Pengembangan Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Bangkalan untuk Menulis Teks Deskripsi

Nuriyeh[1], Naelur Rohmah[2]
[1,2] Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
E-mail: [1]210621100110@student.trunojoyo.ac.id, [2]naelur.rohmah@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 4 Kamal, sehingga minat menulis siswa rendah. Tujuan dari penelitian ini meliputi, 1) mendeskripsikan proses pengembangan video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi, 2) mengetahui kelayakan video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan umtuk menulis teks deskripsi, dan 3) mengetahui kepraktisan video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (define, design, development, dan dissemination). Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini berupa, 1) video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan dikembangkan melalui tiga tahapan (define, design, develop), sehingga menghasilkan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi, 2) kelayakan video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan berdasarkan ahli materi mendapat persentase 72% (layak), ahli media 80% (layak), dan ahli bahasa 98% (sangat layak), 3) kepraktisan video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan berdasarkan angket siswa mendapatkan persentase 90,8% (sangat praktis) pada uji coba terbatas dan 84% (sangat praktis) pada uji coba luas. Berdasarkan penilaian dari validator dan siswa, video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan yang telah dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *video animasi, kearifan lokal, Bangkalan, menulis, teks deskripsi.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Kustandi (2020:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan membuat pesan pembelajaran lebih mudah dipahami sehingga lebih baik dan ideal. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media audio-visual.

Media audio-visual menurut Muallif (2024) merupakan jenis media pembelajaran yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi melalui dua elemen sekaligus, yaitu elemen visual (penglihatan) dan elemen audio

(pendengaran), sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna. Bentuk media audio visual yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi ini menjadi salah satu bentuk media audio-visual yang mampu menyajikan unsur gambar bergerak, dilengkapi dengan suara dan musik latar belakang yang menawarkan pembelajaran yang asik dan variatif.

Menurut Sari & Yatri (2023) pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran mampu menyajikan informasi baik faktual maupun fiktif, serta cukup efektif dalam menyederhanakan topik pada materi yang cukup kompleks. Adapun salah satu program yang dapat digunakan guru dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya video animasi adalah Canva. Menurut Hapsari (2021) Canva memiliki banyak sekali fitur dan templat yang ditawarkan dalam pembuatan desain poster, brosur, pamflet, presentasi, infografis, spanduk grafis, video, dan bookmark.

Adanya video animasi tersebut dapat digunakan sebagai penunjang media lain seperti buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII yang memberikan contoh sejumlah objek wisata nasional yang masih asing bagi siswa, termasuk tujuan wisata terkenal Pantan Terong di Takengon, Aceh, wisata Papandayan, Garut, Green Canyon, Jawa Barat, dan masih banyak lagi (Subarna et al., 2021:3). Contoh-contoh yang disajikan dalam buku tersebut belum pernah dilihat siswa secara nyata sebelumnya. Sehingga, materi lebih sulit diterima, khususnya pada materi menulis teks deskripsi, karena siswa masih harus memvisualisasikan sesuatu yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Sementara menurut Pandhulu et al., (2023) siswa memerlukan materi ajar yang bermuatan lokal sekitar tempat tinggalnya, sehingga siswa lebih mudah menerima materi karena sudah memiliki pengalaman atau pengetahuan awal tentang apa yang akan mereka pelajari.

Di pulau Madura, Bangkalan merupakan salah satu daerah dengan kearifan lokal yang khas dan mewujudkan nilai-nilai penduduk setempat. Kearifan lokal Kabupaten Bangkalan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran menulis. Dwi Saputra et al., (2022) menyatakan bahwa pemilihan kearifan lokal sebagai topik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, karena linier dengan kehidupan siswa yang didapat di rumah dan di masyarakat. Hal ini sesuai dengan penelitian Samiha (2020:12) yang mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan penggambaran dan contoh yang dekat (kearifan lokal) dengan lingkungan mereka untuk membuka wawasan dalam menuangkan ekspresi dan idenya ke dalam sebuah karya sastra.

Teks deskripsi menjadi salah satu jenis teks karangan yang tepat untuk melatih dan mengasah keterampilan menulis siswa yaitu teks deskripsi. Alasan pemilihan teks deskripsi dalam penelitian ini, yaitu 1) teks deskripsi merupakan materi wajib pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII, 2) teks deskripsi ini cocok untuk dikembangkan sebagai tahap awal siswa melatih dan mengembangkan kemampuan menulis kreatif, dan 3) teks deskripsi ini cocok jika dikaitkan dengan media yang dikembangkan, yaitu video animasi bermuatan kearifan lokal yang memungkinkan untuk mendukung dalam mengembangkan kosakata dan imajinasi siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suryani (2018) bahwa teks deskripsi diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

dimaksudkan agar siswa mampu mengilustrasikan kesan-kesan dari pengalaman dan pengamatannya secara terperinci dan sehidup-hidupnya.

Begitu pun berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Kamal, selama ini Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi media utama yang digunakan siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah. Apalagi, selama ini ternyata keterampilan menulis dan motivasi siswa dalam belajar menulis teks deskripsi masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa nilai menulis teks deskripsi siswa kelas VII masih berada di bawah KKTP. Dari total 65 siswa, sebanyak 24 siswa memperoleh nilai rata-rata 80, dan 9 siswa lainnya memperoleh nilai 70 sesuai dengan KKTP, dan 32 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media yang bervariasi (selain buku paket dan LKS) seperti video animasi yang dikemas dengan mengintegrasikan kearifan lokal Bangkalan dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran dan mendorong minat belajar siswa, khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Asrobanni et al., (2023:4014) menyebutkan bahwa kehadiran media video animasi dapat membantu guru meminimalkan pembelajaran secara verbalistis, mengatasi masalah keterbatasan ruang, waktu, daya indra, dan tenaga. Selain itu, belum dijumpai media pembelajaran teks deskripsi yang mengangkat kearifan lokal Kabupaten Bangkalan. Pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi ini dalam rangka menyediakan media pembelajaran yang memuat materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ,menggunakan jenis peneliatian R&D *(Research & Development)*. Menurut Waruwu (2024:1221) dalam bahasa inggris *Research & Development* (R&D) banyak sekali diadopsi untuk merancang dan menguji coba suatu produk. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk melalui proses menganalisis masalah, mendesain, dan mengembangkan produk sebagai solusi terbaik.

Adapun model yang digunakan adalah model 4D menurut Thiagarajan et al., (1976) yang meliputi 1) pendefinisian (Define): analisis ujung-depan, analisis kebutuhan siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran, 2) perancangan (Design): penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal, 3) pengembangan (Develop): validasi ahli dan uji coba produk, dan 4) penyebarluasan (Disseminate): pengemasan akhir.

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan video animasi ini adalah 10 siswa kelas VII dengan kemampuan akademik yang baik, secara acak dari kelas VII A-C SMP Negeri 4 Kamal (uji coba terbatas) dan 24 siswa kelas VII A-C SMP Negeri 4 Kamal lainnya (uji coba luas) untuk mengetahui umpan balik awal dan kepraktisan produk.

Jenis data dalam penelitian ini adalah kelayakan dan kepraktisan pada produk yang dikembangkan.. Data kelayakan didapatkan melalui hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan hasil uji kepraktisan didapatkan

melalui uji coba terbatas dan uji coba luas pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kamal.

Hasil uji kelayakan pada produk yang dikembangkan digunakan sebagai acuan kelayakan media. Sedangkan hasil uji kepraktisan digunakan sebagai acuan kepraktisan media. Adapun skor yang diperoleh dari hasil analisis data uji kelayakan menggunakan perhitungan skala likert menurut Sugiyono (2021). Berikut kriteria penilaian kelayakan produk.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Data hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

Rumus Uji Kelayakan
Sumber: (Indria, 2023)

Keterangan:
P= presentase data angket
F= jumlah skor
N= jumlah maksimal skor

Presentase data hasil uji kelayakan yang sudah diketahui, selanjutnya dirumuskan pada kategori kelayakan berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Skor Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: (Indria, 2023)

Begitu pun skor yang diperoleh dari hasil analisis data uji kelayakan menggunakan perhitungan skala *likert* menurut (Sugiyono, 2021). Berikut kriteria penilaian kepraktisan produk.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Data hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

Rumus Uji Kepraktisan
Sumber: (Indria, 2023)

Keterangan:
P= presentase data angket
F= jumlah skor
N= jumlah maksimal skor

Presentase data hasil uji kepraktisan yang sudah diketahui, selanjutnya dirumuskan pada kategori kepraktisan berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Produk

Skor Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: (Indria, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini ditujukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi kelas VII. Penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan et al., (1974). Proses pengembangan ini melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah pendefinisian yang dilakukan melalui lima kegiatan., yaitu (1) analisis ujung-depan, (2) analisis karakteristik siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) merumuskan tujuan pembelajaran. Kegiatan pertama adalah analisis ujung-depan dengan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Indonesia dan pengamat budaya dan mengkaji teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Data temuan wawancara dengan guru bahasa Indonesia berupa kesulitan siswa dalam belajar menulis teks deskripsi. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa hambatan dalam pembelajaran, seperti buku paket dan LKS yang masih menjadi media utama. Begitupun keterampilan menulis dan minat siswa dalam belajar menulis masih rendah, begitu pun contoh-contoh yang diberikan masih sulit diterima oleh siswa. Sedangkan wawancara terhadap pengamat budaya Kabupaten Bangkalan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman siswa dengan memperoleh informasi atau data mengenai kearifan lokal Bangkalan yang akan dimuat dalam media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. kearifan lokal Bangkalan yang dimuat dalam video animasi yang dikembangkan sesuai dengan teori relevan yang telah dikaji mengenai kearifan lokal Bangkalan itu sendiri, seperti tempat bersejarah, makanan tradisional, pakaian khas, dan seni.

Tempat bersejarah yang dimuat meliputi wisata religi seperti makam Syaichona Cholil di Bangkalan, pesarean *Aer Mata Ebhu* di Kecamatan Arosbaya, situs *Potre Koneng* di Kecamatan Geger, dan *Bujuk* Sunan Cendana di Kecamatan Kwanyar. Makanan tradisionalnya juga tidak kalah banyak untuk dijadikan sebagai objek kegiatan menulis yang menjadi alternatif pilihan siswa untuk membuat teks deskripsi. Beberapa kuliner yang ada, yaitu Nasi Serpangg, *Topa' Ladha*, *Tajhin Sobih*, Sate khas Bangkalan, buah Salak khas Bangkalan, *Sewel* khas Socah, Krupuk Terung khas Desa Junganyar, Melinjo Burneh, dan Krupuk khas Kwanyar. Selain itu, pakaian khas Bernama "Tongkos", penutup kepala laki-laki yang biasa digunakan oleh pegawai pemerintah Kabupaten Bangkalan juga dimuat dalam contoh teks deskripsi dalam produk yang dikembangkan. Kesenian Sandur pun dimuat agar contoh-contoh yang disajikan lebih dekat dengan siswa. Adanya kearifan lokal Bangkalan yang dimuat dalam media pembelajaran video animasi dari bidang wisata, kuliner, dan lainnya diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

. Tahapan kedua dalam model pengembangan 4D adalah perancangan. Perancangan mencakup kegiatan (1) penyusunan standar tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, dan (4) rancangan awal media. Media video animasi yang dikembangkan memanfaatkan Canva untuk mendesain. Rancangan video animasi yang dikembangkan sesuai dengan kriteria video animasi yang terdiri dari beberapa komponen. Komponen tersebut meliputi: 1) penggunaan teks, dicantumkan pada penjelasan materi, panduan, dan lainnya. Penggunaan teks dalam video animasi ini

memiliki peranan untuk suatu tujuan komunikasi, menyampaikan ide, dan menegaskan sesuatu. 2) Penggunaan grafik (*clip art*), baik bawaan program atau dari internet untuk menjelaskan konsep abstrak yang tidak cukup hanya menggunakan teks. 3) Penggunaan audio (percakapan, musik, dan efek suara). 4) Penggunaan animasi (*frame by frame* dan *motion guide*) untuk membuat video animasi seolah-olah hidup.

Tahapan ketiga adalah pengembangan, tahap dilakukan untuk menguji kelayakan produk melalui penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji kelayakan pada materi memperoleh pesentase sebesar 72% dengan kategori "layak", yang dinilai dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan keakuratan materi. Hasil uji kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "sangat layak", yang dinilai dari aspek penggunaan kaidah bahasa Indonesia dan keefetifan kalimat. Hasil uji kelayakan media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori "layak", yang dinilai dari aspek kelayakan kegrafikaan, kelayakan isi konten, dan rekayasa perangkat lunak. Dari hasil penilaian tersebut, diperoleh nilai keseluruhan rata-rata 83%, dengan kategori "sangat layak". Berikut tabel rekapitulasi rerata nilai kelayakan produk.

Tabel 5. Rekapitulasi Rerata Nilai Kelayakan Produk

No	Aspek	Perolehan Skor	Kategori
1	Validasi Materi	72%	Layak
2	Validasi Bahasa	98%	Sangat Layak
3	Validasi Media	80%	Layak
Rerata		83,33%	Sangat Layak

Tahapan ketiga ini juga dilakukan uji kepraktisan produk melalui uji coba terbatas dan uji coba luas terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal. Hasil uji kepraktisan pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 90,8% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil penilaian tersebut, diperoleh nilai keseluruhan rata-rata 87,22%, dengan kategori "sangat layak". Berikut tabel rekapitulasi rerata nilai kepraktisan produk.

Tabel 6. Rekapitulasi Rerata Nilai Kepraktisan Produk

No	Aspek	Perolehan Skor	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	90,8%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Luas	84%	Sangat Praktis
Rerata		87,4%	Sangat Praktis

Tahap akhir dari model 4D ini adalah penyebarluasan produk yang telah dikembangkan. Penyebarluasan berupa pengemasan akhir dengan pembuatan

sertifikat Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Pengajuan pembuatan sertifikat HKI ini dilakukan untuk mendapatkan perlindungan hukum dan pengakuan resmi terhadap video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi yang telah dikembangkan. Hasil dari pengajuan pembuatan sertifikat HKI tersebut telah terdaftar secara resmi dengan nomor pencatatan EC002025125110 atas nama Nuriyeh dan Naelur Rohmah. Sertifikat ini menjadi bukti legal bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki perlindungan hukum dan dapat disebarluaskan secara sah dalam lingkungan pendidikan. Sertifikat HKI dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Gambar 1. Sertifikat Hak Keekayaaan Intelektual

KESIMPULAN

Proses pengembangan video animasi ini menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan tersebut terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebarluasan (disseminate). Pada tahap pendefinisian menghasilkan identifikasi permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah, kebutuhan siswa, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan menghasilkan storyboard (rancangan awal produk) dan desian produk. Sedangkan pada tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video animasi yang telah melalui uji kelayakan dan uji kepraktisan berupa penilaian kelayakan dan kepraktisan terhadap video animasi yang dikembangkan. Tahap terakhir penyebarluasan berupa pengemasan akhir dengan pembuatan sertifikat hak kepemilikan intelektual pada produk yang telah dikembangkan.

Kelayakan video animasi yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli, meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji kelayakan pada materi memperoleh pesentase sebesar 72% dengan kategori “layak”, yang dinilai dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan keakuratan materi. Hasil uji kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”, yang dinilai dari aspek penggunaan kaidah bahasa Indonesia dan keefetifan kalimat. Hasil uji kelayakan media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “layak”, yang dinilai dari aspek kelayakan kegrafikaan, kelayakan isi konten, dan rekayasa perangkat lunak. Dari hasil

penilaian tersebut, diperoleh nilai keseluruhan rata-rata 83%, dengan kategori "sangat layak".

Kepraktisan video animasi yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil uji kepraktisan secara terbatas dan secara luas, yang dinilai dari aspek ketertarikan, materi, dan bahasa. Hasil uji kepraktisan pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 90,8% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil penilaian tersebut, diperoleh nilai keseluruhan rata-rata 87,22%, dengan kategori "sangat layak".

DAFTAR PUSTAKA

Asrobanni, N., Wardiah, D., & Hetilaniar. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang. *Journal on Education*, *06*(01), 4005–4016.

Dwi Saputra, A., Firda Nurul Fauziah, & Sarwiji Suwandi. (2022). Pemanfaatan materi ajar bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal di SMA Negeri 1 Karanganyar. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, *8*(2), 335–348. https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.21726

Hapsari, G. (2021). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Basicedu*, *5*(4), 2384–2394. https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809

Indria, J. P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF KONTEKSTUAL PADA MATERI MENULIS TEKS PROSEDUR KELAS VII SMP*. Trunojoyo Madura.

Kustand, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (F. Irfan (ed.); pertama). kencana.

Muallif. (2024). Media Audiovisual: Pengertian, Jenis, Manfaat, Kelebihan, dan Kekurangan. *Universitas Islam an Nur Lampung*. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Pandhulu, H. W. A., Wulandari, A., & Syahroni, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Candiroto Kabupaten Temanggung. *Repetisi : Riset Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*, 27–39.

Prof. Dr. Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (D. I. Sutopo (ed.); Kedua). Alfabeta. https://digilib.uki.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=405&bid=35725

Samiha, Y. T. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, *6*(1), 107–121. https://doi.org/10.19109/jip.v6i1.5886

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(3), 159–166. https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381

Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan*

Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat (Vol. 1, Issue 1).

Sugiyono. (2021). *Metode-Penelitian-Pendidikan-Sugiyono-2021*.

Suryani, N. (2018). *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (p. latifah (ed.); april 2018). PT Remaja Rosdakarya.

Thiagarajan, S., Dorothy a'., A., & Somme!, M. I. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, *14*(1), 75. https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141