

## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar**

**Kasmawati<sup>1\*</sup>, Chairan Zibar L Parisu<sup>1</sup>, La Sisi<sup>1</sup>, Wa ode Eka dayanti<sup>1</sup>, Ahmad<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia

\*Corresponding Author: [kasmawatidullah268@gmail.com](mailto:kasmawatidullah268@gmail.com)

### **Article History**

Received: December 07<sup>th</sup>, 2023

Revised: January 21<sup>th</sup>, 2024

Accepted: February 14<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** This study aims to develop local-based animated video learning media for Civics learning in Class V SD Negeri 13 Tinanggea. The specific aim of the research is to find out the validity of the media and the practicality of the known responses from teachers and students with the existence of these learning media. The type of research used is Research and Development (R&D) or research and development according to the Borg and Gall model. The results of this study indicate that the video animation media developed using the Borg and Gall model is declared valid. The validity level of local-based animated video learning media is based on research, including: 1) media experts get a percentage of 90.62% in the "very valid" category, 2) linguists get a percentage of 97.5% in the "very valid" category, 3) material experts get a percentage of 98.4% in the "very valid" category. The teacher's practicality assessment of the media obtained 94.5% in the "very practical" category and students who were obtained from small group trials obtained a percentage of 90.5% in the "very practical" category.

**Keywords:** Animation Video, Based on local wisdom, Civics Learning

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hak yang dimiliki oleh setiap masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini berarti pendidikan dapat diartikan suatu kegiatan yang secara sadar dan sengaja untuk dilakukan untuk menggali potensi diri peserta didik serta dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik termasuk dengan kreativitasnya sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk merubah tingkah laku. Seseorang bisa dikatakan belajar apabila telah terjadinya perubahan tingkah laku, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru (pendidik) agar terjadinya proses belajar mengajar pada peserta didik. Pembelajaran yang baik akan tercipta jika guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan

memaksimalkan seluruh komponen perangkat pembelajaran, baik metode dan strategi pembelajaran maupun medianya.

Melalui media pembelajaran, peserta didik akan berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berpikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, fungsi media sangatlah penting, melalui media peserta didik akan belajar dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Penggunaan media yaitu penggunaan alat secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dengan demikian penggunaan media membuat peserta didik akan mudah untuk mengingat, melihat, mempraktekkan sehingga mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, lingkungan yang kondusif akan mampu merangsang mental kreativitas peserta didik sehingga membantu untuk mengekspresikan idenya, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan. Guru juga harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di kelas V SD Negeri 13 Tinanggea, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD

Negeri 13 Tinanggea tidak efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Guru tidak melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Untuk itu, guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.

Kearifan lokal yang bermula dari sebuah pemikiran masyarakat setempat yang dianggap pemikiran yang bagus dan dijadikan sebagai pegangan hidup rakyat. Kearifan lokal dilandasi berdasarkan rasa ketentraman serta kedamaian yang dirasakan oleh masyarakat setempat. Aturan-aturan dari nilai kearifan lokal tersebut mampu meningkatkan aktivitas masyarakat secara bersama-sama untuk mengarahkan bentuk tingkah laku yang baik. Perilaku yang terbentuk dari nilai kearifan lokal menjadi searah dengan adab dan adat yang dipegang oleh masyarakat setempat. Kebudayaan dari suatu daerah yang berdasarkan persamaan ciri-ciri yang mencolok. Ciri-ciri tersebut tidak hanya membentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan unsur kebudayaan yang abstrak untuk pola sosial ataupun pola budaya. Kebudayaan masyarakat Tolaki merupakan salah satu cerita yang mendidik untuk meningkatkan kreaivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran PKn di SD Negeri 13 Tinanggea. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dengan memanfaatkan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya. Penulis memilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal dengan alasan dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi, tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda di video animasi dan mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dan kebudayaan daerahnya.

Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal berisi materi pembelajaran PKn yang dikaitkan dengan kearifan lokal daerah Tolaki. Kemudian didesain

semenarik mungkin untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi juga dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal serta penjabaran dari menjawab soal. Dalam video animasi berbasis kearifan lokal akan disusun dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, agar peserta didik dapat mengambil manfaat seperti meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan adat istiadat, moral, agama dan kebudayaan.

Media video animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda. Ada beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran video animasi antara lain Sukiyasa dan Sukoco (2013) yang menyimpulkan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mashuri dan Budiyono (2020) menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal dengan mengambil judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas 5 SD Negeri 13 Tinanggea“.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) atau biasa kita kenal dengan R&D. Menurut Sugiyono (2017) research and development (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau memperoleh sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah jenis penelitian yang mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea. Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model

pengembangan Borg and Gall. Borg and Gall mengemukakan pendapat langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujia coba produk, revisi produk, ujia coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2017:28). Tahapan-tahapannya sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pengembangan media video animasi berbasis lokal menggunakan aplikasi kinemaster. Hasil produk berupa media video animasi berbasis lokal ini telah divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang divalidasi oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sulawesi Tenggara. Setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok kecil yaitu 10 orang siswa kelas V SD Negeri 13 Tinanggea. Hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan Pengembangan media video animasi berbasis lokal disajikan sebagai berikut.

### **Tahap Potensi dan masalah**

Peneliti melakukan 3 bagian yaitu 1) analisis kurikulum, dimana peneliti melakukan analisis kurikulum sehingga digunakan dalam pembuatan video animasi berbasis lokal. Hasil analisis kurikulum pada kelas V tema 3, 2). Analisis Materi, yang dimana Rangkuman dari hasil analisis materi merupakan pengertian dari rumusan tujuan pembelajaran. Dalam penyusunan tujuan pembelajaran akan didasarkan dengan kompetensi dasar dan indikator yang tercantum pada kurikulum 2013, 3) penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 13 Tinanggea tidak efektif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik. Guru belum melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga

membuat peserta didik cenderung tidak memahami materi yang disampaikan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Dengan demikian guru harus lebih inovatif dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal daerah Serdang Bedagai. Media video animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu mengembangkan daya imajinasi dengan melihat gambar yang berbeda-beda.

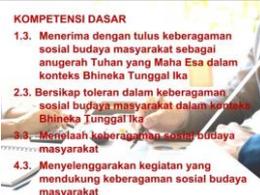
### **Tahap Pengumpulan Data**

peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan aktivitas peserta didik. Pengumpulan data didapatkan melalui angket yang telah dibuat oleh peneliti pada saat melakukan tahapan sebelumnya. Informasi menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 13 Tinanggea memberikan respon yang baik atas pengembangan media video animasi. Hal itu dibuktikan dengan isian angket yang menyatakan “setuju” sebesar 39% dan menyatakan “sangat setuju” sebesar 61%. Tidak ada seorang gurupun menyatakan “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” pada lembaran angket. Tanggapan guru yang diperoleh dari angket tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan pengembangan media video animasi. Sumber informasi lainnya didapatkan dari buku guru tema 3 kelas V SD/MI tahun 2018 dan buku siswa tema 3 kelas V SD/MI tahun 2018.

### **Tahap Desain Produk**

Pada tahapan ini, peneliti memperlihatkan wujud dari produk pengembangan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea. Desain produk disesuaikan dengan spesifikasi produk telah disusun sebelumnya. Adapun bagian-bagian pada video animasi yang dibuat dapat dilihat dari tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Bagian-Bagian Pada Video Animasi

No	Gambar Produk	Keterangan
1		Pada bagian ini terdiri dari identitas peneliti serta identitas perguruan tinggi.
2		Video bagian pembukaan berisikan ucapan pembukaan, kemudian penjelasan materi yang akan dibahas.
3		Pada bagian KD mata pelajaran yang akan dibahas
4		Pada bagian ini berisikan tentang materi PPkn yang membahas keberagaman sosial budaya.
5		Pada bagian berisikan rangkuman materi pembelajaran.
6		Dan yang terakhir berisikan soal latihan yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dibahas.

### Tahap Validasi Desain

Pada tahapan ini, peneliti harus berkonsultasi dengan pakar yang paham tentang pengembangan produk media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea.. Berdasarkan hasil dari verifikasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea, diperoleh data ahli media, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas memenuhi proporsi 90.62%. menurut ahli media video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid dan tidak perlu revisi”. dari ahli bahasa, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas memenuhi proporsi 97.5%. menurut ahli bahasa video animasi termasuk kedalam kategori “sangat valid

dan tidak perlu revisi”. Dan dari ahli materi, media video animasi berbasis lokal yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas dengan proporsi 57,8% dengan kategori “kurang valid dan perlu revisi”.

### Tahap Revisi Desain

Setelah melakukan validasi produk yang dikembangkan, maka peneliti mendapatkan saran dari ahli media dan ahli materi. Dengan begitu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi agar produk yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### Tahap Uji Coba Produk

Pada tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SD Negeri 13 Tinanggea. diperoleh dari uji kepraktisan media oleh guru, media video

animasi berbasis lokal mendapatkan hasil dengan proporsi 91,6%. Menurut guru, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya dan tidak perlu revisi. Peneliti juga menguji kepraktisan media kepada 10 orang peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea yang akan melakukan uji coba produk. Pada tahapan ini uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil terlebih dahulu agar mengetahui kekurangan produk yang telah dibuat oleh peneliti diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media video animasi berbasis lokal dengan proporsi 90,5%. Menurut peserta didik yang di uji kelompok kecil, media video animasi termasuk dalam kategori “sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi”.

### **Tahap Revisi Produk**

Setelah melakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan menerima hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi produk. Selain uji kepada kelompok kecil, peneliti juga menguji produk kepada guru untuk menguji kepraktisan dengan proporsi yang didapatkan “sangat valid”.

### **Pembahasan**

Pada penelitian ini akan mengembangkan media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi produk media video animasi mendapatkan nilai 63 dengan kategori “sangat valid”, hasil dari ahli bahasa mendapatkan nilai 39 dengan kategori “sangat valid”, serta hasil dari ahli media mendapatkan nilai 58 dengan kategori “sangat valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ahli tersebut bahwa media video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan terbaru berdasarkan pengalaman, wawancara, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan. (Hurlock, 1978). Sehingga membentuk anak yang kreatif berdasarkan karakteristik seperti berpikir lancar, fleksibel dalam berpikir, senang menjajaki lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan berminat. (Auniah, 2017). Penyajian yang menarik dan melibatkan peserta didik dapat

mengembangkan daya imajinasi yang abstrak menjadi konkret. (Z, 2013).

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar dan mampu memberikan pengalaman langsung sesuai dengan landasan teori Dale. Menurut Dale, hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), tetapi kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang melalui tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Oleh karena itu, peserta didik akan memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain peserta didik mendengarkan materi yang dijelaskan, dengan adanya media mampu mengoptimalkan pengamatan melalui indera penglihatan dengan menggunakan video animasi lokal yang mampu memfokuskan peserta didik dalam proses belajar selama video tersebut ditayangkan. Tetapi, masih ada permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu peserta didik yang duduk dibelakang akan kurang fokus diakibatkan resolusi monitor dari LCD-Infocus kurang besar. Kemudian selain masalah tersebut, masih ada peserta didik yang belum lancar dalam membaca sehingga tidak mampu untuk mengikuti pembelajaran dengan video animasi karena video akan terus berputar. Media video animasi berbasis lokal mampu membuat peserta didik merasa senang dengan adanya wawasan baru (Kemp & Dayton, 2015).

Media video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung, video animasi menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk meningkatkan kreativitas (Daryanto, 2017). Seperti penelitian Hikmah dan Sari (2017) menyatakan bahwa media video animasi layak untuk digunakan, dengan hasil nilai dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang kategorinya “sangat valid” serta respon peserta didik sebagai pengguna juga mendapatkan hasil yang kategori “sangat valid”, dari penelitian tersebut kelebihanannya adalah video animasi Bang Dasi berbasis aplikasi Camtasia yang berisikan materi tentang bangun datar.

Putu Jerry Radita Ponza (2018), telah melakukan penelitian mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti merupakan video animasi berbasis lokal yang dikemas sesuai dengan kompetensi dasar, serta tujuan pelajarannya. Dengan membawa kearifan lokal Serdang Bedagai, peneliti mengembangkan media video animasi yang telah ada sebelumnya. Materi yang dibuat mampu membuat peserta didik lebih mengenal kebudayaan daerahnya tanpa harus berpikir secara abstrak. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk di kelas V, media video animasi berbasis lokal dinilai mampu untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea. Hal tersebut didasarkan pada teori Dale bahwa semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut, maka semakin nyata (kongkret) pesan itu untuk mempermudah peserta didik mencerna materi yang diberikan oleh guru. Penelitian yang kurang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Wahyana (2018). Pada penelitian tersebut yaitu video yang dikembangkan Menggunakan Proshow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat sehingga tidak sesuai dengan indikator pembelajaran yang diambil oleh peneliti, tetapi penelitian tersebut dikategorikan layak digunakan untuk materi pelajaran satuan ukur dan berat. Dari berbagai kajian serta penelitian yang sudah melakukan pengembangan media video animasi, didapatkan bahwa penggunaan video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SD Negeri 13 Tinanggea.

## KESIMPULAN

Telah dikembangkan sebuah Video animasi berbasis lokal untuk meningkatkan kreativitas menggunakan model pengembangan Borg & Gall oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan produksi final. Adapun kevalidan media video animasi dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 90,62% dengan kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 97,5% dengan

kriteria “sangat valid”, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 98,4% dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan hasil kepraktisan video animasi berbasis lokal untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 94,5% dengan kriteria “sangat praktis”, dan untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata dengan proporsi 90,5% dengan kriteria “sangat praktis

## REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, (4). (1), 35.
- Adkhar, B. I. (2016). Skripsi :Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes. Repository UNNES
- Arikunto (1996). *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Auniah, N, I. (2017). *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta:Flash Books.
- Borg, W.R & Gall, M.D (2013). *Eucation Research: An Introduction*. 12th Edition. New York: Longman Inc.
- Hujair, A, H, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Safiria Insania Press.
- Ansori, M. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta:Media Akademi.
- Daryanto (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung:PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto (2017). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gavamedia
- Hatimah, I. dkk. (2007). *Penelitian Pendidikan*. Bandung:UPI Press
- Hikmah, V, N & Purnama, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. (4). (2)
- Hustarda, J. S. & Nurlan, K. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik (Olah Raga dan Kesehatan)*. Bandung:Alfabeta.

- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta :Pilar Media.
- Johari, d. Dkk. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education*. (1). (1)
- Kemp, J, E. Dayton, D, K. (1985). *Planning And Producing Instructional Media*. Cambridge:Harper&Row Publisher, New York
- Kustandi (2013). *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*. Bandung: Alfabeta.
- Lamatenggo & Uno (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta:PT Bumi Aksara
- Mashuri & Budiyo (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. (8). (5).
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nimah. Z. 2013. *Skripsi: BAB II Kajian Teori*. Diakses dari digilib.
- Ponza, P, J, R. Dkk. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. (6). (1).
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta:Balai Pustaka
- Ratna, N, K. (2011). *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajarafindo Persada
- Sadiman, dkk. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyowati, C, Dkk. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (1).(1). 80–91.
- Sudjana, N, & Rifa'I, A. (1989). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiyasa & Sukoco (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. (3). (1)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wafiqni, N. Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. (10). (2).
- Wibowo, dkk (2015). Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal disekolah (konsep, strategi, dan implementasi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wahyana, R. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Proshow pada Materi Satuan Ukur dan Berat. (1). (2).