Ethmamenku Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 6(1), 31–38.
<https://doi.org/10.55719/jrpm.v6i1.1085>
- Susanti, R. F. (2019). *Keberagaman Bahasa di Indonesia: Sejarah dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Citra Bahasa Nusantara.
- Susanti, R.F. (2019). Keanekaragaman Linguistik di Indonesia: Kajian Penggunaan Bahasa dan Sikap Berbahasa. *Jurnal Linguistik dan Pengajaran Bahasa*, 10(2), 1-15.
- Susanto, R. (2020). *Pemanfaatan Powtoon sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutanto, R. (2020). *Pemanfaatan Fitur Kolaboratif dalam Powtoon sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif*. Jakarta: Cendekia Learning Press.
- Syafitri, D., Nevrita, N., & Asikin, N. (2019). Multimedia berbasis Powtoon materi sistem pernapasan manusia kelas VIII: kajian kevalidan. [Nama Jurnal/LaporanSkripsi]. pdfs.semanticscholar.org+1researchgate.net+1.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Tobamba, E. K. (2019). *Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar*. Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
journal.unpas.ac.id+7jurnal.ustjogja.ac.id+7researchgate.net+7researchgate.net
- Utami, N. W., & Kurniawan, H. (2023). Peran Video Pembelajaran dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 25–34. <https://doi.org/10.23887/jipd.v11i1.54231>
- Winarno, R. (2020). *Analisis kesulitan guru PPKn dalam mengembangkan materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika*. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97–112.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
ejournal.upi.edu+7ejournal.undiksha.ac.id+7jptam.org+7
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. [Nama Jurnal]. jurnal.unimed.ac.id+6ejurnal.pps.ung.ac.id+6ejurnal.pps.ung.ac.id+6ejurnal.unimed.ac.id+11ejournal.uncm.ac.id+11researchgate.net+11.
- Yuliana, L., & Sari, R. (2019). Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 14-22.
- Yulistyaningsih, S. (2020). Festival Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Budaya dan Spiritual Masyarakat Kediri. *Journal of Cultural Studies*, 12(3), 1-15.
- Zahrawati, F., Andriani, A., Natasya, N., Syarah, I., & Yuniar, Y. (2021). *Mappadendang tradition in efforts to preserve the environment in Parepare communities of Indonesia*. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science and Teaching*, 6(1). journal3.uinalauddin.ac.id+2journal.iainkudus.ac.id+2id.scribd.com+2
- Zuhri, M. (2019). Festival dan Perayaan di Indonesia: Kajian Tentang Festival dan Perayaan Tradisional. *Jurnal Sosiolog*