

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG KARTUN BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KOTA KEDIRI PADA MATERI KERAGAMAN  
BUDAYA KELAS 4 SDN SUKOHARJO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S.P.d  
Universitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun Oleh

**AISAH FADILA**  
NPM : 2114060131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2025**

Skripsi Oleh:

**AISAH FADILA**

NPM: 2114060131

Judul :

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG KARTUN BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KOTA KEDIRI PADA MATERI KERAGAMAN  
BUDAYA KELAS 4 SDN SUKOHARJO**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



**Dr. Dhan Dwi Nur Wenda, M.Pd.**

**NIDN.0701058701**

Pembimbing II



**Dr. Mumun Nurmila wati, M.Pd.**

**NIDN.0006096801**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Aisah Fadila

NPM : 2114060131

Judul:

### **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI WAYANG KARTUN BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA KEDIRI PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS 4 SDN SUKOHARJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji 1 : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.  
NIP.19690824 1994 03 1001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aisah Fadila  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/30 Desember 2001  
NPM : 2114060131  
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, 26 Juni 2025  
yatakan



**AISAH FADILA**  
NPM: 2114060131

## **MOTTO**

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*

### **(QS. Al-Insyirah: 6)**

“Tidak ada pencapaian tanpa perjuangan, dan tidak ada perjuangan tanpa luka. Tapi semua itu indah jika dilalui bersama Allah. Bersyukurlah, bahkan saat hati lelah, sebab Allah lebih tahu akhir yang terbaik dari setiap cerita”

## PERSEMBAHAN SKRIPSI

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, kekuatan, dan kesabaran dalam setiap proses kehidupan ini. Hanya karena kasih sayang dan pertolongan-Nya, segala usaha dan doa ini dapat berbuah hasil.
2. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu, terima kasih dengan tulus dan penuh keikhlasan telah mencurahkan kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan yang tak pernah bisa terbalas oleh apapun. Dalam setiap langkahku, ada restu kalian yang menyertai. Dalam setiap pencapaian, ada doa kalian yang menjadi cahaya penerang jalan, yang selalu menguatkan ku di saat aku nyaris menyerah, dan yang terus menjadi alasan terbesarku untuk bertahan ketika dunia terasa berat. Terima kasih atas pelukan hangat, nasihat bijak, dan cinta yang tak pernah pudar. Semoga Allah senantiasa menjaga kalian, membalas setiap kebaikan kalian, dan menempatkan kalian di tempat terbaik di dunia dan akhirat.
3. Sahabat-sahabat tercintaku, Desy, wulan, risky, manfia terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Berbagi tawa di tengah lelah, berbagi cerita saat hari terasa berat, dan berbagi keluh kesah ketika hati dipenuhi kegelisahan. Terima kasih telah mendengarkan tanpa menghakimi, menemani tanpa diminta, dan hadir tanpa syarat
4. Terima kasih kepada BTS, NDX AKA, dan lagu-lagu yang menemani selama mengerjakan skripsi.
5. Terima kasih kepada seseorang yang sudah terlibat dalam proses mengerjakan skripsi selama ini, terima kasih sudah memberikan cinta, sayang dan juga luka selama proses ini.
6. Diri sendiri yang telah berjuang diam-diam di tengah luka yang tak terlihat. Terima kasih telah bertahan, bahkan ketika dunia terasa terlalu bising dan dada terasa terlalu sesak oleh beban yang tak mampu dibagi. Terima kasih karena tidak menyerah, meski hati pernah remuk oleh kecewa, oleh

kehilangan, oleh kata-kata yang menyakitkan, dan oleh perlakuan yang membuatmu meragukan nilai dirimu sendiri. Kau pernah jatuh berkali-kali, dihantam trauma yang menyisakan bekas di hati, tapi kau tetap memilih bangkit meski dengan tubuh yang lelah dan jiwa yang retak. Terima kasih karena memilih untuk tidak menyerah pada rasa sakit. Terima kasih karena tetap melangkah, meski jalan di depan kadang gelap dan sendiri. Kau layak untuk dihargai, untuk dicintai, dan untuk bangga atas segala luka yang kini telah menjelma menjadi kekuatan.

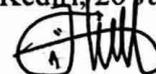
## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Kota Kediri Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Sukoharjo”** ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi yang selalu membantu mahasiswa;
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Mumun Nurmila wati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
7. Bapak/Ibu Guru dan Guru kelas 4 serta siswa- siswi SDN Sukoharjo
8. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 26 Juni 2025



**AISAH FADILA**

NPM: 2114060131

## RINGKASAN

**Aisah Fadila** Pengembangan Video Animasi Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Kota Kediri Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDN Sukoharjo, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

**Kata kunci** : video animasi, wayang kartun, kearifan lokal kota Kediri, keragaman budaya

Latar belakang penelitian ini didasari oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media konvensional seperti teks cetak tanpa dan belum menggunakan teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, materi keragaman budaya sering disampaikan dengan contoh budaya dari luar daerah, sementara budaya lokal justru kurang dikenalkan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya di lingkungannya sendiri. Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berbasis video animasi yang mengangkat unsur budaya lokal dalam bentuk wayang kartun. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menentukan seberapa valid, praktis, dan efektif media animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal Kediri dalam mendukung proses pembelajaran materi keberagaman budaya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sukoharjo yang berjumlah 34 siswa. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon pengguna, dan soal tes evaluasi hasil belajar siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa, dan uji keefektifan melalui tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memperoleh skor 88% dengan kategori “sangat layak” dari ahli media, sedangkan materi keragaman budaya yang sudah dikembangkan memperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Layak” oleh ahli materi. Uji kepraktisan dengan menggunakan angket guru kelas IV memperoleh skor 87% dengan kategori ‘Sangat Praktis’, sedangkan angket respon siswa memperoleh skor 97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil uji keefektifan pada uji coba skala terbatas memperoleh nilai rata-rata 88, Sedangkan pada uji coba skala luas memperoleh nilai rata-rata 90. Dari hasil tes evaluasi siswa, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya, khususnya mengenai budaya lokal seperti tokoh Sri Aji Joyoboyo, petilasan, dan tradisi masyarakat Kediri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal Kota Kediri merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya di sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan media konvensional, sekaligus menjadi upaya pelestarian budaya lokal melalui integrasi dalam proses pendidikan. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi guru, pengembang media, dan peneliti pendidikan dalam merancang pembelajaran yang berbasis budaya dan teknologi.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN SKRIPSI .....	vii
PRAKATA.....	viii
RINGKASAN.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Video Animasi .....	11
C. Kekurangan Video Animasi.....	13
D. Hakikat Wayang Kartun .....	13
E. Video Animasi Wayang Kartun .....	14
F. Kearifan Lokal.....	15
G. Video Animsi Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal .....	16
H. Karakteristik Siswa .....	16
I. Hasil Belajar .....	17
J. Mata Pelajaran IPAS .....	17
K. Materi Keragaman Budaya.....	18
L. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	19
M. Kerangka Pikir .....	21

BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	22
A. Model Pengembangan .....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	22
C. Desain Pengembangan .....	26
D. Desain Tampilan .....	26
E. Komponen Utama Video .....	27
F. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
H. Teknik Analisis Data .....	34
I. Metode, Uji Coba Produk, dan Validasi Produk.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	39
A. Data Produk Hasil Pengembangan .....	39
B. Data Uji Coba .....	40
C. Analisis Data .....	48
D. Revisi Produk .....	53
BAB V PENUTUP .....	58
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
3.1	: Waktu Penelitian .....	28
3.2	: Instrumen Pengumpulan Data .....	29
3.3	: Pedoman Wawancara .....	29
3.4	: Angket Validasi Ahli Media .....	30
3.5	: Angket Validasi Ahli Materi.....	31
3.6	: Angket Respon Guru .....	31
3.7	: Angket Respon Siswa .....	32
3.8	: Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	33
3.9	: Kriteria Kevalidan .....	34
3.10	: Kriteria Skor respon Guru dan siswa .....	34
3.11	: Presentase Ketuntasan Keefektifan .....	35
4.1	: Validasi ahli media.....	40
4.2	: Validasi ahli materi .....	42
4.3	: Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas .....	43
4.4	: Angket Respon Guru Uji Coba Luas .....	43
4.5	: Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	44
4.6	: Angket Respon Siswa Uji Coba Luas .....	45
4.7	: Data Uji Coba Terbatas .....	46
4.8	: Data Uji Coba Luas .....	47
4.9	: Data Uji Coba Terbatas .....	51
4.10	: Ketuntasan belajar siswa pada uji coba luas .....	52
4.11	: Desain Media Awal .....	53
4.12	: Desain Media Akhir .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Pikir .....	21
3.1 : Tahapan-tahapan pengembangan sumber Dyah Rosita 2019 .....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul .....	66
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	68
3 : Permohonan Validasi.....	70
4 : Validasi Ahli Media .....	71
5 : Validasi Ahli Materi.....	76
6 : Perangkat Pembelajaran .....	79
7 : Need Assesmen.....	121
8 : Angket Respon Guru.....	123
9 : Angket Respon Siswa.....	127
10 : Hasil Soal Pretes Dan Postest .....	129
11 : Rekap Hasil Nilai Postes Dan Pretest.....	133
12 : Surat Izin Penelitian .....	134
13 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	135
14 : Dokumentasi .....	136
15 : Hasuk Cek Plagiasi Dan Surat Bebas Plagiasi .....	137
16 : Surat Keterangan Bebas Similarity .....	138
17 : Surat Pemanfaatan Produk.....	139

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Salah satu faktor utama dalam kemajuan suatu negara adalah adanya Pendidikan. Pendidikan adalah usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkannya potensi dirinya. Menurut Sujana, (2019) “Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila”. Pendidikan, antara proses dan hasil belajar hendaknya berjalan seimbang untuk membentuk peserta didik yang berkembang secara utuh. Menurut Rahmatia et al., (2017) “Pendidikan merupakan suatu proses di mana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri bagi peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan”. Menurut Mustadi, (2020) Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan dirancang bukan hanya untuk belajar didalam kelas saja tetapi siswa diberikan kesempatan untuk mencari pengalaman dengan belajar diluar sekolah, serta dapat mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan merupakan suatu sarana yang dapat menunjang potensi manusia untuk menjadi berkualitas (Tahir et al., 2020). Kualitas Pendidikan yang baik dapat menghasilkan individu yang kreatif, inovatif, dan mudah beradaptasi terhadap berbagai tantangan global saat ini. Menurut Wiharno, (2018) kemajuan teknologi saat ini menunjukkan perubahan yang tidak dapat dihindari di masa depan di mana penggunaan ICT dalam pendidikan akan menjadi kenyataan. Oleh karena itu, mempersiapkan tenaga pengajar yang memenuhi standar persiapan juga akan mempengaruhi kesiapan siswa. Kemajuan teknologi juga telah mengubah paradigma pendidikan secara substansial di era globalisasi saat ini. Saat ini peran guru sangat penting dalam perubahan tersebut guru bukan hanya sebagai fasilitator,

tetapi guru memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, dan interaktif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dengan penggunaan kurikulum yang dipakai. Tujuan Pendidikan dapat tercapai dengan adanya kurikulum sebagai pedoman dalam penyelenggaraan Pendidikan. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka. Menurut Menurut Kemendikbud, (2024) menyatakan bahwa struktur kurikulum ini dirancang untuk memberikan sekolah fleksibilitas untuk menentukan konten pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kurikulum merdeka juga mengoptimalkan konten dan memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mempelajari ide dan mengembangkan menjadi kemampuan mereka sendiri. Guru dapat menggunakan alat untuk menunjang proses pendidikan dan menyesuaikan pembelajaran siswa dengan kebutuhan dan minat siswa. Menurut Al-Jauhari, (2021) Proyek ini dikemas dengan tema khusus yang telah disahkan oleh pemerintah agar dapat meningkatkan pencapaian profil pelajar Pancasila.

Menurut Zainuri, (2023) menyatakan Kurikulum Merdeka “berbasis proyek dan mengembangkan potensi serta karakter peserta didik seimbang dengan Profil Pelajar Pancasila. Menurut Anggraini, dkk, (2022) adalah kurikulum yang menyediakan pembelajaran intakurikuler bervariasi dengan menggunakan penyajian materi yang lebih efisien agar siswa dapat memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep secara mendalam dan mengembangkan kompetensi diri. Menurut Kemendikbud (2024) dalam kurikulum merdeka memiliki 6 konsep Pelajar Pancasila yang terdiri dari enam dimensi, yaitu keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, semangat gotong royong, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Kurikulum merdeka didasarkan pendekatannya pada paradigma pendidikan yang lebih kontekstual, inklusif, dan berpusat pada peserta didik Agustina, (2023). Menurut Barlian, dkk, (2023), kurikulum merdeka adalah kurikulum mencakup berbagai pembelajaran di dalam kelas di mana topik akan dioptimalkan sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan membangun kompetensi.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yang sekarang dijadikan satu dalam kurikulum

merdeka (Shofia Hattarina, dkk, 2022). Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang memiliki gambar ideal profil peserta didik di Indonesia (Fitri, dkk, 2021). Belajar dengan konsep IPAS yakni keinginan untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan mereka (Suhelayanti, 2023). Menurut Budiwati, dkk, (2023) Penggabungan dua mata pelajaran yang sangat penting karena IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak masalah dan kebutuhan manusia. IPAS mencakup penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta serta konsep - konsep, tetapi juga memiliki aspek sistematis. IPAS adalah studi terpadu yang membantu siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Menurut Junaidi, (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media dimaksudkan untuk meningkatkan daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Yusuf et al, (2023) tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dimengerti dan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Endriaswedi, dkk, (2022) tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dimengerti dan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan media pembelajaran (Nengsih, 2022). Adanya media pembelajaran yang menarik yang digunakan guru dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat membantu keaktifan siswa dikelas. Menurut Zaini (2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Selain itu media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi pada proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah. Menurut Wahyuningtyas & Sulasmono, (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media yang tepat dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, memperjelas penyampain komunikasi, dan mengaktifkan berbagai indera siswa untuk menyerap informasi. Sebagai guru harus dapat memakai dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses mengajar sehingga dapat memberikan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Berdasarkan hasil observasi guru kelas 4 SDN Sukoharjo yang berjumlah 34 siswa, peneliti menemukan permasalahan yaitu pendidik hanya menggunakan media tradisional seperti contoh berupa gambar kertas print yang hanya di tempel dipapan tulis atau langsung dibagikan setelah itu baru dijelaskan, pendidik hanya menyampaikan materi keberagaman budaya kearifan lokal dengan mencontohkan budaya daerah lain, siswa kurang mengetahui budaya di daerahnya sendiri. Sedangkan hasil dari wawancara guru kelas peneliti menemukan permasalahan lain yaitu, media pembelajaran wayang kartun belum di kembangkan, siswa kurang mengetahui keragaman budaya dilingkungan sekitar. Dilihat dari hasil *Need Assesmen* yang telah dibagikan peneliti bahwa 18 dari 34 siswa kurang paham materi keberagaman budaya dan 16 siswa sudah paham materi keberagaman. Dilihat dari hasil analisis diatas bahwa guru masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang paham pada materi yang dijelaskan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dit solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi keragamana budaya agar peserta didik dapat mengetahui kearifan budaya lokal dilingkungan sekitar. Menurut Kuswanto et al., (2017) masuknya media dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan proses pembelajaran lebih menarik karena menggabungkan berbagai unsur media di dalamnya. Selain itu kegiatan belajar

mengajar juga diperlukan adanya strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan guru. Oleh karena itu, guru harus berinovasi dengan hal-hal baru seperti media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar siswa. Salah satu media yang dapat di gunakan adalah video. Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesen (Andriyani, 2021). Video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat memudahkan pemahaman mereka tentang materi (Sadiman, 2020)

Menurut Sokheh et al, (2017) video pembelajaran menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang merupakan gabungan dari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan alat untuk menampilkannya. Menurut Prasetio, (2020), video pembelajaran adalah media yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat tertentu. Diperkuat oleh Ihsan, (2019), media video pembelajaran adalah media yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk audio dan visual secara bersamaan, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Video pembelajaran dapat membantu siswa, memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian visual dan audio yang menarik. Selain itu, video pembelajaran dapat memperkenalkan dimensi baru ke dalam proses pembelajaran serta menyajikan fenomena yang sulit untuk diamati secara langsung.

Video animasi adalah sebuah tayangan video yang menampilkan film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi adalah pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam rentang waktu tertentu, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan atau dialog (Asyar, 2019). Media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karna memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan. Dengan

adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Alifa, 2021). Maka media video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat siswa berkesan.

Pembelajaran berbasis video animasi adalah metode yang memanfaatkan animasi sebagai media untuk menyampaikan materi pendidikan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, dan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu contoh video animasi pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan wayang kartun. Menurut Hasanah, (2019) menyatakan bahwa wayang kartun sebagai alat peraga yang mempunyai peran penting dalam pembelajaran, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu cerita atau pun materi mengandung makna. Wayang kartun merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Nurcahyanto, (2016) mengemukakan bahwa media wayang kartun ini berupa wayang yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakter yang dibutuhkan. Menggabungkan video animasi dengan wayang kartun yang di desain yang menarik dan penuh warna dapat membuat materi pelajaran lebih menarik bagi siswa, serta meningkatkan motivasi belajar dikelas.

Dengan menggabungkan media wayang kartun dengan materi keragaman budaya dapat menjadi model baru dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian siswa di kelas. Selain itu wayang kartun dapat membuat siswa mengenal macam macam wayang tradisional dan melestarikan budaya tradisional. Menurut Latifah et al., (2023) mengatakan para guru mulai menciptakan media baru untuk menunjang pembelajaran dan kesuksesan pembelajaran agar diterima dengan baik oleh para peserta didik. Wayang kartun dapat menjadi perantara dalam menyebarkan nilai-nilai keberagaman budaya kepada semua orang dengan memadukan tradisi budaya lokal dan teknologi modern. Adanya video animasi wayang kartun diharapkan dapat menambah motivasi siswa dalam belajar dan menambah ketertarikan peserta didik pada kebudayaan lokal. Menurut Puri, (2021) yang mendefinisikan budaya lokal

adalah ciri khas budaya masyarakat lokal. Budaya lokal juga merupakan nilai-nilai hasil budaya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui suatu hasil proses belajar dari waktu- ke waktu.

Kearifan lokal sendiri bukan hanya mengenai tentang budaya saja, tetapi ada adat istiadat, tradisi yang harus dihormati dan dilestarikan. Ada berbagai bentuk budaya lokal, seperti seni tradisi, pola pikir, mata pencaharian, hukum adat, yang menjadi keunikan lokal (Wijiningsih et al, 2017). Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Meilana & Aslam, 2022). Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya yang ada di suatu wilayah yang harus dikembangkan dan dipertahankan sebagai indentitas budaya dari para leluhur yang akan di teruskan secara turun temurun. Menurut S. Agung & Akhyar, (2019) kearifan lokal tidak terlepas dari budaya, mengenai cara pandang hidup masyarakat setempat yang berhubungan dengan keyakinan, produktivitas, pekerjaan, makanan pokok, kreativitas, nilai, dan norma. Bentuk kearifan lokal yang ada di kediri yaitu petilasan sri aji joyo boyo, totok kerot, situs candi, candi tegowangi.

Kelebihan kearifan lokal dapat mempelajari tradisi dan budaya masyarakat di lingkungan sekitar serta dapat meningkatkan karakter peserta didik. Nilai-nilai, tradisi, bahasa, dan praktik budaya lokal membentuk jati diri yang kuat untuk mereka mewarisi dan mengamalkannya. Berdasarkan paparan diatas maka akan dikembangkan sebuah media pembelajaran yaitu Video Animasu “Wayang Kartun” yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar supaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu dipilihlah judul “Pengembangan Video Animasi Wayang Kartun Berbasis Kearifan lokal Kota Kediri Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Sukoharjo”.

## **B. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Oleh karena itu batasan masalah tersebut diantaranya, peneliti ini mengembngkan video animasi wayang kartun,

materi yang digunakan adalah keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS, dan subjek uji coba adalah kelas 4.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media wayang kartun berbasis kearifan lokal kediri pada materi keragaman budaya siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?
2. Bagaimana kepraktisan media wayang karakter berbasis kearifan lokal pada materi keragaman budaya Siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?
3. Bagaimana keefektifan media wayang karakter berbasis kearifan lokal pada materi keragaman budaya Siswa kelas 4 SDN Sukoharjo?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Untuk mendeskripsikan kevalidan Video Animasi Wayang Kartun berbasis kearifan lokal kota Kediri pada materi keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Sukoharjo.

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan Video Animasi Wayang Kartun berbasis kearifan lokal kota Kediri pada materi keberagaman budaya siswa kelas 4 SDN Sukoharjo.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Video Animasi Wayang Kartun berbasis kearifan lokal kota Kediri pada materi keberagaman budaya siswa kelas 4 SDN Sukoharjo.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan Video Animasi Wayang Kartun berbasis kearifan lokal kota Kediri pada materi keberagaman budaya siswa kelas 4 SDN Sukoharjo.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini yang di wujudkan sesuai dengan tujuan penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi yang membutuhkan secara teoritis maupun praktis.

#### **1) Manfaat Teoritis**

Peneliti ini dapat mengembangkan pemahaman tentang video animasi wayang kartun berbasis kearifan lokal kota kediri, berkontribusi

pada teori-teori tentang pembelajaran dan Pendidikan. Dengan mengeksplorasi pesan-pesan kearifan lokal.

## 2) Manfaat Praktis

Hasil peneliti ini dapat memberi manfaat sebagai sumber rujukan, bahan kajian, dan masukan bagi seluruh pihak yang berkepentingan. Secara khusus diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi :

### a) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam pengembangan bahan ajar yang beragam dan mengintegrasikan kearifan lokal daerah sehingga dapat membantu siswa dan tenaga Pendidikan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang keragaman budaya dan multikulturalisme.

### b) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi wayang kartun, untuk meningkatkan hasil belajar keberagaman budaya kearifan lokal daerah.

### c) Bagi Peneliti

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya, memberikan kontribusi pada dunia Pendidikan dan dapat dijadikan acuan untuk dilakukan penelitian lanjutan

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Agustina, R., & Mustika, D. (2023). Persepsi Guru terhadap Perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.540>
- Al-Jauhari, A. (2021). Tata Laksana Pendidikan. In *Dialog* (Vol. 44, Issue 1).
- Alifa, N. S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedalmenan IV. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 165–176.
- Anggraini, H., Haryono, H. E., Muntomimah, S. E., Wijayanti, S., & Akbar, R. R. (2022). Strategi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Individual Differences. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1).
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Barlian, U. C., Yuni, A. S., Ramadhanty, R. R., & Suhaeni, Y. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(8). <https://doi.org/10.55681/armada.v1i8.742>
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Cahaya, M. D., Pamungkas, Y., & Faiqoh, E. N. (2023). Analisis Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa Analysis of Students ' Characteristic as the Basis for Differentiated Learning to Improved Student Collaboration. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1).
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2). <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Elliana Surya Nengsih, Muhammad Firdaus, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan SMART APPS CREATOR (SAC) Dalam Materi Aritmatika Sosial Elliana. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 4(2).
- Endriaswedi, P. B., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2022). Analisis kebutuhan

- media pembelajaran untuk siswa SD pada materi sistem peredaran darah manusia. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran 2022, 2020*.
- Fitri, A., Rasa A, A., & Kusumawardhani, A. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Gusti Ayu Komang Setiani. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha. Retrieved from <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/11058>
- Hasanah, K. A. (2019). Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Nonfiksi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST, April*.
- Hidayati, I., Mulawarman, & Awalya. (2017). Meningkatkan Regulasi Emosi Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 6(4).
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1).
- Ihsan, S., & Ahyanuardi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 37–41. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.74>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kemendikbud. (2024). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2024). *Panduan pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. ((Edisi Revisi Mei 2024), Ed.). Kemendikbudristek.
- Kuswanto, J. (2017). Pengembangan Game Berhitung Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di SD Negeri 3 Okut. *Journal of Educational Studies*, 2(1), 61.
- Laily, N., Rahman, T., Rahman, A., Faruk, U., Aji, Y. V., & Faruq, U. (2021). Penguatan Nilai Kearifan Lokal Melalui Tradisi Roket Tase' Di Madura Dalam Perspektif Agama Islam. *Jurnal Al Ghazali*, 4(2).
- Latifah, L. N., Ibda, H., & Al-Hakim, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Bahan Tayang Berbasis Kearifan Lokal Temanggung Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edutraind: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1). <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.200>
- Luh Andriyani, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats

- Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *MASALIQ*, 3(5). <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- (Mahardani, Nurmilawati, & Saidah, 2016)Mahardani, A. D. E., Nurmilawati, M., & Saidah, K. (2016). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Keragaman Budaya Kelas 4, 1581–1586.
- Mainofriwita, & Hadiyanto. (2021). The Effect of Media Literacy and Cognitive Ability on Recognition Laptop-Based Media for Children. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2). <https://doi.org/10.21009/jpud.152.09>
- Martha, N. U., & Krisnawati, V. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Pada Siswa VII A SMP Negeri 4 Pubalingga Kabupaten Pubalingga Tahun Pelajaran 2017/2018. *PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA DENGAN BAHASTRA*, 38(2). <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i2.11169>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(05).
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Mugiyo, S. A. W., Suryandari, K. C., & Sulastrri, R. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi Kelas 2 Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1849–1856.
- Mustadi, A. (2020). Landasan Pendidikan Sekolah Dasar - Ali Mustadi, dkk - Google Books. In *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Issue 2).
- Ni Kadek Arsita Tirtadewi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri Melali Aplikasi Quizizz Pada Materi Pernapasan Pada Manusia dan Hewab Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha. Retrieved from <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/11158>
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1). <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Nurchayanto, E. (2016). Penerapan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 19(5).
- Nursalim, M. (2020). Peluang Dan Tantangan Globalisasi Profesi Bimbingan Dan Konseling di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 1(2).
- Puput, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 1 Srikaton. *Silampari Sains and Education*, 1(1).
- Puri Pintek. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Pintek.Id.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-LEARNING Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 BANDA ACEH Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4).
- Rayanda Asyar. (2019). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. ZonaReferensi.Com.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
- Rusman. (2016). Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian. In *Rajawali pres*.
- S. Agung, L., & Akhyar, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi di Vorstelanden Surakarta. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4*.
- Sadiman, A. (2020). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. *Pustekkom Dikbud Dan Pentas Raja Grafindo Persada*.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Saprudin, Cahya, I., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus : Smk Indonesia Global). *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1.

- Sartini, S. (2019). Menggali kearifan lokal nusantara sebuah kajian filsafati. *Jurnal Filsafat*, 37(2).
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2).
- Steffi Adam, & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Vol. 3(2).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suharman, A., & Ibrahim, A. (2017). Pengembangan Modul Berbantuan Video Dan Animasi Pada Mata Kuliah Kimia Organik I Di Program Studi Pendidikan Kimia Fkip Universitas Sriwijaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia : Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(2).
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.417>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1).
- Sutandi, R., Irfani, F., & Mulyadi Kosim, A. (2022). HUBUNGAN MOTIVASI SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X DI MAN 1 KABUPATEN BOGOR. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(2). <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i2.1831>
- Suwarnisi, N. M. (2021). (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Bermuatan Masalah Autentik Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 1 UBUD*. Universitas

- Pendidikan Ganesha. Retrieved from <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/8745>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6).  
<https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Tahir, T., Hasan, M., Thaief, I., Supatminingsih, T., Dinar, M., Rahmatullah, Mustari, Ahmad, M. I. S., Inanna, Rijal, S., Nurdiana, Nurjannah, Ampa, A. T., Tahir, M. I. T., Riesso, A. S., Arisah, N., Fatwa, N., Azis, M., Aziz, F., ... Santosa, S. (2020). Perubahan Paradigma Pendidikan dan Ekonomi di Masa Pandemi Covid 19: Peluang, Tantangan dan Strategi. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Utami, N. I., Widanarti, M., & Putrikita, K. A. (2021). Modul Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Guru TK. *Prosiding Seminar Nasional ....*
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2).  
<https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wahid, A. (2022). Potret dakwah dalam mengakomodasi nilai-nilai kearifan lokal menuju asimilasi budaya. *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur'an Dan Tafsir*, 7(1).
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1).  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wiharno Try Widar. (2018). Pengaruh ICT Dalam Proses Pembelajaran SENIMUSIKDI Lembaga Formal. *Journal on Education unnes.ac.id*, 37(1).
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, & Sumarmi. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1030–1036. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Yusuf, M. A., Saidah, K., Dwi, D., & Wenda, N. (n.d.). Analisis Kebutuhan Media Ajar pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4, 1380–1384.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).  
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zainuri, Ah. (2023). Manajemen Kurikulum Merdeka. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*.