

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “UNGKAPAN ARINA”
BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGGUNAKAN KALIMAT AJAKAN, PERINTAH,
DAN PENOLAKAN DI SDN BURENGAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ELZA LUKITA OKTALIA

NPM: 2014060249

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ELZA LUKITA OKTALIA

NPM : 2014060249

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “UNGKAPAN ARINA”
BRBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGGUNAKAN KALIMAT AJAKAN, PERINTAH,
DAN PENOLAKAN**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 04 Juli 2024

Pembimbing I,



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

NIDN.0708087703

Pembimbing II,



Rian Damariswara, M.Pd.

NIDN. 0728129001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ELZA LUKITA OKTALIA

NPM : 2014060249

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI “UNGKAPAN ARINA”
BRBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGGUNAKAN KALIMAT AJAKAN, PERINTAH,
DAN PENOLAKAN**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

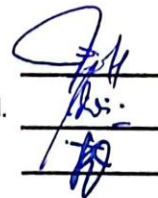
Pada Tanggal: 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

:

1. Ketua Penguji : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd
KE (NIDN. 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Elza Lukita Oktalia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Kediri, 16 Oktober 2001
NPM : 2014060249
Fakultas/ Prodi : FKIP/ 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 orang lain, kecuali yang secara sengaja serta tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 04 Juli 2024

Yang Menyatakan,



ELZA LUKITA OKTALIA

NPM. 2014060249

MOTTO

**“JIKA ORANG LAIN BISA, MAKA AKU JUGA BISA DAN JIKA
ORANG LAIN TIDAK BIAS, MAKA AKU HARUS BISA”**

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat sehat kepadaku, serta tempatku menenangkan diri untuk mencurahkan keluh kesah ketika hatiku rapuh dan tidak tahu harus mengadu kepada siapa lagi.
2. Diriku sendiri yang telah kuat, sabar, dan mampu bertahan sampai sejauh ini.
3. Orangtua saya tercinta yang telah memberikan support.
4. Kakak dan adik saya yang selalu membantu serta memberikan support kepada saya.
5. Sahabat – sahabatku Azzahara Dhea Rahmawati, Yolanda Surya Rani, dan Amelia Nur Laili
6. Ibu Alfi Laila dan Bapak Rian Damariswara yang dengan sabar membimbing saya, memberikan pengalaman, motivasi, dan memberikan dukungan serta semangat terbaik untuk saya.
7. Bapak Jatmiko, M.Pd. dan Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. yang sudah bersedia menjadi validator saya
8. Bapak Suwandi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Burengan II
9. Ibu Anita Putri Ferawati, S.Pd.SD dan Ibu Ika Nurprihatiningsih, S.1 Pust selaku guru SDN Burengan II.
10. Siswa – siswi kelas II SDN Burengan II Kota Kediri, terima kasih atas kerja sama selama penelitian berlangsung
11. Teman – teman seperjuangan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2020 yang saling mensupport dalam meraih gelar kesarjanaan

ABSTRAK

Elza Lukita Oktalia: Pengembangan Media Video Animasi “Ungkapan Arina” Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Kalimat Ajakan, Perintah, dan Penolakan di SDN Burengan II.

Kata Kunci: Video animasi, Kearifan Lokal Kediri, Kalimat Ajakan, Perintah, dan Penolakan

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil penelitian awal di SDN Burengan 2 yang menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dan 60% menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode ceramah menyebabkan 60% siswa masih kesulitan untuk membedakan kalimat ungkapan ajakan, perintah, dan penolakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre – test* yang dilakukan pada siswa kelas II yang berjumlah 40 siswa mendapatkan hasil 26,5% siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 73,5% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kevalidan (2) bagaimanakah kepraktisan (3) bagaimanakah keefektifan pengembangan media video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kevalidan (2) kepraktisan (3) keefektifan pengembangan media video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Burengan 2 yang berjumlah 40. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) angket validasi materi dan media, 2) angket respon guru dan siswa, 3) hasil pretes dan postes yang dihitung dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 90% dan 82% dari ahli materi, (2) media pembelajaran video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri dikategorikan sangat praktis dengan perolehan skor 92% dari angket respon guru dan 90% dari angket respon siswa, dan (3) media pembelajaran video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri efektif digunakan dalam pembelajaran, diperoleh hasil rata – rata *pre test* siswa sebesar 59,3 dan rata- rata *post test* siswa sebesar 88,5. Hal tersebut diartikan bahwa nilai yang diperoleh telah memenuhi kriteria ketuntasan dengan belajar minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan analisis data uji T-test dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi < 0.05 , sehingga adanya pengaruh yang signifikan antara *pre – test* dan *post – test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi “Ungkapan Arina” berbasis kearifan lokal Kediri sangat valid dan praktis, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi ungkapan ajakan, perintah, dan penolakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanallahu Wa Ta'ala karena atas limpahan Rahmat-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Ungkapan Arina Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Kalimat Ajakan, Perintah, dan Penolakan di SDN Burengan 2".

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku rector Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
4. Rian Damariswara, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
5. Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd. Selaku Penguji Skripsi.
6. Kepala Sekolah serta Guru SDN Burengan 2 Kota Kediri yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
7. Ibu Anita Putri Ferawati, S.Pd.SD dan Ibu Ika Nurprihatiningsih, S.I Pust selaku guru SDN Burengan II.
8. Siswa – siswi kelas II SDN Burengan II Kota Kediri, terima kasih atas kerja sama selama penelitian berlangsung

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna sehingga dengan kerendahan hati, mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Kediri, 04 Juli 2024



ELZA LUKITA OKTALIA

NPM : 2014060249

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II	16
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	16
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ...	Error! Bookmark not defined.
2. Kemampuan Menggunakan Kalimat Ajakan, Perintah, dan Penolakan	20
3. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Kelas II SD.....	22
4. Hakikat Kalimat	223
5. Jenis – Jenis Kalimat.....	25
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	256
7. Hakikat Media Pembelajaran.....	30
8. Jenis – jenis Media Pembelajaran	36
9. Video Animasi	39

10. Hakikat Kearifan Lokal Kediri.....	43
11. Macam – macam Kearifan Lokal Kediri.....	45
12. Kearifan Lokal yang Digunakan sebagai Ungkapan.....	49
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	50
C. Kerangka Berpikir	52
BAB III.....	57
METODE PENGEMBANGAN	57
A. Model Pengembangan	57
B. Prosedur Pengembangan	58
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	58
1. Lokasi Penelitian.....	63
2. Waktu Penelitian.....	63
3. Subyek Penelitian	63
D. Uji Coba Model/Produk	64
1. Desain Uji Coba	64
2. Subyek Uji Coba	64
E. Validasi Model/Produk	66
1. Validasi ahli materi	67
2. Validasi ahli media.....	67
F. Instrumen Pengumpulan Data	67
1. Pengembangan Instrumen	68
2. Validasi Instrumen	73
G. Teknik Analisis Data.....	73
1. Tahap – tahap analisis data	73
2. Norma Pengujian.....	83
BAB IV	84
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	84
A. Hasil Studi Pendahuluan	84
a. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	84
b. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	94
c. Desain Awal (Draft).....	94
B. Validasi Model.....	100
a. Deskripsi Hasil Uji Coba Validasi.....	100

b.	Interpretasi Hasil Uji Validasi Media	103
c.	Desain Akhir Media	104
C.	Pengujian Model Terbatas	108
a.	Deskripsi Uji Coba Terbatas	108
b.	Desain Uji Coba Terbatas	109
c.	Hasil Uji Coba Terbatas	109
C.	Pengujian Model Perluasan	111
a.	Deskripsi Uji Coba Luas	111
b.	Desain Uji Coba Luas	111
c.	Hasil Uji Coba Luas	112
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	114
a.	Kevalidan Media Video Animasi	114
b.	Kepraktisan Media Video Animasi	116
c.	Keefektifan Media Video Animasi	120
d.	Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Video Animasi	125
e.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Video Animasi	127
BAB VError! Bookmark not defined.	
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	129
A.	Simpulan	129
B.	Implikasi	131
C.	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
DAFTAR LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	50
Tabel 3. 1 Subyek Penelitian.....	64
Tabel 3. 2 Subyek Uji Coba	66
Tabel 3. 3 Rincian Instrumen Pengumpulan data	68
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Validasi Materi (Birsyada, I.M, 2022:132).....	69
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Angket Validasi RPP (Birsyada, I.M, 2022:132)	69
Tabel 3. 6 Kisi – kisi Validasi Media (Birsyada, I.M, 2022:132)	70
Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Angket Respon Guru (Riyanto, N., 2018: 159).....	71
Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa (Riyanto, N., 2018: 159).....	71
Tabel 3. 9 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah dan Guru	73
Tabel 3. 10 Kriteria Kebutuhan Pengembangan	75
Tabel 3. 11 Kategori Skor Kevalidan Produk	75
Tabel 3. 12 Kriteria Kevalidan Media.....	77
Tabel 3. 13 Kriteria Keefektifan Produk.....	77
Tabel 3. 14 Kategori Skor Kepraktisan Respon Guru.....	81
Tabel 3. 15 Kategori Skor Kepraktisan Respon Siswa	81
Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan Media.....	82
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Kemampuan Guru Menggunakan Media.....	86
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Keantusiasan Siswa Saat Menggunakan Media.....	87
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Problematika Yang Dihadapi Guru	87
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Tanggapan Guru Tentang Hasil Belajar Siswa	88
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Tanggapan Siswa Tentang Media Pembelajaran Yang Diterapkan di Sekolah	89
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Tanggapan Siswa Tentang Keantusiasan Siswa Saat Menggunakan Media Pembelajaran	91

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Kepala Sekolah Tentang Daya Dukung	92
Tabel 4. 8 Media Setelah Direvisi.....	105
Tabel 4. 9 Hasil Pre – test dan Post Test Uji Coba Terbatas	110
Tabel 4. 10 Hasil Pre – test dan Post Test Uji Coba Luas	112
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Media	114
Tabel 4. 12 Validasi Ahli Materi	115
Tabel 4. 13 Hasil Respon Guru	117
Tabel 4. 14 Hasil Angket Respon Siswa.....	118
Tabel 4. 15 Data Hasil Uji Normalitas.....	121
Tabel 4. 16 Data Hasil Uji Homogenitas	121
Tabel 4. 17 Data Hasil Uji-T.....	122
Tabel 4. 18 Data Hasil Uji Normalitas.....	123
Tabel 4. 19 Data Hasil Uji Homogenitas	123
Tabel 4. 20 Data Hasil Uji-T	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Legenda Gunung Kelud	30
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	55
Gambar 3. 1 Langkah pengembangan model ADDIE	58
Gambar 4. 1 Halaman Cover.....	95
Gambar 4. 2 Profil.....	96
Gambar 4. 3 KD dan Indikator.....	96
Gambar 4. 4 Appersepsi.....	97
Gambar 4. 5 Materi Pengertian Ungkapan.....	97
Gambar 4. 6 Materi Jenis – Jenis Ungkapan.....	97
Gambar 4. 7 Materi Ungkapan Ajakan	97
Gambar 4. 8 Materi Ungkapan Perintah	98
Gambar 4. 9 Materi Ungkapan Penolakan	98
Gambar 4. 10 Cerita Rakyat Khas Kediri Legenda Lembu Suro.....	99
Gambar 4. 11 Isi Cerita Rakyat Legenda Lembu Suro	99
Gambar 4. 12 Penutup Cerita Legenda Lembu Suro	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	151
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	142
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	144
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	146
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	149
Lampiran 6 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah	167
Lampiran 7 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	171
Lampiran 8 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	176
Lampiran 9 Surat Izin Permohonan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	179
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	182
Lampiran 11 Hasil Respon Guru	187
Lampiran 12 Hasil Respon Siswa	191
Lampiran 13 Hasil Data Pre - Test dan Post - Test Terbatas	193
Lampiran 14 Hasil Data Pre - Test dan Post - Test Luas	198
Lampiran 15 Hasil Dokumentasi Penelitian Terbatas.....	203
Lampiran 16 Hasil Dokumentasi Penelitian Luas.....	205
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi.....	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah pembelajaran yang dapat membantu anak agar dapat komunikasi menggunakan bahasa indonesia. Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar ini mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan bahasa indonesia baik secara lisan maupun tulis (Khair, 2018: 82). Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Sekolah dasar merupakan peran dasar dalam mengembangkan potensi bahasa anak dalam jenjang pendidikan dari tingkatan rendah sampai tingkatan tinggi. Kedua tingkatan tersebut sangat berhubungan erat dan berkesinambungan dalam mencapai tujuan pembelajaran bahsaindonesia (Inayati et al, 2023: 8).

Ada 4 keterampilan bahasa yang harus dikuasai peserta didik dalam bahasa indonesia, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Yanti et al, 2018). Pada keterampilan bahasa tersebut digolongkan menjadi 2, yaitu keterampilan produktif dan reseptif. Keterampilan produktif adalah keterampilan yang fokus pada kemampuan berbicara dan menulis sedangkan keterampilan reseptif difokuskan dalam kemampuan menyimak dan membaca. Dalam keterampilan menulis merupakan keterampilan nonverbal, sedangkan keterampilan berbicara

merupakan keterampilan verbal. Seseorang akan dapat berkomunikasi dengan baik jika menguasai dua keterampilan tersebut.

Secara turun temurun dalalam keterampilan berbicara dan menulis itu tidak mengandung unsur turun menurun, akan tetapi dua keterampilan tersebut sama halnya dengan dengan keterampilan lainnya yaitu perlu dilatih agar dapat menguasainya secara maksimal. Pentingnya keterampilan tersebut dalam keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keeterampilan ini bukan dibutuhkan siswa saat pada jenjang sejeolah saja, namun juga dalam kehidupan sehari – harinya. Keterampilan berbahasa ini bukan hanya bagus dalam penguasaannya dalam ilmu, namun juga harus bisa menerapkannya di kehidupan sehari – harinya.

Tujuan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar adalah agar kemampuan yang dimiliki siswa dalam berbahasa indonesia berkriteria baik dan benar dan dapat menerapkan bahasa tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi siswa sekolah dasar. Selain itu menurut Andayani (2015: 10) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk memperluas pengetahuan siswa dalam berbahasa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuannya, sedangkan bagi guru, tujuan pembelajaran bahasa indonesia adalah agar siswa dapat mengembangkan potensinya dalam berbahasa.

Pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 1 terdapat 10 KD diantaranya yaitu 3.1 Merinci ungkapan ajakan, perintah, dan penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun, 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda

berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan atau eksplorasi lingkungan, 3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan, 3.4 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan, 3.5 Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau Bahasa daerah melalui teks tulis atau lisan, 3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia, 3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama, bulan, hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya, 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, 3.9 Menentukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis, 3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital (nama tuhan, nama orang, nama agama) serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar. Namun dalam pengembangan penelitian ini akan berfokus pada KD 3.1 Merinci ungkapan ajakan,

perintah, dan penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, tentang pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Burengan 2 kota Kediri pada tanggal 31 Mei 2023. Siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung hal ini terlihat ketika guru sedang menjelaskan siswa memiliki pandangan yang kosong. Selain itu, siswa juga tidak faham dari apa yang dijelaskan oleh guru hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa tidak bisa menjawabnya. Banyak siswa yang bergantian keluar masuk kelas untuk ke kamar mandi. Dalam pembelajaran guru jarang memberikan *ice breaking* kepada siswa sehingga membuat siswa ngantuk dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang membuat siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya.

Selain hasil observasi, dapat dilihat pula dari hasil tes siswa yang menunjukkan bahwa nilai siswa masih kurang dari standar nilai yang telah ditetapkan (KKM). Kenyataan ini diperoleh dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa kelas IIA sebanyak 20 siswa, 77% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 23% siswa lainnya yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan pada kelas IIB

sebanyak 30 siswa, 70% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 20% siswa lainnya mampu mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan kepada siswa, 60% siswa masih kesulitan untuk membedakan ungkapan ajakan dan perintah, karena mereka menganggap bahwa ungkapan ajakan itu seperti halnya ungkapan yang bersifat merintah mereka untuk mengikuti kemauannya. Selain kesulitan dalam membedakan ungkapan, sebesar 70% siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan intonasi penyampaian ungkapan yang tepat, karena mereka merasa bahwa ungkapan ajakan yang diucapkan intonasinya sama seperti ungkapan perintah. Selain itu kelemahan siswa dalam menuliskan kalimat ungkapan dan mengidentifikasi gambar adalah 61%.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan kepada guru, 70% guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar pembelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan ajakan, perintah, dan penolakan, karena guru masih merasa kesulitan dalam menentukan media yang cocok bagi siswa. Pada saat pembelajaran bahasa Indonesia 60% guru masih menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat, metode, dan teknik yang dapat digunakan dalam membantu mengefektifkan komunikasi peserta pendidik selama proses pembelajaran agar pembelajaran semakin efektif dan integral dalam mencapai tujuan pembelajaran (Indriyani, 2019).

Sedangkan menurut Kustandi, C (2013) media pembelajaran adalah alat yang dijadikan pondasi dalam membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dijadikan pondasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan guru kepada siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir serta tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Jenis – jenis media secara umum dibedakan menjadi 3 menurut Santrianawati (2018: 10) yaitu (1) media visual adalah sebuah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera secara nyata yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya media tersebut berupa gambar diam atau gambar bergerak; (2) media audio adalah sebuah Media yang dapat mengandung pesan berbentuk auditif yang akan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar, Contohnya: program kaset suara dan program radio; (3) media audio-visual adalah sebuah media kombinasi dari audio dan visual atau yang biasa disebut media pandang dengar, Contohnya: program video, televisi instruksional, dan program slide suara. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbasis video.

Video animasi merupakan suatu yang dijadikan manipulasi gambar agar gambar tersebut menjadi seolah-olah dapat hidup dan bergerak dengan

disertai dengan adanya audio, Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan pemaparan atau penampilan suatu urutan gambar yang berubah – ubah namun jelas (Khoiriyah, 2014: 3). Sedangkan menurut Wahyudi (2014: 3) Penggunaan video animasi memiliki banyakbermanfaat selain menarik, hal ini dapat digunakan pembelajarannya yang secara multisensori yaitu dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat atau ditonton menggunakan indra pendengaran dan indra penglihatan kapan saja dan dimana saja.

Dengan menggunakan media video animasi ini, siswa dapat mengetahui bagaimana cara mengungkapkan kalimat perintah, bagaimana cara mengungkapkan kalimat ajakan, dan bagaimana cara mengungkapkan kalimat penolakan yang dimana hal itu akan memvisualisasikan materi menjadi konkret. Media animasi ini akan membantu siswa dalam memudahkan cara berpikir siswa untuk mengingat dan memahami materi, dan media ini akan memberikan hasil belajar yang baik atau meningkat dari pemahaman siswa. Media video pembelajaran merupakan media audio visual yang dapat menampilkan materi pembelajaran berupa pesan pembelajaran berupa konsep-konsep, prinsip-prinsip, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan yang bisa membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran. Dengan hadirnya video animasi ini siswa akan lebih mempunyai motivasi dan aktif di kelas dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Laila A et al (2020) juga menyatakan bahwa pada jenjang pendidikan, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Muna, K.H. 2021), (Prasetyo, B. 2017), (Pujiutami, N. 2022), (Khoiriyah, A.N. 2014). Selain dapat meningkatkan hasil belajar, video animasi juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. (Gae, N.A. 2021), (Mesing, I.B. 2019), (Helvina, M. 2021), (Munar, A. 2021).

Walaupun penelitian serupa sudah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, namun media yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian – penelitian terdahulu. Adapun perbedaan tersebut, yaitu pada tampilan yang disajikan adalah berbasis kearifan budaya lokal Kediri, latar belakang yang disajikan akan bertema simpang lima gumul, pakaian tokoh yang digunakan adalah baju khas Kediri, makanan yang disajikan dalam penyampaian materi adalah makanan khas Kediri, nama tokoh yang dipakai adalah nama – nama tokoh cerita legenda di Kediri, tokoh yang disajikan adalah tokoh yang ada di cerita legenda Kediri, dan terdapat suara dubbing anak - anak.

Dengan menggunakan media video animasi ini, siswa dapat mengetahui bagaimana cara mengungkapkan kalimat perintah, bagaimana cara mengungkapkan kalimat ajakan, dan bagaimana cara mengungkapkan kalimat penolakan yang dimana hal itu akan memvisualisasikan materi

menjadi konkret. Media animasi ini akan memudahkan cara berpikir siswa dalam mengingat dan memahami materi, dan akan memberikan hasil belajar dari pemahaman siswa. Dengan video animasi ini siswa akan lebih mempunyai motivasi dan aktif di kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Santrianawati (2018) juga mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran ini akan mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menilai dari hasil penelitian – penelitian tersebut, maka sangat dirasa perlu untuk mengembangkan dan mengukur keefektifan media pengembangan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan ajakan, perintah, dan penolakan.
2. Kurangnya kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia materi ungkapan yang mana pembelajaran tersebut berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dalam pembelajaran.

4. Siswa tidak antusias dalam melaksanakan pembelajaran, saat dijelaskan siswa terlihat bosan, mengantuk, bermain sendiri, bahkan keluar masuk kamar mandi.
5. Hasil belajar siswa belum memenuhi KKM. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa kelas IIA sebanyak 30 siswa, 77% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 23% siswa lainnya yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan pada kelas IIB sebanyak 30 siswa, 70% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 30% siswa lainnya mampu mendapatkan nilai di atas KKM.
6. Sebesar 60% siswa masih kesulitan untuk membedakan ungkapan ajakan dan perintah, karena mereka menganggap bahwa ungkapan ajakan itu seperti halnya ungkapan yang bersifat merintah mereka untuk mengikuti kemauannya.
7. Kelemahan siswa dalam menuliskan kalimat ungkapan dan mengidentifikasi gambar adalah sebesar 61%.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media video animasi ungkapan ajakan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media video animasi ungkapan arina untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media video animasi ungkapan arina untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian untuk :

1. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media video animasi ungkapan arina untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2.
2. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media video animasi Ungkapan Arina untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2.
3. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media video animasi Ungkapan Arina untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat ajakan, perintah, dan penolakan di SDN Burengan 2.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan informasi terkait pengembangan video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi Ungkapan Ajakan, Perintah, dan Penolakan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dibedakan menjadi tiga, sebagai berikut :

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru Bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia materi Ungkapan Arina.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan pada pihak sekolah dalam mendukung guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagi peneliti lain terkait pengembangan media video animasi untuk materi Ungkapan Arina.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi tentang tata cara, metode atau urutan untuk merampungkan sebuah penelitian atau riset yang di dalamnya terkandung pendahuluan, tujuan dan metode. Tujuan adanya sistematika

penulisan ini adalah agar karya tulis tersusun secara sistematis dan mudah dipahami. Berikut sistematika penulisan karya tulis dalam penelitian ini:

Bab I terdapat latar belakang yang membahas tentang media pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar sekarang ini kurang menarik bagi siswa. Dengan begitu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pada siswa sekolah dasar sangat penting. Selanjutnya yaitu identifikasi masalah yang membahas tentang paparan masalah maka dapat dipaparkan rumusan masalah yang nantinya akan dipecahkan oleh peneliti, kemudian ada tujuan pengembangan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah, dan sistematika penulisan karya ilmiah mulai dari Bab I hingga Bab III.

Bab II atau landasan teori membahas tentang kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah yang dihadapi peneliti untuk mengembangkan produknya.

Bab III atau metode pengembangan membahas tentang model pengembangan yang digunakan peneliti yang dilengkapi oleh prosedur, dipaparkan tempat, siapa subjek penelitiannya, dan alasan mengapa memilih tempat tersebut. Kemudian juga membahas tentang validasi model/proyek, instrument pengumpulan data serta dijelaskan pula mengenai pengembangan instrument di dalamnya. Selanjutnya pada Bab III memaparkan mengenai Teknik analisis data yang berisi tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian di dalamnya.

Bab IV atau deskripsi, interpretasi, dan pembahasan berisi tentang deskripsi pemaparan hasil studi lapangan, serta interpretasi hasil studi lapangan, kemudian interpretasi hasil validasi angket dosen validator materi maupun media, dan juga angket guru untuk ahli praktisi, serta angket respon siswa, yang di dalamnya dapat menunjukkan bahwa media layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

Bab V atau penutup berisi mengenai kalimat penutup proposal, misal berisi mengenai harapan – harapan peneliti adanya berbagai masukan untuk penyempurnaan dan harapan – harapan agar pelaksanaan peneliti dapat berjalan sesuai rencana.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan sumber yang terdiri dari judul buku, nama pengarang, penerbit, dan sebagainya. Yang nantinya akan ditempatkan pada tempat di bagian paling akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arahan bagi pembaca karya tulis ilmiah, salah satunya adalah sebagai bahan untuk pengecekan ulang tahap karya tulis ilmiah yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yustinah.2018. Kajian Bahasa Perspektif Multidisiplin, Surakarta: Muhammadiyah Universsity Press.
- Andayani.2015. Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Anggun, F.S.2021. Pengaruh Kemampuan Sumber Daya Manusia dan Komunikasi, Banjarnegara: Gruopedia Group.
- Apriyanto.2008. Peran Lembaga Adat dalam Pelestarian Krarifan Lokal Suku Sahu Halmahera Barat, Manado: Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Ariyanto Dedy.2017. Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital, Tegal: CV Pustaka Abadi.
- Baeti Nur.2021. Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat, Jakarta: Rineka Cipta.
- Birsyada Iqbal Muhammad dan Gularso Dhiniaty.2022. Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum, Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Budiningsih, A.2011. Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyani, I.2012. Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Dewanti, Andini, and Adi Putra.2022. “Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 178–88, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/50209>.
- Fatmawati, Dewi Surya.2020. Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi, Malang: Ahlimedia Press.
- Gae, Nathalia Angelina, et al.2021. “Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 100–08, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>.
- Helvina, Maria, et al.2021. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 379–86.
- Inayati, D., Putranto, A.2023. Terampil Membaca dan Menulis di SD. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Gemilang.

- Indriani, Fitri.2021. Perkembangan Peserta Didik Terintegrasi dengan Nilai - nilai Keislaman, Yogyakarta: Anggota IKAPI dan APPTI.
- Indriyani, L.2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Ssiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Irawan, Tia, et al.2023. “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 7, no. 01, pp. 212–25, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.
- Julia, dkk.2021. Pengembangan Media Pembelajaran Musik berbasis Digital untuk Sekolah Dasar, Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Khairiah Dina, Zahriani Nurul dan Iqroma Mahfuza. 2022. Pengembangan Metodologi Penelitian untuk Riset di PGMI dan PIAUD, Sumatera: Universitas Padangsidimpuan.
- Kiftia, Sherlly Mariatul, and Asri Susetyo Rukmi.2022. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, vol. 10, no. 8, pp. 1763–76.
- Khoiriyah, A.N., & Sulistiowati.2014. Pengembangan Media Video Animasi Proses Foto Sintesis Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. *JPGSD* 5(2),4.
- Kustandi Cecep dan Darmawan Deddy. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran, Jakarta: Kencana Divisi Prenada Media Group.
- Laila, A., & Permana, E. P. (n.d.). 2020. *16. Artikel Profesi*.
- Laila, A., Saidah, K., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K.2020. Potential and barrier analysis, implementation of education based on local wisdom in SDN burengan 2 kediri, Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 0(March), 1955–1963.
- Laila, Alfi.2020. Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*.
- Laila, A., & Saidah, K.2022. Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433>
- Marlina dan Wahab Abdul.2021. Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mahsun.2014. Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Morisson, G.S.2012. Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (Terjemahan: Romadhona, S., & Widiastuti, A.). Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyasa, H.E.2012. Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, Siti, et al.2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Qur’an Dan Makna (Qurma) Pada Surat Al-Humazah Di MI Narrative Quran Lamongan.” *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, vol. 4, no. 1, pp. 85–102, <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>.
- Nurhidayah Ilyas, Sitti, and Muhammad Yusri Bachtiar.2022. *Penggunaan Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Didik Di Masa Pandemi Pada Kelompok B Tk Nurhidayah Kassa the Use of Animation Videos in Improving Listening Skills in Pandemic Times in Group B Tk Nurhidayah Kassa*.
- Nurul, Izzati Ade.2023. Bahasa Indonesia dalam Karangan Ilmiah: Kaidah, Analisis Kesalahan, dan Solusi Praktis, Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Partini.2010. Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Riyanto, Nokman.2018. 7 Karya 1 Buku, Jawa Tengah: CV. Pelita Gemilang Sejahtera (PGS).
- Saidah, K.2018. Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pengenalan Nilai - Nilai Kearifan Lokal di SDN Burengan 2 Kota Kediri, Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam, 2(1).
- Santrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar, Sleman: CV Budi Utama.
- Sianipar, Megawati, et al.2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar Di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.” *Jurnal Pendidika Dan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp.4269–78, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11692>.
- Sibarani, Robert.2012. Kearifan Lokal. Hakikat, Peran dan Metode Tradisi Lisan Asosiasi Tradisi Lisan (ATL). Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Robi’atutsani.2021. “Pengembangan Media Video Animasi Pantura (Sopan Santun Berbicara) Dalam Keterampilan Berbicara Melalui Program One Day Discovery Di Sekolah Inovatif Sd Maarif Jogosari Pandaan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 10, pp. 3594–606, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/44241>.
- Shopuro, Dewi, and Sri Sukasih.2023. *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari*, pp.

571–81.

- Sugiyono.2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Suryadi Ahmad.2020. Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Susanti, Aria Indah.2021. Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Teori dan Praktik, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Tegeh, I.M., & Kima, I.M.2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*.
- Thursan Hakim.2014. Cara Termudah Membuat Kalimat Percakapan Bahasa Indonesia dan Inggris, Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Ummul Khair.2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Utami, Nadiya Puji, and Theresia Sri Rahayu.2022. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar.” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 12, pp. 5455–60, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1240>.
- Vioreza Niken dan Marhamah.2020. Model dan Metode Pembelajaran, Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Wahyudi Setiyono. 2014. Pembelajaran Litrase Menulis Cerita di SD. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Yanti, N., Suhartono., & Kurniawan.2018. Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 2(1).
- Yoswanto. 2021. Menulis Karangan Kala Pandemi Covid-19, Sleman: CV Budi Utama.
- Yusni.2024. Penguasaan Kosa Kata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia, Sumatera: CV Azka Pustaka.